

MATOSTO

MARCHI TORINESI NELLA STORIA

IL PROGETTO

Il progetto ha come obiettivo la **riscoperta dei marchi storici**, registrati da aziende nazionali ed internazionali presso la Camera di Commercio di Torino dal 1926 ad oggi.

COME?

- Digitalizzazione dei marchi storici
- Sviluppo di una piattaforma di engagement
- Creazione prodotti virtuali e relativa promozione

PERCHÈ

1. Comprendere le **dimensioni economiche, sociali, territoriali, artistiche e storiche** che sono presenti nei marchi
2. Conoscere il ruolo della Camera di Commercio di Torino e stimolare negli studenti un **atteggiamento imprenditoriale**
3. Approcciarsi alle **dinamiche di gaming** e alla loro applicazione sui marchi
4. Incoraggiare la **creatività degli studenti** nello sviluppo di campagne di promozione

La genesi del gioco

LA GENESI

- Insieme alla Camera di Commercio di Torino sono state individuate delle scuole e delle classi specifiche con cui portare avanti il progetto nelle varie fasi
- Alle prime due classi, provenienti dagli istituti Stainer e Bodoni di Torino, sono state somministrate due lezioni:
 - fondamenti di metodologia AGILE.
 - vantaggi nella realizzazione ed utilizzo di Wireframe e della prototipazione.
- Insieme a queste due classi sono stati realizzati quattro wireframes (uno per gruppo di lavoro) propedeutici alla realizzazione dello scheletro del gioco e delle sue principali interfacce utente

La metodologia AGILE

La metodologia AGILE nasce in ambito IT a metà degli anni '90 in contrapposizione alla metodologia Waterfall. È basata sull'interazione continua con il cliente, la cui soddisfazione è determinante per la buona riuscita del progetto.

L'idea della metodologia AGILE si basa sulla possibilità di realizzare un progetto per fasi (dette **sprint**).

Ad ogni sprint corrisponde l'implementazione di una nuova funzionalità e viene verificata la soddisfazione del cliente (detto **sprint review**).

Questo sistema iterativo permette di apportare modifiche al progetto ed evitare effort inutili.

Il Wireframe

Il Wireframe è un documento molto utilizzato per lo sviluppo di un software. Si divide in due parti principali: uno schema, in forma di griglia, dove inserire i contenuti e le annotazioni che descrivono sezioni e funzionalità.

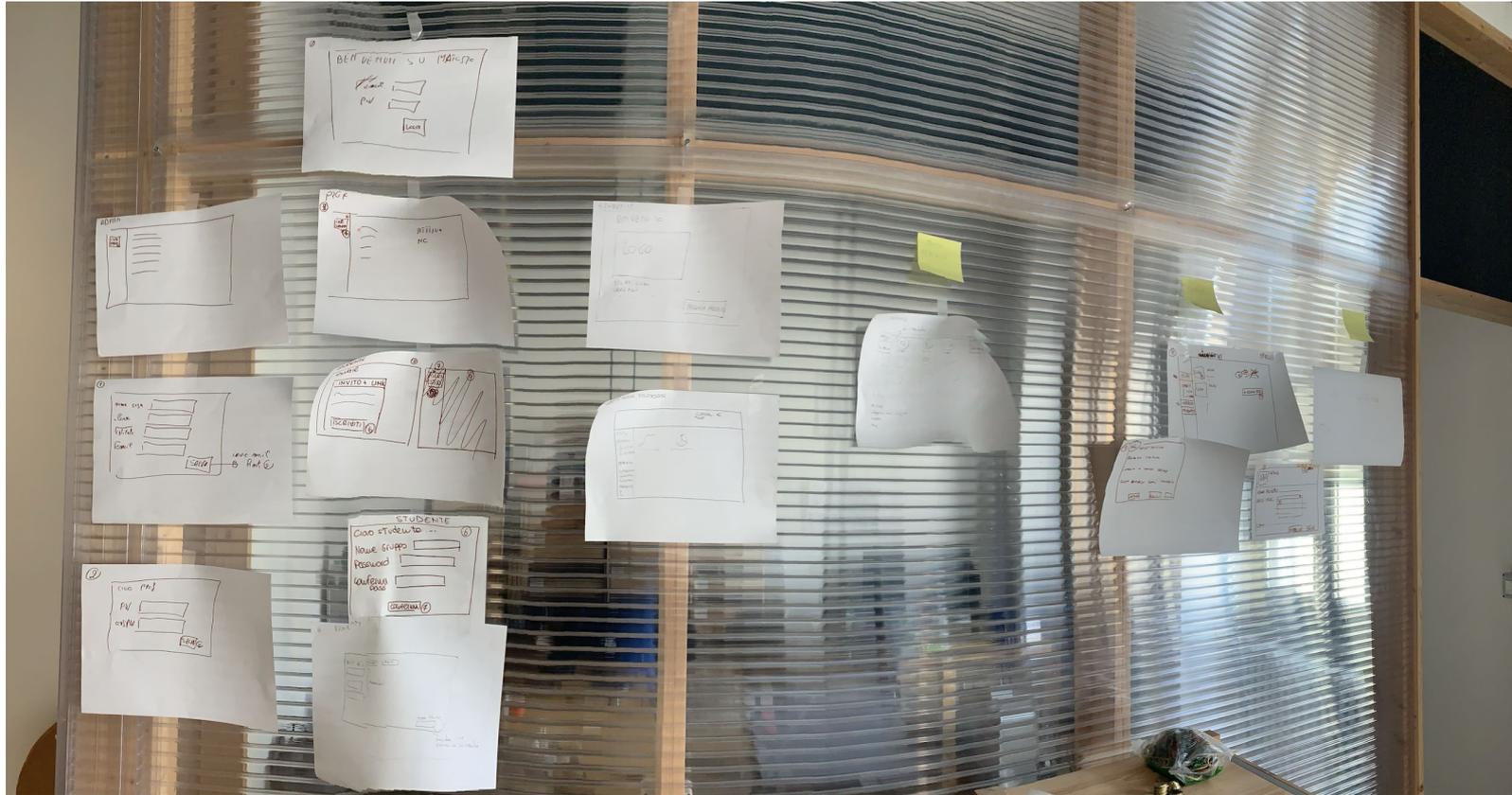
Può essere creato in molti modi partendo da carta e matita fino ad arrivare all'utilizzo di software evoluti online o offline. L'importanza del wireframe è determinata dal fatto che è un documento di partenza ma anche di arrivo con il cliente, che può capire in maniera grafica lo svolgersi del progetto.

Grazie al wireframe si può lavorare sia sull'usabilità e navigabilità che sul design di struttura e contenuti

LA GENESI

- Dopo una discussione collettiva sono stati individuati i punti di forza e di debolezza di ciascuno dei quattro wireframes ed è stato individuato quello di riferimento, comprendente tutte le migliori interfacce dei quattro realizzati dai ragazzi.
- Dal wireframe su carta si è passati ad una versione elettronica (vd slide successive)

IL WIREFRAME CARTACEO



IL WIREFRAME ELETTRONICO

BENVENUTI SU MATOSTO

Marchi Torinesi nella SToria



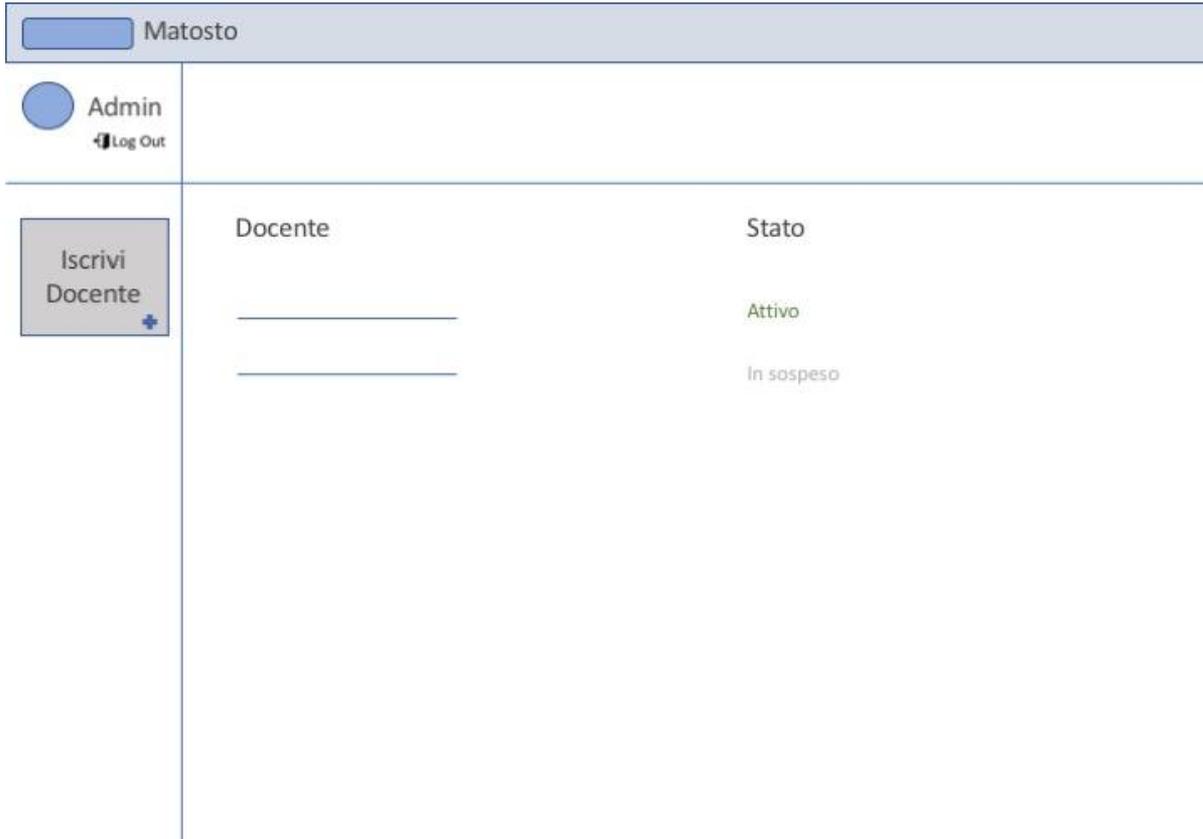
A wireframe of a login form. It features a light blue rectangular background. On the left side, there are two labels: "E-mail" and "Password". To the right of each label is a light gray rectangular input field. Below these fields, centered horizontally, is a button labeled "Log In".

E-mail

Password

Log In

IL WIREFRAME



IL WIREFRAME

Iscrivi docente

A wireframe diagram of a form titled "Iscrivi docente". The form is contained within a light blue rectangular box. It features two input fields: "Nome Docente" and "E-mail", each with a light gray rectangular input area. Below these fields is a button labeled "Send mail". A thick blue arrow points downwards from the "Send mail" button, indicating the next step in the process.

Invia una e-mail al docente appena
inserito con un link che rimanda al
completa registrazione

IL WIREFRAME

E-mail

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrum exercitationem ullamco laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodo consequat. Duis aute irure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint obcaecat cupiditat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Cliccare qui per completare la registrazione: [link per la registrazione](#)

IL WIREFRAME

MATOSTO - Marchi Torinesi nella SToria

Area riservata ai docenti

Per completare la registrazione scegliere una password

Password

Conferma Password

IL WIREFRAME

Matosto

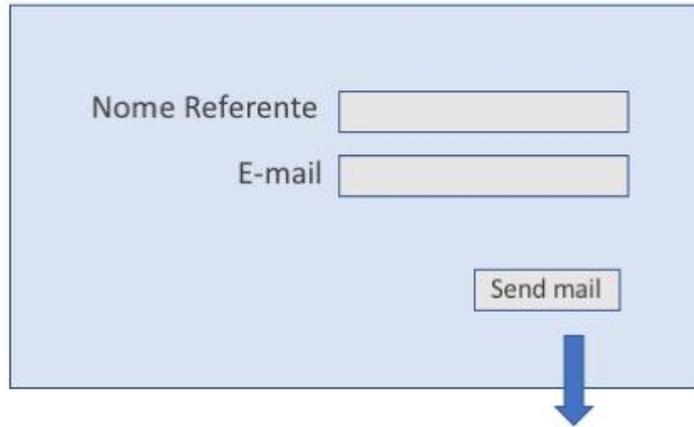
 Prof.
 Log Out

Iscrivi Gruppo 

Referente	Nome gruppo	Stato
_____	_____	Attivo
_____	_____	In sospenso

IL WIREFRAME

Iscrivi referente gruppo



A wireframe of a registration form for a group referent. The form is contained within a light blue rectangular box. It features two input fields: one for 'Nome Referente' and one for 'E-mail'. Below these fields is a 'Send mail' button. A large blue arrow points downwards from the button, indicating the next step in the process.

Invia una e-mail allo studente appena inserito con un link che rimanda al *completa registrazione*

IL WIREFRAME

MATOSTO - Marchi Torinesi nella SToria

Area riservata agli studenti

Inserire il nome della Società rappresentata e i nomi dei componenti del gruppo

Nome Società

User 1

User 2

[+ Aggiungi user](#)

1 di 2

IL WIREFRAME

MATOSTO - Marchi Torinesi nella SToria

Area riservata agli studenti

Per completare la registrazione scegliere una password

Password

Conferma Password

2 di 2

IL WIREFRAME

Benvenuto in MATOSTO!

Obiettivo del gioco è blabla...

Per iniziare ti è stato assegnato questo marchio:



Descrizione:



Crea subito un prodotto da associare al tuo marchio

Nome Prodotto

Categoria Merceologica

Descrizione

Claim

Media

*Scegli un nome per il tuo prodotto!
Non preoccuparti se non ti convince, potrai modificarlo in seguito.*

Save

IL WIREFRAME



IL WIREFRAME

Matosto

Società  Log Out

Data: dd/mm/yyyy  (previous+1)

Cassa € 0,00

Menù

- Marchi
 - Lista
 - Compra
- Prodotti
 - Lista
- Mercato
- Ranking

I miei Marchi

Marchio	Descrizione	Valore	Stato
	<hr/> <hr/>	<hr/>	
	<hr/> <hr/>	<hr/>	In vendita

IL WIREFRAME

Matosto

Società  Log Out

Data: dd/mm/yyyy  (previous+1)

Cassa € 0,00

Menù

- Marchi
 - Lista
 - Compra
 - Asta
- Prodotti
 - Lista
- Mercato
- Ranking

Nome Marchio

LOGO

Info storiche

Data deposito: _____

Titolare: _____

Sede: _____

Tipologia: _____

Territorialità: _____

Azioni

\$ 

SCHEDA PRODOTTO

IL WIREFRAME

Matosto

 Società
Log Out

Data: dd/mm/yyyy  (previous+1)

Cassa € 0,00

Menù

- Marchi
 - Lista
 - Compra
 - Asta
- Prodotti
 - Lista
- Mercato
- Ranking

I miei Prodotti

Prodotto	Introito	Stato
 Nome	_____	Attivo
 Nome	_____	In fase di validazione

IL WIREFRAME

Matosto

Società  Log Out

Data: dd/mm/yyyy  (previous+1)

Cassa € 0,00

Menù

- Marchi
 - Lista
 - Compra
 - Asta
- Prodotti
 - Lista
- Mercato
- Ranking

Crea un prodotto da associare al tuo marchio

Nome Prodotto

Categoria Merceologica

Descrizione

Claim

Media 

Save Ask for validation

IL WIREFRAME



La realizzazione della Versione BETA

LA REALIZZAZIONE DELLA BETA

- Per la realizzazione della versione Beta è stato utilizzato LARAVEL, il framework di sviluppo in PHP, nella versione 5.8.
- Dal wireframe di riferimento si è passati a scrivere le “storie” ed i “ticket” quotando la difficoltà di ciascuno di essi (vd. Metodologia AGILE) necessari per la realizzazione della prima versione della Beta.
- Due sviluppatori si sono occupati della stesura del codice sorgente e dei test del software
- La versione Beta è stata caricata ed aggiornata regolarmente su un server virtuale con Ubuntu 18.04 come sistema operativo, con MySql come Database Server e con Apache 2 come software per servire le pagine PHP.

**Parliamo della parte di
GAMING**

L'IDEA

Creare un gioco in forma di **web-application** (usabile anche su dispositivi mobile) che simuli la creazione di una o più aziende che producono prodotti di vario tipo (es. gioielli, auto, cibo, ecc).

Obiettivo del gioco: **publicizzare i prodotti e venderli.**

IL PROCESSO DI GIOCO

- Il professore iscrive classe e # società aventi come referente uno studente che fa riferimento ad un gruppo.
- Ogni società ha pre assegnato un marchio a caso.
- In partenza ogni società ha zero soldi.
- Ogni società registra una scheda prodotto (PRODOTTO) referente ad un marchio (ogni marchio può avere un solo prodotto per volta).
- La scheda contiene più campi da completare comprensivi delle foto e video.
- Ogni marchio è associato ad una categoria merceologica. Una volta scelta non è possibile cambiarla.

IL PROCESSO DI GIOCO

- Giornalmente viene aperta un'asta a busta chiusa su nuovi **marchi** da poter acquistare. Ogni marchio ha un valore minimo definito da sistema
- Ad ogni marchio è abbinabile un “**prodotto**”
- Obiettivo del gioco è cercare di vendere il maggior numero di prodotti pubblicizzandoli sui vari social media o tramite messaggistica condividendo il link della scheda prodotto ed acquisire il maggior numero di marchi per aumentare il proprio portfolio prodotti.
- Il prodotto è considerato “venduto” se e solo se un utente clicca il tasto compra presente nella scheda prodotto

LE RENDITE

- Giornalmente (al login) viene assegnato un piccolo reward
- Giornalmente vengono assegnati dei crediti derivanti dalla gestione dei marchi acquisiti sulla base di:
 - Quanti prodotti sono stati venduti.
 - Da quanto tempo gestisco il marchio.
- Ogni marchio può essere venduto ad un'altro giocatore con la modalità del "compralo subito"
- Il tasto "compra" presente sulla scheda prodotto sarà cliccabile da uno specifico utente su internet in maniera inversamente proporzionale al suo costo (es: un'auto la compro 2 volte nell'arco del gioco, delle scarpe 10-15, il pane tutti i giorni)

IL PASSARE DEL TEMPO

- Il gioco inizia nel 1940 e termina nel 2000 (1 anno al giorno)
- Ogni giorno vengo messi all'asta i Marchi registrati quell'anno
- Durante il periodo di gioco degli eventi intervengono sul sistema:
 - Eventi negativi: diminuiscono in maniera importante l'afflusso di denaro o fanno scomparire intere categorie merceologiche
 - Eventi positivi: incrementano i guadagni

La fase di testing

LA FASE DI TEST DELLA VERSIONE BETA

- Insieme alla Camera di Commercio di Torino è stata individuata la scuola e le classi con cui portare avanti la fase di test sul campo della versione BETA del gioco realizzato.
- Le due classi, provenienti dall'istituto Natta di Rivoli (TO), è stata somministrata una lezione sui fondamenti della metodologia AGILE e sul perchè e come realizzare un Wireframe.
- Con ciascuna classe sono state pianificati tre incontri su:
 - Un workshop di di presentazione ed uso della metodologia AGILE con l'ausilio dei LEGO nel project management.
 - Prima fase di test del gioco
 - Seconda fase di test del gioco

LA FASE DI TEST DELLA VERSIONE BETA

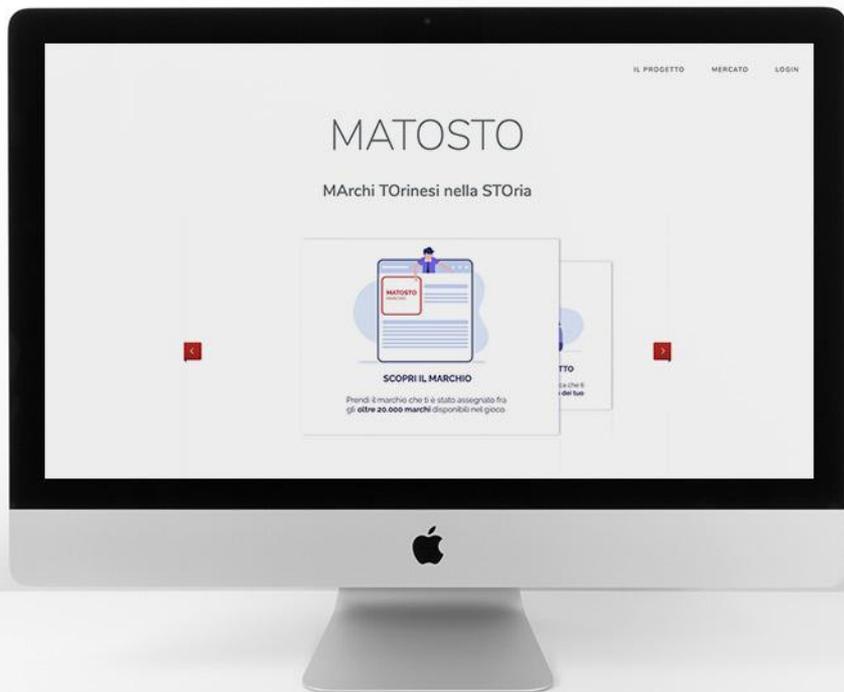
- Nel primo incontro è stato introdotto il perchè il prototipo del gioco sia stato realizzato utilizzando la metodologia AGILE mediante un workshop con l'utilizzo dei LEGO come facilitatore.
- Nel secondo incontro è stata spiegata la genesi del gioco, i suoi obiettivi e le regole fino a quel momento implementate nella versione BETA. Ai ragazzi è stato successivamente fornito il link per la registrazione al gioco ed invitati a partecipare ad una sessione di gioco di 2 ore "velocizzata" rispetto al naturale svolgimento del gioco stesso (ogni anno durava 5').

LA FASE DI TEST DELLA VERSIONE BETA

- Tutti i bug ed i feedback raccolti durante la prima sessione di gioco sono stati corretti ed implementati prima del terzo incontro con i ragazzi. Anche la grafica base è stata modificata in modo da rendere più semplice l'utilizzo del gioco sui dispositivi mobili.
- Durante il terzo incontro i ragazzi sono stati nuovamente invitati a partecipare ad una nuova sessione di gioco durante la quale, come nella sessione precedente, sono stati raccolti feedback per nuove implementazioni.

IL CODICE SORGENTE

- Il codice sorgente è al momento in una repository privata ma verrà prossimamente rilasciato in open source
- La versione Beta è disponibile all'indirizzo <http://matosto.top-ix.org> e può essere attivata una demo o un'istanza di gioco per qualunque scuola ne faccia richiesta in maniera gratuita



Come funziona in breve?



SCOPRI IL MARCHIO

Prendi il marchio che ti è stato assegnato fra gli **oltre 20.000 marchi** disponibili nel gioco.

TTO

ca che ti
o dei tuo





CREA IL PRODOTTO

Scegli la categoria merceologica che ti interessa e **realizza il prodotto dei tuoi sogni.**

SC

Prendi il marchio
gli **oltre 20**

IAL

a tutti i
social



CONDIVIDILO VIA SOCIAL

Manda il link del tuo prodotto a tutti i tuoi amici utilizzando i tuoi social preferiti.

Scegli la
interessa

TI

ra denaro
ovi Marchi.



VENDI AI TUOI CLIENTI

Vendi il tuo prodotto ed **incamera denaro** che ti permetterà di comprare nuovi Marchi.

CON

Manda
tuo a

TI

ra denaro
nuovi Marchi.



SCALA LA CLASSIFICA

Più vendi più sali in classifica.
Sarai in grado di arrivare al numero 1?

VEN

Vendi il tuo
che ti perm

STI

o l'angolo?



SCAI

Più ve
Sarai in gr

SOPRAVVIVI AGLI IMPREVISTI

La Recessione o la crisi del '29 è dietro l'angolo?
Riuscirai a superarla o fallirai?

<http://matosto.top-ix.org>

POSSIBILI AREE DI SVILUPPO

Dalla versione attualmente presente sulla repository e sul server è possibile pensare ad alcune implementazioni:

- Una grafica più accattivante.
- Una versione migliorata dell'algoritmo per il calcolo delle rendite giornaliere.
- Una maggiore profilazione dei giocatori per capire quali marchi sono più apprezzati dai giocatori e quali meno.
- Utilizzare la stessa logica di gioco su altri ambiti simili

Presentation Image resources:

- Slide 8 [Business vector](#) created by freepik - www.freepik.com
- Slide 9 [Business vector](#) created by [pikisuperstar](#) - www.freepik.com
- Slide 10 [Business vector](#) created by [pikisuperstar](#) - www.freepik.com
- Slide 11 [Business vector](#) created by [pikisuperstar](#) - www.freepik.com
- Slide 12 [Business vector](#) created by [pikisuperstar](#) - www.freepik.com
- Slide 13 [Business vector](#) created by freepik - www.freepik.com
[Banner vector](#) created by [macrovector_official](#) - www.freepik.com