

Relazione Progetto: University Duel

Daniel Vascon

Agosto 2025

1 Introduzione

Come progetto abbiamo deciso di realizzare una rivisitazione di un gioco da tavolo abbastanza famoso chiamato 7 WONDERS: DUEL. L'idea è nata in seguito a una delle prime lezioni tenute dal docente Marco Andreatta in cui venivano discussi i 7 problemi del millennio. Abbiamo scelto il gioco da tavolo come medium comunicativo poiché generalmente questi non presentano un limite d'età, coinvolgono più persone e con la speranza di far divertire oltre che comunicare. L'idea era quella di attrarre il maggior numero di persone possibile e rendergli piacevole imparare.

L'obiettivo è stato quello di mettere al centro della scena quelli che sono i grandi nomi della matematica e che di conseguenza sono anche quelli più conosciuti dalle persone, affiancandoli con matematici che hanno fatto la storia in periodi più recenti e il cui nome non ha raggiunto il grande pubblico.

2 Target

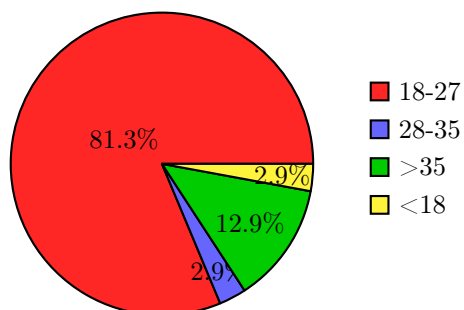
Il progetto realizzato è indirizzato a persone di età superiore ai 14-15 anni in quanto presenta la necessità di un pensiero strategico perché possa essere considerato stimolante. Il gioco è stato ridisegnato completamente per trasmettere quello che noi pensiamo essere l'ambiente universitario e le dinamiche del corso di matematica; inoltre, abbiamo puntato ad inserire aneddoti, informazioni e analogie tra il gioco e la matematica che, a parere nostro, potevano incuriosire il giocatore.

2.1 Sondaggio

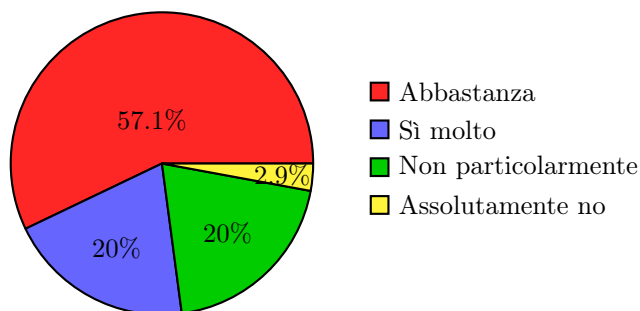
Abbiamo anche effettuato un sondaggio condiviso con amici, parenti e conoscenti, per cercare di capire come sarebbe stato ricevuto il gioco dalle varie persone e per vedere se il nostro target poteva essere interessato al gioco. Le domande erano le seguenti:

1. Quanti anni hai?
2. Apprezzi la matematica?
3. Hai mai sentito parlare dei problemi del millennio?
4. Ti piacciono i giochi da tavolo?
5. Potrebbe interessarti un gioco da tavolo a tema matematico?
6. Quanto saresti disposto a spendere?
7. Perché?

Domanda 1.

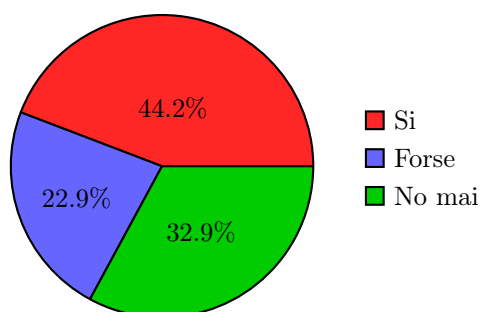


Domanda 2.

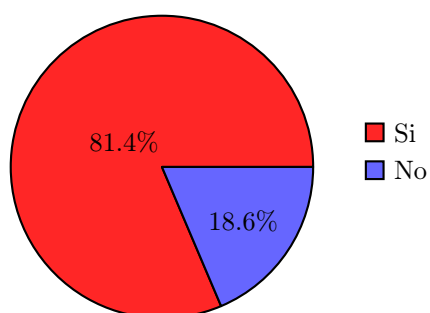


La prima domanda era necessaria per capire come poteva essere recepito il nostro gioco nelle varie fasce di età, mentre la seconda era per verificare se vi fosse una correlazione diretta tra l'apprezzamento della matematica e la disposizione a giocare un gioco che presentasse questo tema. In questo caso la nostra speranza sarebbe quella di osservare che i due fenomeni risultano scorrelati, in quanto vorremmo raggiungere principalmente le persone con conoscenze di matematica più ridotte.

Domanda 3.

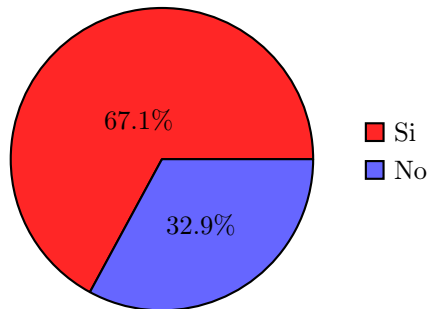


Domanda 4.



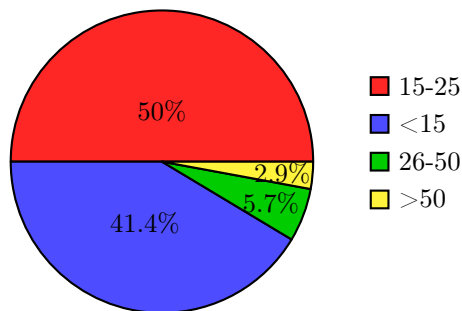
La quarta domanda é molto rilevante per comprendere che percentuale della popolazione raggiungeremo con l'eventuale prodotto. Osservando le risposte abbiamo anche notato che le persone nella fasce d'età < 18 e > 35 non erano minimamente interessate ai giochi da tavolo, infatti abbiamo riportato una sola risposta positiva in entrambe le fasce di età.

Domanda 5.



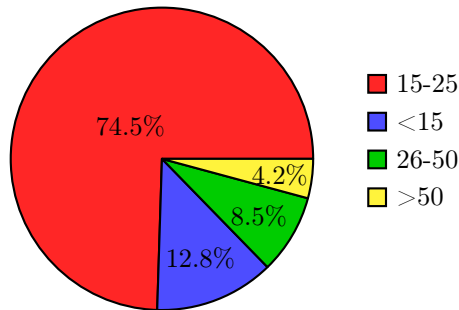
Grazie alla quinta domanda abbiamo osservato che le persone non interessate ai giochi da tavolo non avrebbero avuto alcun interesse nel prodotto, mentre la maggior parte delle persone che apprezzano i giochi da tavolo hanno anche dimostrato interesse nel nostro prodotto. Abbiamo quindi osservato che solo il 14,3% delle persone a cui piacciono i giochi da tavolo non sarebbe stata interessata al gioco a tema matematico. Secondo uno studio condotto da YouGov su un campione di 744 intervistati (maggioresnni) si osseerva che il 64% degli adulti maggiorenni gioca almeno una volta al mese, mentre il 40% gioca almeno una volta alla settimana. Se i dati ci dessero una buona rappresentazione della popolazione italiana potremmo stimare che il core target ammonti a circa 22 milioni di persone, solo nella popolazione italiana.

Domanda 6.



Le ultime due domande a scelta multipla sono state poste per valutare il prezzo che dovrebbe avere questo prodotto perché venisse comprato dal maggior numero di persone, ovviamente tenendo conto di eventuali costi di produzione. Sempre tenendo conto delle risposte date in precedenza possiamo osservare che il 32.9% delle persone che hanno risposto < 15 non era interessate al gioco in partenza quindi possiamo scartarle e considerare il seguente grafico.

Domanda 6*.



In cui abbiamo ommesso i dati delle persone che non erano interessate già in partenza ai giochi da tavolo. Così da ottenere il range di spesa delle persone effettivamente interessate al gioco.

2.2 Risposte alla domanda 7

L'ultima domanda è stata posta per dare la possibilità alla persona di argomentare le risposte date.

- Perché è un gioco da tavolo molto specifico e il costar troppo incentiverebbe le persone a trovare una versione simile online gratis. 15-25\$ sono una somma che io personalmente spenderei.
- Così è disponibile per tutti.

L'obiettivo sarebbe quello di far costare il gioco il meno possibile per dare la possibilità a più persone possibile di giocarci, tenendo ovviamente conto degli eventuali costi di produzione. Sarebbe ottimo se il gioco venisse anche digitalizzato e reso disponibile online così da poter raggiungere un pubblico ancora più vasto.

- So che sarebbe difficile trovare qualcuno con cui giocarci e non ho conoscenze matematiche molto avanzate.
- Raramente trovo abbastanza persone con cui giocare a giochi da tavolo.

Abbiamo scelto proprio per questo motivo un gioco 1 contro 1 per permettere alle persone di giocarci anche senza dover troppe persone a casa e dargli quindi modo di passare un pomeriggio con un amico o con qualcuno della famiglia.

2.3 Conclusioni sul sondaggio

Abbiamo constatato che le fasce di età meno interessate sono quelle under18 e over35 e che le persone meno interessate alla matematica non hanno mai sentito parlare dei problemi del millenio. Abbiamo notato anche le persone interessate ai giochi da tavolo o alla matematica sarebbero state disposte a spendere di più per il gioco.

3 Descrizione del Gioco

Le regole sono rimaste quasi interamente invariate, mentre abbiamo deciso di modificare i termini di gioco e la grafica perché rispettasse il tema scelto. Il gioco si svolge in 3 Annate, ciascuna con il proprio mazzo, in cui il giocatore può compiere una serie di azioni per avvicinarsi alla vittoria desiderata. In questo gioco è possibile vincere in molteplici modi:

- Essere considerati dal pubblico come il miglior ateneo (Primato nella reputazione);

- Risolvere più problemi del millenio (Primato nella Ricerca);
- Ottenere più punti prestigio dell'altro Ateneo (Primato nel Prestigio).

Le prime due vittorie si possono verificare in qualsiasi momento della partita ponendone fine. I giocatori durante la partita dovranno assumere personale d'eccellenza, organizzare nuovi corsi universitari, migliorare le infrastrutture e fare ricerca per posizionarsi sul podio delle migliori università al mondo.

4 Progettazione

Dopo aver avuto l'idea abbiamo deciso i nuovi termini, le risorse e i protagonisti del gioco in modo che fossero coerenti con il tema che avevamo scelto, abbiamo riscritto il testo delle regole in modo che si adattasse ai termini e abbiamo verificato la coerenza. Successivamente abbiamo modificato i nomi di tutte le carte con quello di teoremi o corsi che abbiamo svolto, o sentito, durante questi 3 anni di università. Abbiamo poi diviso il lavoro cercando di occuparci singolarmente di un aspetto:

- Scrittura delle regole;
- Editing delle carte;
- Ricerca storica e complementi matematici.

Mi sono occupato principalmente della ricerca storica dei matematici e della scrittura delle descrizioni dei 7 problemi del millenio. Per scegliere i matematici ho deciso di affiancare personaggi molto noti ad altri che sono rimasti sconosciuti nel tempo, nonostante i grandi traguardi raggiunti. Questa decisione è stata fatta per dare terreno comune di discussione sulla storia di matematici conosciuti e per aprire le porte alle persone curiosi di approfondire la vita di matematici più sconosciuti, come Hilbert, Ramanujan o Kovalevskaja.

Scrivendo le descrizioni dei problemi del millenio sono emersi alcuni dubbi sulla loro comprensibilità. Proprio per questo motivo abbiamo sentito la necessità di rendere i simboli più esplicativi possibile. Condivido molto l'opinione di Carrada in cui sostiene che la nostra è una "civiltà dell'immagine", ma, nonostante i tentativi, non sempre siamo riusciti a sfruttare la sinergia immagine-argomento data la complessità del problema. Ho cercato, anche con l'aiuto degli altri, di seguire il consiglio di Carrada provando ad evitare di far fare al pubblico un "compito". L'obiettivo che mi ero prefissato è stato quello di seguire le parole di Piero Angela e di Albert Einstein:

Esiste una soglia di difficoltà al di sotto della quale la macchina mentale non si accende, e un'altra al di sopra della quale si inceppa.

Piero Angela

Le cose vanno semplificate il più possibile, ma non di più.

Albert Einstein

5 Strategie comunicative

Abbiamo scelto di divulgare tramite un gioco da tavolo perchè conosciamo abbastanza bene il genere e abbiamo pensato ci risultasse più facile utilizzarlo per istruire sugli argomenti scelti. Durante gli ultimi anni mi sono reso conto che molte persone non sanno come è strutturato un corso di laurea triennale.

Abbiamo fatto in modo che una partita simulasse il percorso che abbiamo svolto così da far conoscere il funzionamento dell'università anche a coloro che non ci sono mai andati per permettergli di avvicinarsi, per quanto poco al nostro mondo.

6 Conclusione

Tramite University Duel abbiamo provato a trasmettere al pubblico più aspetti della matematica possibile, la complessità e le sfide dei ricercatori che lavorano per risolvere problemi estremamente complicati, la storia e le grandi menti della matematica che ci hanno permesso di arrivare a questo punto e i primi passi che fa un matematico, cioè il suo percorso in triennale.

Abbiamo anche concluso che le persone interessate ai giochi da tavolo non si fanno spaventare dal tema del gioco e che, se il gioco fosse ben pensato, molti di loro sarebbero interessati a provarlo.

In conclusione considero l'esperienza più che positiva e formativa dal punto di vista comunicativo, molteplici volte mi ha dato modo di pensare come sarebbe possibile passare più facilmente il messaggio, permettendo al pubblico di riflettere e interessarsi alla materia. Ritengo infine che le competenze acquisite mi potrebbero tornare utili in futuro per comunicare più efficacemente la materia.

Componenti: *Vascon Daniel, Lazzaroni Ramon, Mazzola Andrea*

Relatore: *Andreatta Marco*