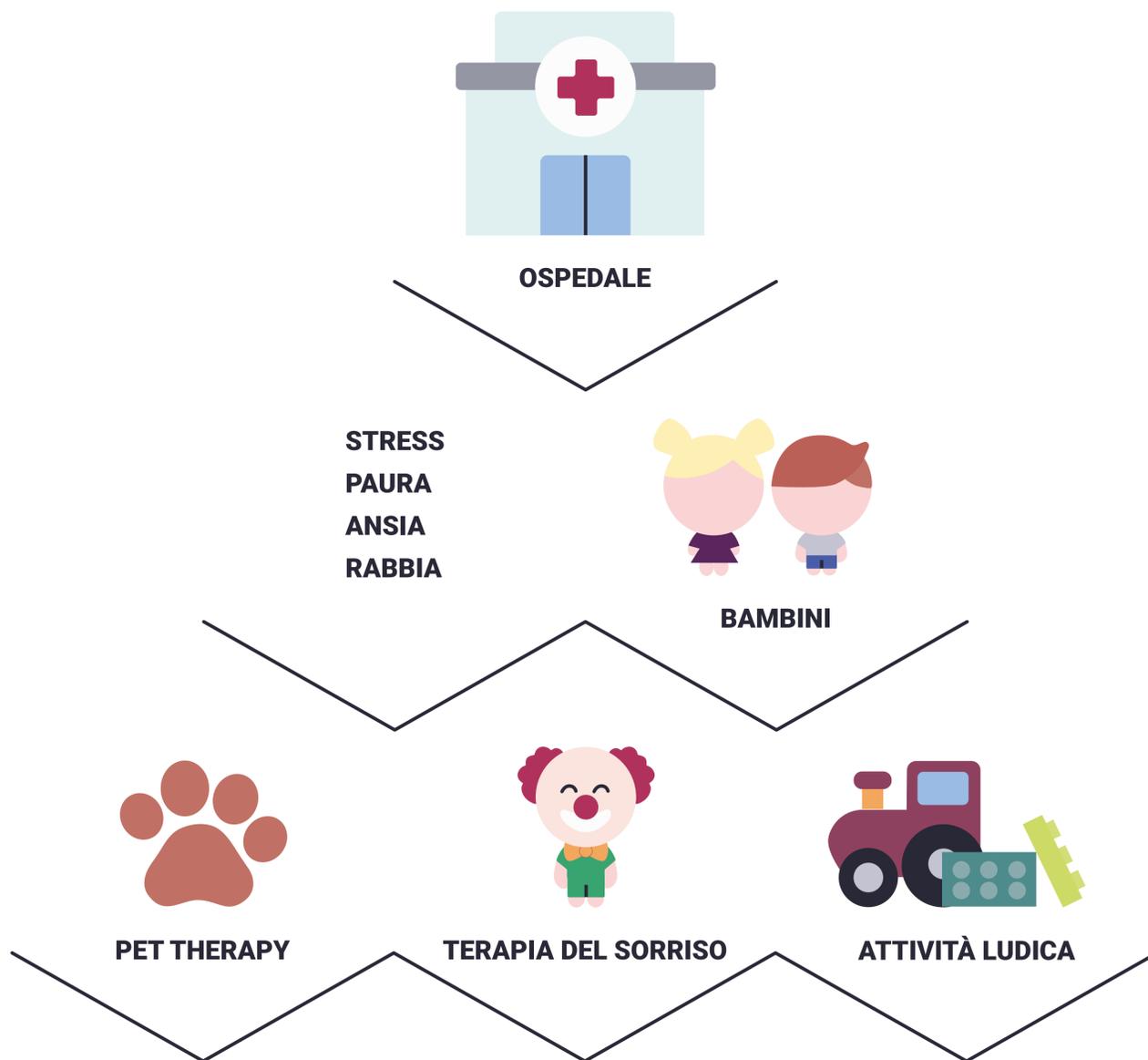


# RICERCA

## Scenario di Progetto



Il ricovero in ospedale è un evento stressante che potrebbe avere un impatto negativo sulla guarigione del paziente. Sperimentare una condizione di malattia è difficile per chiunque, ma in particolare modo per i bambini che sono più suscettibili a soffrire di stress acuto a causa di una degenza ospedaliera. Quindi risulta molto importante la gestione dello stress, elemento essenziale per ridurre gli effetti del ricovero. Per questo motivo vengono utilizzate terapie diverse che sono state valutate e dimostrate efficaci per diminuire i livelli di cortisolo come la clown therapy, la pet therapy e gli interventi di gioco. Alleviare lo stress emotivo nei bambini e nelle loro famiglie è uno degli elementi importanti della cura della malattia, dare sostegno emotivo e psicologico è difficile ma è un aspetto importante e necessario per aiutare il bambino ad adattarsi meglio alla malattia e al ricovero. I dati scientifici dimostrano che il legame tra emozioni e salute è particolarmente forte, soprattutto per quanto riguarda l'effetto di sentimenti negativi come ansia, rabbia e depressione. Queste condizioni, specialmente se intense e protratte nel tempo, possono aumentare la vulnerabilità alle malattie, peggiorarne i sintomi e ostacolare la guarigione. Se chi sta bene ha bisogno di ridere e rilassarsi, a maggior ragione ne ha bisogno chi sta male. Il malato ha bisogno di non pensare alla sua malattia, di distrarsi.

## CASI STUDIO



### POKEMON GO

Studio: Niantic  
Anno: 2016

È un videogioco in realtà aumentata che nasce per uno scopo ludico classico. In questa circostanza è stato utilizzato dai piccoli pazienti del C.S. Mott Children's Hospital, situato ad Ann Arbor in Michigan negli Stati Uniti, per migliorare le loro condizioni e per favorire la socializzazione.



### GOMO

Designer: Lily Karatzas  
Concept

È un giocattolo interattivo nato per rivoluzionare l'interazione tra medico e piccolo paziente. Utilizza la realtà aumentata per mostrare l'interno del suo corpo, in tutte le sue forme, in base delle esigenze mediche.



### ALDER PLAY

Studio: Ustwo  
Anno: 2018

È un'applicazione in realtà aumentata progettata per l'ospedale Alder Hey Children's Hospital di Liverpool. Consiste in vari giochi da fare durante i periodi di inattività, ma le sue caratteristiche più importanti sono progettate per assistere i giovani pazienti durante i trattamenti.

# PROGETTO

## Caratteristiche di gioco

### OBIETTIVO DI PROGETTO

L'obiettivo è aiutare i bambini malati a far fronte allo stress dovuto ad un periodo di ospedalizzazione attraverso l'utilizzo del gioco non strutturato come intervento. Il gioco è una delle attività umane in grado di generare soddisfazione e piacere, infatti i bambini fanno del gioco la loro occupazione principale. Attraverso questo trovano, pur senza cercarle in modo consapevole, soluzioni nuove di adattamento alla realtà che li circonda.

### CONCEPT

Un' applicazione in realtà aumentata che tramite il racconto di una favola e l'impersonificazione dei bambini nei personaggi permette loro di trasformare le emozioni negative, dettate dalla loro condizione, in positive. Consiste in un gioco che li proietta in un mondo fantastico nel quale dovranno affrontare varie sfide in più livelli, che corrispondono alla loro esperienza ospedaliera, con il fine di rendere la loro permanenza meno faticosa.

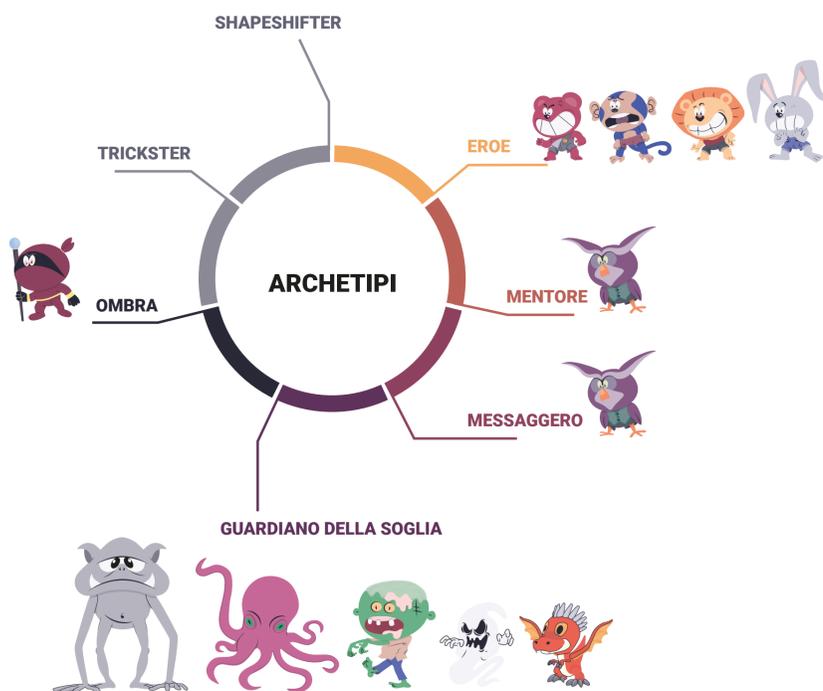
### TARGET DI RIFERIMENTO

Bambini ricoverati della fascia di età compresa tra i 5 e gli 8 anni.

### COMPONENTI

- Cuscino con stampata la mappa
- Applicazione per Smartphone o Tablet

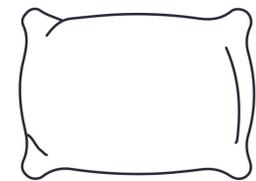
### TIPOLOGIE DI PERSONAGGI



### CUSCINO

#### DIMENSIONE CUSCINO STANDARD

50X80 cm



#### LATO 1



#### LATO 2



### PERSONAGGI PRINCIPALI

#### CONIGLIO

Baxter



#### CARATTERE

Gentile  
Pauroso  
Codardo

#### LEONE

Leonida



#### CARATTERE

Fiero  
Coraggioso  
Orgoglioso

#### ORSO

Brais



#### CARATTERE

Impulsivo  
Arrabbiato  
Scontroso

#### SCIMMIA

Sady

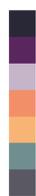


#### CARATTERE

Triste  
Negativo  
Timido

#### GUFO

Wilbur



#### CARATTERE

Saggio  
Sapiente  
Rassicurante

#### STREGONE

Malal

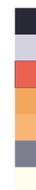


#### CARATTERE

Malvagio  
Avido di potere  
Forte

### PERSONAGGI SECONDARI

#### DRAGO



#### CARATTERE

Avido  
Scontroso  
Intelligente

#### FANTASMA



#### CARATTERE

Dispettoso  
Tenebroso  
Presuntuoso

#### ZOMBIE



#### CARATTERE

Stupido  
Lento  
Goffo

#### POLPO



#### CARATTERE

Intelligente  
Scontroso  
Agguerrito

#### TROLL



#### CARATTERE

Malvagio  
Rude  
Stupido

### SPRITE EROE



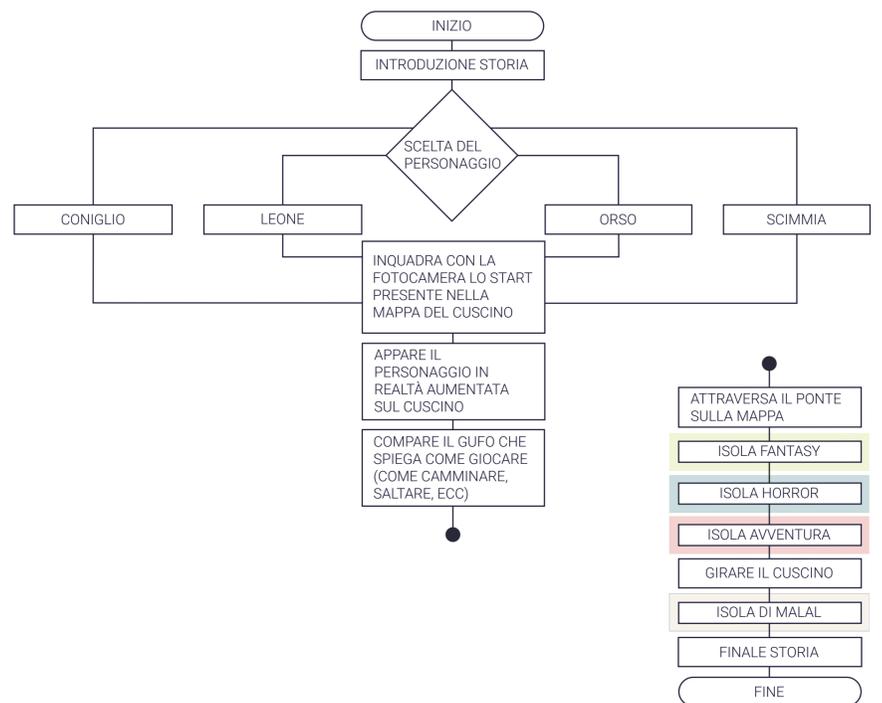
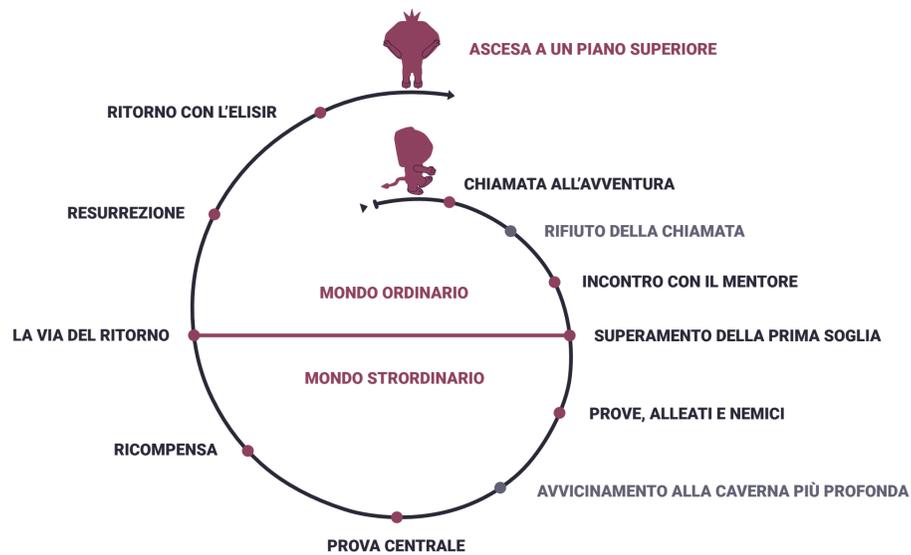
### SPRITE ANTAGONISTA



# PROGETTO

## Dinamiche di gioco

### IL VIAGGIO DELL'EROE



**MONTAGNE NEVOSE**  
TROVA IL GETTONE EVITANDO LE PALLE DI NEVE, RESTANDO ATTENTO AI BLOCCHI DI TERRENO CHE FRANANO RIPORTANDOTI AL PUNTO DI PARTENZA

**CASA STREGATA**  
TROVA IL GETTONE NASCOSTO DENTRO LE CASSE DI LEGNO, SALTANDOCI SOPRA, MA NON FARTI PRENDERE DAI FANTASMI

**TERRE BRUCIATE**  
RAGGIUNGI IL GETTONE SENZA FARTI SCHIACCIARE DAI TROLL

**VULCANO**  
PER OTTENERE IL GETTONE RISOLVI IL PUZZLE IN TEMPO

**CAVERNA**  
RAGGIUNGI IL DRAGO IN TEMPO PER GUADAGNARE IL GETTONE EVITANDO LE FIAMME LANCIATE (IN ALCUNI PUNTI RACCOGLI SCUDO PER DIFESA)

**LABIRINTO**  
PER RACCOGLIERE IL GETTONE TROVA L'USCITA DEL LABIRINTO PRIMA CHE SCADE IL TEMPO

**BOSCO INCANTATO**  
PER GUADAGNARE IL GETTONE RACCOGLI 15 FIORI IN UN MINUTO DI TEMPO, EVITANDO QUELLI ROSSI CHE TI FARANNO DIMINUIRE IL NUMERO DEI FIORI RACCOLTI

**POLPO GIGANTE**  
PER RACCOGLIERE IL GETTONE RAGGIUNGI IL POLIPO IN TEMPO, EVITANDO LE BOLLE CHE TI INTRAPPOLANO E TI RALLENTANO

**CASTELLO FATATO**  
RICORDA IL PERCORSO ILLUMINATO, IN QUANTO UNA VOLTA SPENTO DOVRAI PERCORRERLO PER RAGGIUNGERE IL GETTONE. SBAGLIANDO STRADA TORNI INDIETRO

**CIMITERO**  
RAGGIUNGI IL GETTONE SENZA FARTI PRENDERE DAGLI ZOMBIE EVITANDO GLI OSTACOLI (PASSA IN ALCUNI TRATTI PER AUMENTARE LA VELOCITÀ)

**CITTÀ FANTASMA**  
TROVA I SETTE OGGETTI NASCOSTI IN UN MINUTO DI TEMPO PER OTTENERE IL GETTONE E COMPLETARE IL LIVELLO

**VASCELLO PIRATI**  
PER OTTENERE IL GETTONE, GUIDA IL VASCELLO AL TRAGUARDO PRIMA DELLE ALTRE NAVI EVITANDO GLI OSTACOLI

**SCONTRIO FINALE**  
EVITA E LANCIAGLI ATTACCHI PER COLPIRE IL CATTIVO. USA LA SPADA E LA SFERA MAGICA PER ATTACCARE E LO SCUDO PER AUMENTARE LA DIFESA

**ISOLA FANTASY**

**ISOLA HORROR**

**ISOLA AVVENTURA**

**ISOLA DI MALAL**

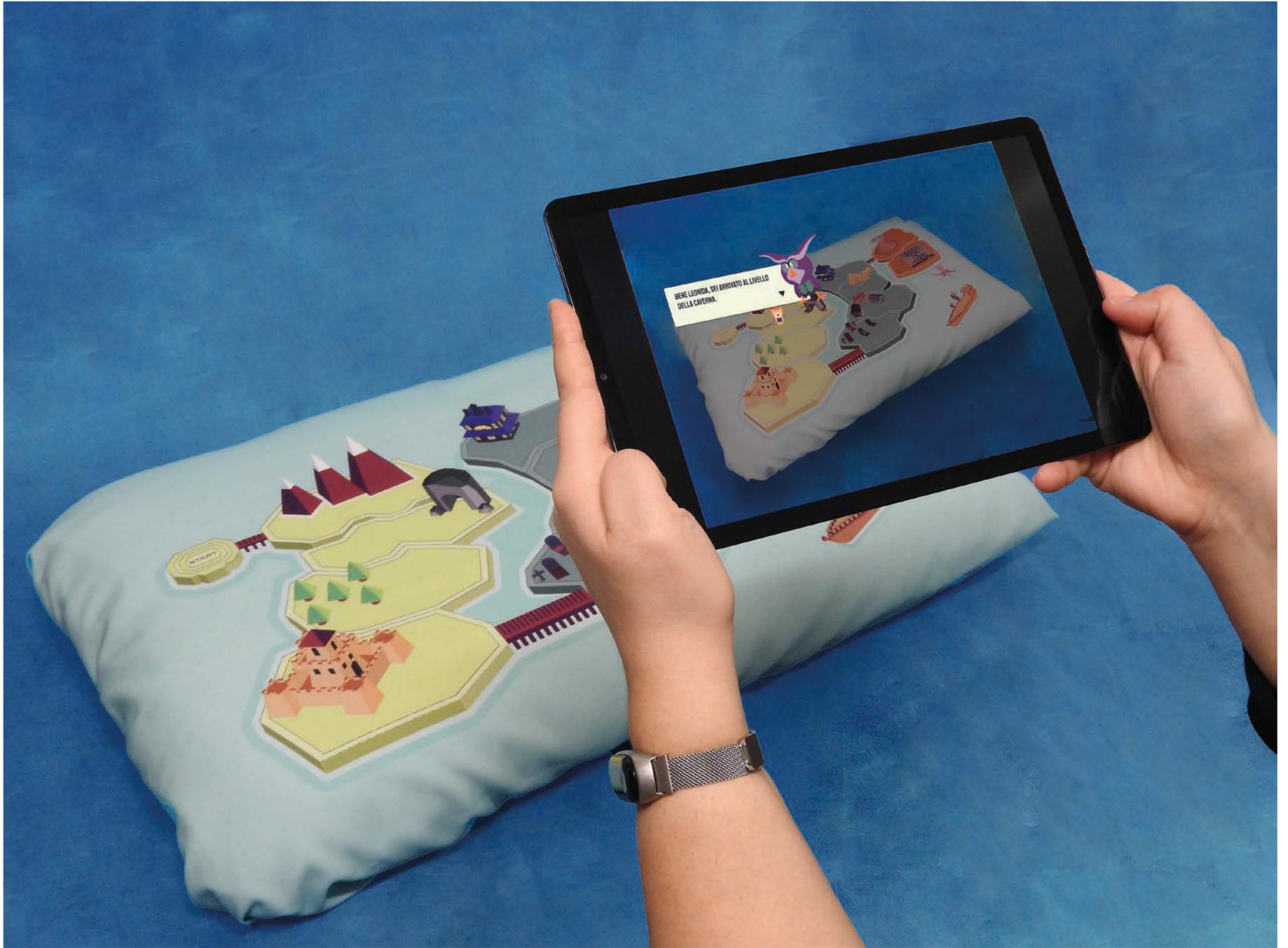
**GIOCATORI**

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER MAX 3

# PROGETTO

## Pillow Tell



RIPRODUZIONE DEL GIOCO IN REALTÁ AUMENTATA



FRONTE DEL CUSCINO



RETRO DEL CUSCINO