

HAPPYTOYS
FOR HAPPY KIDS
DI MATTEO RIGHI

DESCRIZIONE TARGET

TARGET: Bambini dai 4 ai 10 anni. Necessità di divertirsi e **imparare in un mondo sempre più distratto**, hanno tutto quello che vogliono senza fare fatica avendo accesso a Internet

SITUAZIONE ATTUALE: Giochi materiali con poche funzioni, videogiochi che rischiano di causare dipendenza e cartoni animati da "subire" **passivamente**

PROBLEMI: rischio di essere lasciati troppo soli, poca capacità di personalizzazione, non coinvolgimento di terze persone, genitori sempre più digitali e disattenti, **lontananza dal mondo reale**, rischio di dipendenza e di vita sedentaria

DESIDERI: divertirsi, **essere ascoltati, imparare, fare amicizia, stare con i propri cari**

DESCRIZIONE HAPPYTOYS

Azienda importante e quindi in grado di fare investimenti, specializzata in **giocattoli personalizzati ed educativi**, in calo economico per la concorrenza di smart toys e app per smartphone

PUNTI DI FORZA: evidente capacità di manifattura e di produzione elevata, focus sulla personalizzazione e l'**empatia**

PUNTI DEBOLI: mancanza di aggiornamento con il mercato, **diseducazione digitale**

SOLUZIONI POSSIBILI:

- sfruttare al meglio il mercato digitale **comunicando su più fronti** e colpendo soprattutto i genitori, mostrando il beneficio della **crescita dei bambini** grazie ai nuovi giochi Happytoys.
- **Coinvolgere i bambini** facendoli sentire parte di qualcosa, insegnare il più possibile quanto riguarda il mondo reale coinvolgendoli in attività reali

RISORSE SU CUI INVESTIRE:

- **Umane:** team di ingegneri informatici, di esperti in comunicazione e di psicologia pedagogica.
- **Materiali:** **pubblicità online, canali Social e in particolare Youtube.** Cercare di coinvolgere anche le scuole attraverso **iniziative sociali** sponsorizzate dall'azienda per comprendere attraverso il gioco e il confronto cosa vorrebbero i bambini. Esempio: "speed dating" culturale su argomenti comuni. È importante che i bambini imparino a parlare un po' tutti con tutti per superare timidezza e pregiudizi.
- **Raccolta fondi:** crowdfunding e ricerca aziende partner che vogliano collaborare al progetto

COME DIFFERENZIARSI (USP)

Creare un gioco che si basi su più supporti, puntare forte sullo **storytelling** e sulla scoperta del mondo reale, puntare sulla community e sul **coinvolgimento di persone reali**. **Accompagnare il bambino attraverso un'esperienza utente che duri nel tempo e lo ascolti.**

STORYTELLING: - creare un cartone animato su Youtube (o sito interno) riguardante un **piccolo gruppo di giocattoli robot che desiderano diventare bambini veri**. In ogni puntata sarà sviluppato un **argomento riguardante il mondo reale**, con loro che cercano di scoprirlo.

Es: che cos'è x, cosa fa x mestiere, storie culturali riguardanti il mondo, fiabe e racconti storici con **rottura della quarta parete per coinvolgere il bambino** attraverso domande.

- Ci sarà inoltre spazio per l'**educazione tecnologica**. Utilizzando il pretesto dei protagonisti robot per spiegare occasionalmente la loro storia e come funziona la tecnologia.

PERSONALIZZAZIONE: creare un gioco fisico che si possa personalizzare in maniera diversa **a seconda delle preferenze**. Dotato di **intelligenza artificiale**, possibilmente con un sistema operativo aggiornabile e con una **"personalità"** decisa in base alle scelte e ai comportamenti del bambino. Il **"cuore"** del giocattolo potrebbe essere fatto da un **dispositivo digitale smontabile** e quindi **da utilizzare come dispositivo app**, sistema operativo aggiornabile e processore.

COINVOLGIMENTO: il bambino dovrà **insegnare al giocattolo** periodicamente qualcosa riguardante il mondo reale. Avrà la possibilità di far rispondere il giocattolo in base a quello che gli ha insegnato. Es: gli dovrà portare a vista più foglie per mostrargli cos'è una foglia, dovrà correre per fargli vedere cosa vuol dire correre, potrà registrare frasi da far dire al giocattolo come gli ha insegnato lui.

MONDO REALE: il cartone gli suggerirà periodicamente un'**attività da fare all'esterno** al posto del gruppo di robot protagonisti che devono ancora imparare a farlo. Il cartone sarà molto improntato sullo scoprire il mondo reale. Il bambino dovrà **imparare che cos'è il mondo insieme al giocattolo**. Un braccialetto connesso **monitorerà inoltre i movimenti** del bambino come l'APP "Salute" dell'I-Phone, suggerendoli che risultati ottenere e spronandolo simpaticamente.

RELAZIONE ED EDUCAZIONE

RELAZIONE: ogni settimana ci sarà un **quiz a risposta vocale** sull'argomento della puntata del cartone e generale. Le domande saranno sia per i bambini che per gli adulti, da fare in compagnia. Il gioco riconoscerà il tono di voce del bambino e degli adulti in modo diverso, dando più punti alle risposte date dal bambino. Questo servirà a **creare curiosità** al bambino attratto dal vincere.

EDUCAZIONE: ogni puntata il cartone animato dirà al bambino di cercare di imparare alcune cose all'esterno di casa che dovrà poi insegnare in qualche modo al suo giocattolo. Questo lo porterà a **chiedere ai genitori** di partecipare e a cercare di **coinvolgerli** nel mondo reale.

COMMUNITY: Il gioco avrà inoltre una community che correggerà grammaticamente gli errori nel testo durante la produzione a seconda dell'età, per **insegnare al meglio come scrivere**.

CHATBOT:

- Ci sarà inoltre una **chatbot amica** che chiederà ai bambini che cosa vorrebbero imparare dando loro delle scelte. **A seconda delle scelte**, Happytoys capirà al meglio **le esigenze del bambino** e modificherà l'andamento del cartone animato e delle scelte di azienda. La chatbot sarà fondamentale per **mantenere l'attenzione del bambino** al gioco e per farlo interagire con qualcuno seppur virtualmente. Messaggi vocali e nuove tecnologie aiuteranno a rendere il tutto più umano.

- Ci sarà anche una **chatbot per i genitori/tutor** che li terrà aggiornati su cosa stanno imparando i bambini e contenenti dei **suggerimenti sull'educazione** e su attività da fare con loro. Sapendo che cosa stanno imparando, i tutor avranno più chiari gli argomenti per aprire un **dialogo con loro**.

Saranno inoltre aggiornati su **quanto si stanno muovendo i bambini**, suggerendo loro se incoraggiarli di più al muoversi o complimentandosi con loro.

PUNTI CRITICI

DIFFICOLTÀ: Incoraggiare sempre il bambino. Dargli sempre la possibilità di chiedere un **suggerimento** se non capisce come fare. Magari con un aiutante animato simile alla fatina di Pinocchio, che non risponda subito ma che prima suggerisca o dia **esempi** per stimolare la **capacità associativa**.

GENITORI: Se ha difficoltà con i genitori, trovare il modo per poter fare i quiz in altro modo o **alternative** per quanto riguarda le attività all'esterno.

DIPENDENZA: mandare una **notifica** al termine della settimana sia al bambino che ai genitori che indichi quanto tempo ha passato a giocare. Rimproverando simpaticamente se ha giocato più del dovuto spiegando il perché e quanto dovrebbe farlo.

COINVOLGIMENTO:

- bisognerebbe trovare il modo di fare interagire i giocattoli gli uni con gli altri e **sfidarsi o collaborare tra amici**.
- si potrebbero inoltre **creare gare** per quanto riguarda i quiz e il movimento (o anche della crescita del giocattolo) a seconda delle province o delle regioni. La provincia con la media più alta di punteggio potrebbe **vincere** un contenuto aggiuntivo o delle promozioni. Questo porterebbe i bambini a cercare di migliorare sempre di più e cercare di coinvolgere i propri cari il più possibile per **imparare sempre di più** e **muoversi sempre di più**.

FONTI DI GUADAGNO

- **Pubblicità** sul cartone animato
- **Gioco sofisticato e quindi di medio-alto costo** dato che dura nel tempo e che sfrutta molto l'intelligenza artificiale
- **Elevato acquisto** da parte dei genitori con le giuste pubblicità, spiegando i benefici per il bambino nell'imparare il mondo reale e per loro nell'imparare a giocare insieme a lui
- **Uscite periodiche** (mensili?) di **oggetti assemblabili** o percorsi da costruire e da far fare al giocattolo per simulare uno degli argomenti sviluppati. Alcuni oggetti serviranno inoltre al bambino per imparare a programmare il movimento e le azioni del giocattolo
- **Referral**: con la giusta produzione e diffusione del cartone animato, si potrebbero suggerire video che pagano come Referral per essere associati al progetto, video inerenti a ciò che viene sviluppato nella puntata. Referral proponibili anche nelle chatbot per i genitori
- Pubblicità all'interno del quiz e dei dispositivi digitali

OBIETTIVI FINALI

- Creare un educazione più solida e attinente alla realtà
- Tenere i genitori al corrente dell'educazione ludica e coinvolgerli
- Ascoltare il bambino e rendergli evidente quanto sia meglio fare qualcosa attivamente che passivamente
- Sviluppare pensiero critico, curiosità e voglia di interagire realmente
- Rendere il bambino sempre più abile ad apprendere
- Avere chiaro quanto sia bello essere umani e non macchine

ALTERNATIVE E POSSIBILI AGGIUNTE

- Se il giocattolo è troppo costoso e difficile da produrre si potrebbe puntare su un giocattolo più semplice, con meno funzioni e a principale funzione affettiva. Creando attorno a lui la linea delle **uscite periodiche di giochi semplici** come principali funzioni di gioco. Attraverso un abbonamento si potrebbero garantire entrate costanti per l'azienda.
- Rendere il dispositivo digitale o il braccialetto **sensibile alla luce solare** o ancora meglio all'aria aperta. Questo porterà a **monitorare anche una vita troppo sedentaria** del bambino. Attraverso **la funzione "Fallo per me"** derivata dalla storia del cartone animato, il giocattolo invoglierà il bambino a **stare all'aria aperta**. Oltre ai suggerimenti delle chatbot riguardo a questo punto si potrebbe per esempio valutare un comportamento diverso del giocattolo a seconda di quanto il bambino ha "fatto per lui" o l'aumento di un punteggio nei giochi.
- Esperienze VR e AR che però trovino il modo di non simulare troppo il mondo reale. Avere una simulazione del proprio gioco in AR che effettua un'animazione vicino a sé è sicuramente bello per un bambino, ma non deve abituarlo alla virtualità.
- Trovare il modo di sviluppare una fase di gioco che porti il bambino a **comprendere le opinioni diverse** e a capire quanto spesso **non esiste giusto e sbagliato**. In questo il cartone animato e la chatbot potrebbero essere utili. Ad esempio senza che ci sia un protagonista/eroe sempre giusto ma che il protagonista sia la collaborazione tra i protagonisti.
- Ci potrebbe essere anche una **chatbot per i maestri/educatori** che desiderano ricevere **suggerimenti educativi aggiornati dalle ricerche Happytoys**. Avrebbero inoltre uno sconto promozionale per ricevere alcuni giochi di Happytoys da far provare ai bambini a scuola.