



Supportare la sostenibilità delle Piccole e Medie imprese: uno studio per il design di una piattaforma digitale

Milano, M., Parisi, G., Spadaro, P.F.

Università di Bari

milanomarilisa@yahoo.it, giovanna.parisi1986@gmail.com, spadaro.paola@gmail.com

Il progetto DICOTE

Questo studio fa parte del progetto DI.CO.TE finanziato dalla Regione Puglia con l'obiettivo finale di elaborare una piattaforma digitale che sostenga una cooperazione tra Piccole e Medie Imprese (PMI) finalizzata alla sostenibilità.

Introduzione teorica

- Cooperazione: -intrinseca alla gran parte delle azioni sociali (Blumer,1950)
- precorsa dalla costruzione di un Senso di Comunità (SdC, McMillan e Chavis 1986; Cacciamani, 2007).
- Gamification: i Social Network (SN) e le attività sociali (es. Social Games) che essi permettono sono un modello efficace da cui prendere spunto per il design della piattaforma DICOTE facendo leva su: cooperazione, sfida, competizione, socializzazione (Viola, 2011).

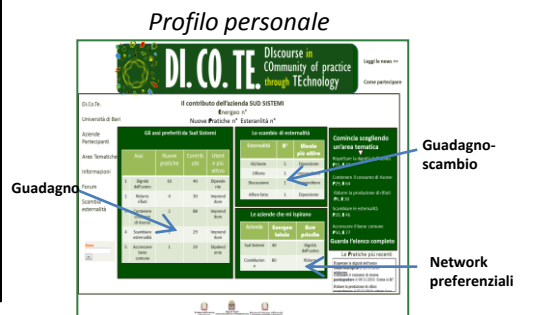
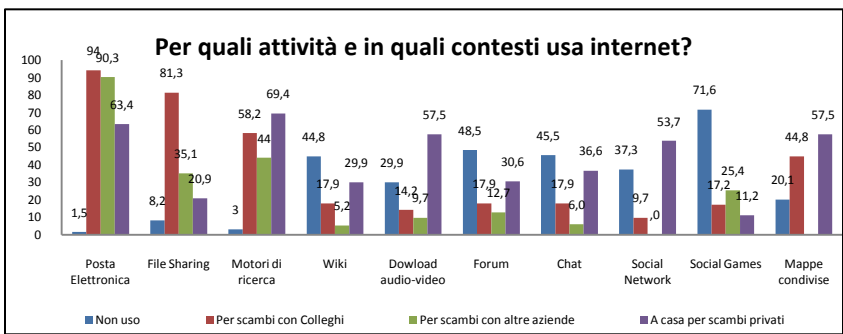
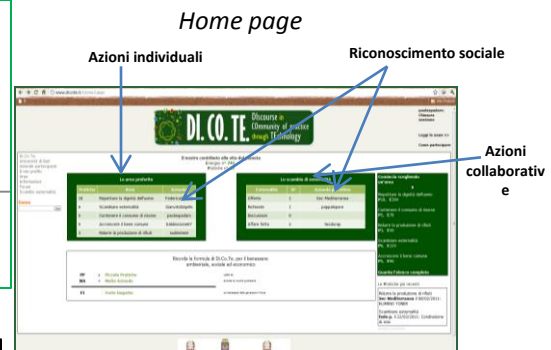
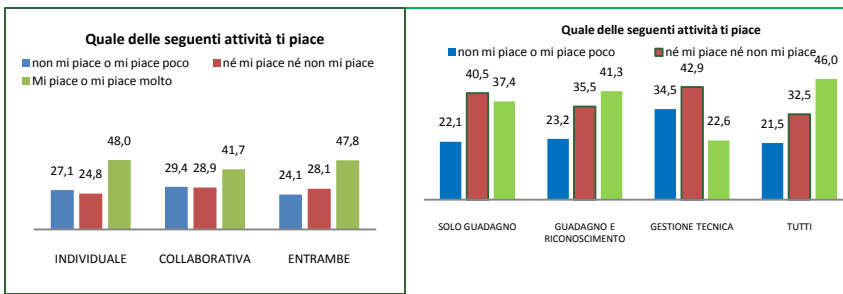
Obiettivi

- Analizzare i motivi che spingono gli utenti dei SN ad utilizzare i SG. Scopo ultimo è identificare ed analizzare alcune attività cooperative fruibili nei SN al fine di raccogliere suggerimenti sul design tecnologico e sui modelli di attività che possano favorire la cooperazione.
- Capire quali strumenti di interazione on line possono favorire la cooperazione tra imprese; quali di questi strumenti sono preferiti dai dipendenti delle imprese coinvolte in DI.CO.TE. e quali sono effettivamente usati per collaborare e comunicare.

Metodo e Dati

- Analisi del Contenuto (AdC) di 4 SG: FarmVille, RestaurantCity, HotelCity e MyCityLife. Analisi delle attività proposte agli utenti in termini di interazione (individuale/collaborativa/entrambe) e scopi (guadagno/riconoscimento sociale/gestione tecnica/tutti);
- Un questionario somministrato a 157 utenti per esplorare il SdC e la percezione di alcune specifiche attività dei SG.
- Un questionario somministrato a 134 dipendenti delle imprese di DICOTE sulle modalità d'uso delle tecnologie digitali e le loro preferenze d'uso.

Risultati



Conclusioni

L' AdC ha dimostrato che i giocatori prediligono attività "individuali" (48%) che hanno per scopo sempre il riconoscimento sociale dell'utente, insieme a scopi come il guadagno di denaro virtuale (41%) e la possibilità di gestione tecnica del SG (46%). Tra gli strumenti maggiormente utilizzati in azienda, il mailing viene preferito dal 97% dei dipendenti per scambi fra colleghi. E' assente l'utilizzo delle piattaforme virtuali e dei SG nei contesti lavorativi. Il 54% dei dipendenti ha dichiarato di utilizzare i SG in contesti privati. Inoltre, il 61% dei dipendenti è coinvolto in lavori di gruppo con colleghi almeno una volta al giorno e il 56% desidererebbe collaborare con colleghi impiegati in imprese complementari.

Indicazioni per il design

- Creare un forum di discussione diviso per argomenti;
- Creare una stanza per permettere scambi di informazioni informali;
- Inserire chat;
- Creare una mailing list degli user;
- Inserire bacheche sulle quali poter postare avvisi;
- Permettere agli user di avere un avatar;
- Inserire strumenti che possano permettere la valutazione tra user;
- Inserire gallery con foto e filmati che ritraggono azioni e interventi sostenibili, messi in atto dalle imprese appartenenti al progetto;
- Inserire un'area download per la condivisione di materiali;
- Identificare dei referenti per ciascuna azienda.

Bibliografia

- Coyne R., Snodgrass A. (1993). *Cooperation and individualism in design*. Environment and Planning B: Planning and Design, vol. 20, n. 2, pp. 163-174.
- Isabella, S. (2006). *Tra gioco e realtà: comunità ed esperienza nei giochi di ruolo online*. Cosenza: Pellegrini Editore
- McMillan, D.V., Chavis, D. M. (1986). *Sense of community: a definition and theory*. In Journal of Community Psychology, 14- pp.6-2
- Orri, J. (1990). *Condividere le conoscenze, celebrare l'identità. La memoria di comunità in una cultura di servizio*. In C. Pontecorvo, A.M. Ajello, C. Zuccheromaglio (a cura di) (1995). *I contesti sociali dell'apprendimento*. Milano: LED
- Perrucci, V., Cacciamani, S. Balboni, G. (2007). *Senso di comunità in un corso on line: costruzione di uno strumento*.
- Atti del IV congresso della SIEL " E-learning tra formale ed informale, Macerata 3-6 luglio 2007
- Viola, F. (2011). *Gamification., i videogiochi nella vita quotidiana*. Narcissus self publishing.
- Yee, N. (2006). *Motivations for Play in Online games*. In Cyberpsychology & Behavior vol. 9, n. 6.