

caso studio;

L'INNOVAZIONE NEL SUCCESSO **Wii.**

Gruppo: **icsipylon**

Elisa Affè
Carmen Bruno
Francesco Buzzo
Micol Cantalupi
Idelfonso Colombo
Nicolai Rizo

Nicolai Rizo
Idelfonso Colombo
Micol Cantalupi
Francesco Buzzo
Carmen Bruno



concezione di un nuovo prodotto

Nuova idea di console

- sganciarsi dalle tipologie classiche di console
- uscire dalle road map



mappa innovazione



CONCEZIONE NUOVO PRODOTTO
Nuova idea di console

mappa innovazione



CONCEZIONE NUOVO PRODOTTO
Nuova idea di console



innovazione d'uso *controller con sensori*

- barra sensore



- puntatore joypad



- comando con
movimento
del joypad



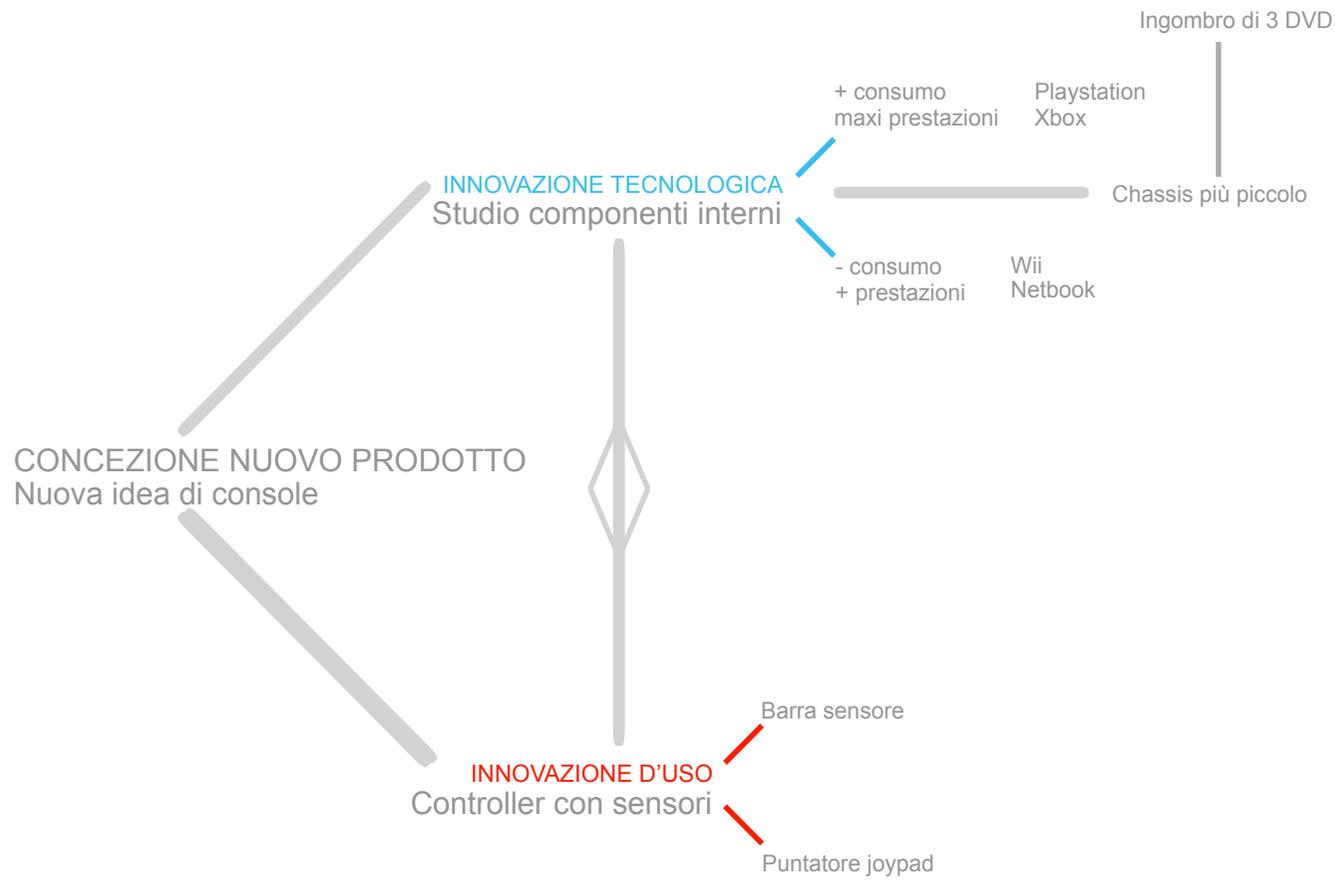
mappa innovazione



CONCEZIONE NUOVO PRODOTTO
Nuova idea di console



mappa innovazione



innovazione tecnologica

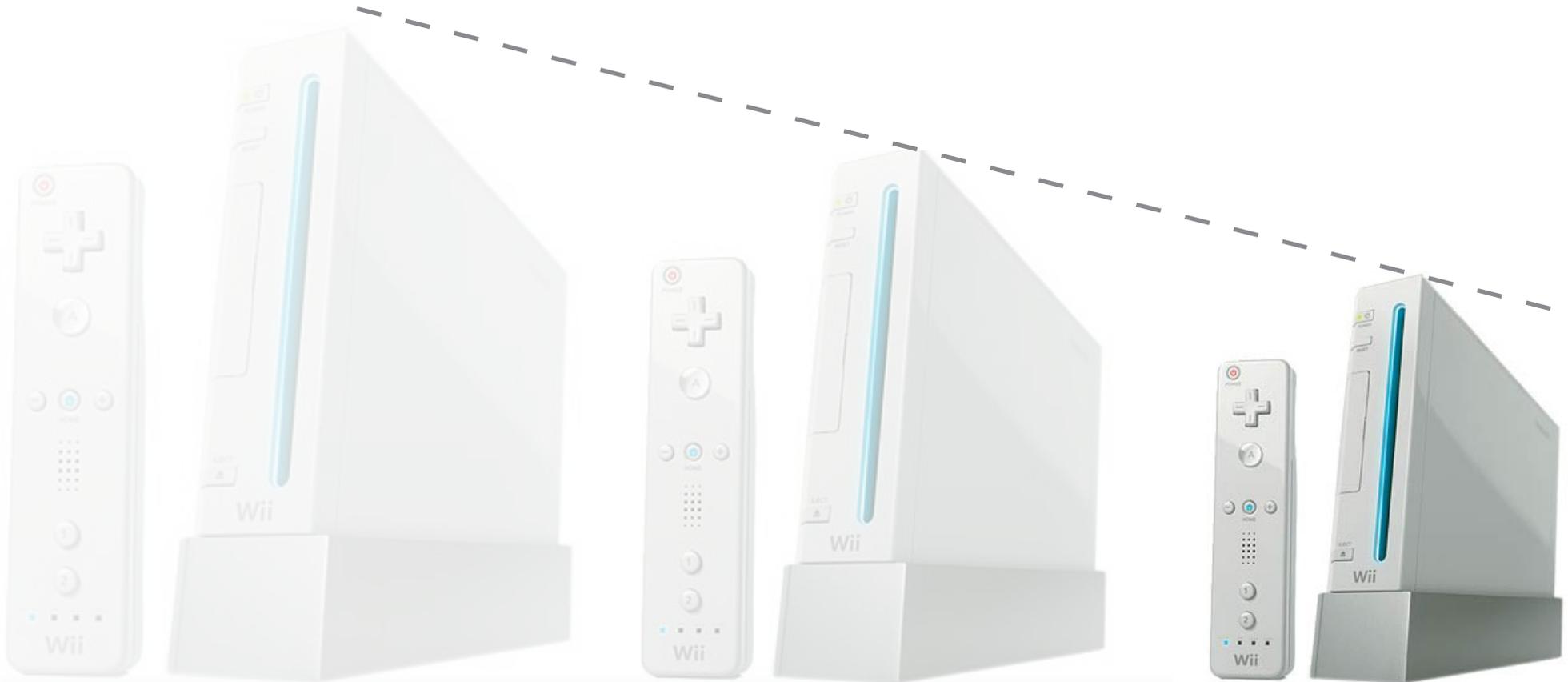
studio dei componenti interni

- - consumo, + prestazione es: wii, netbook
- Le altre console + consumo, max prestazioni es: play station, xbox

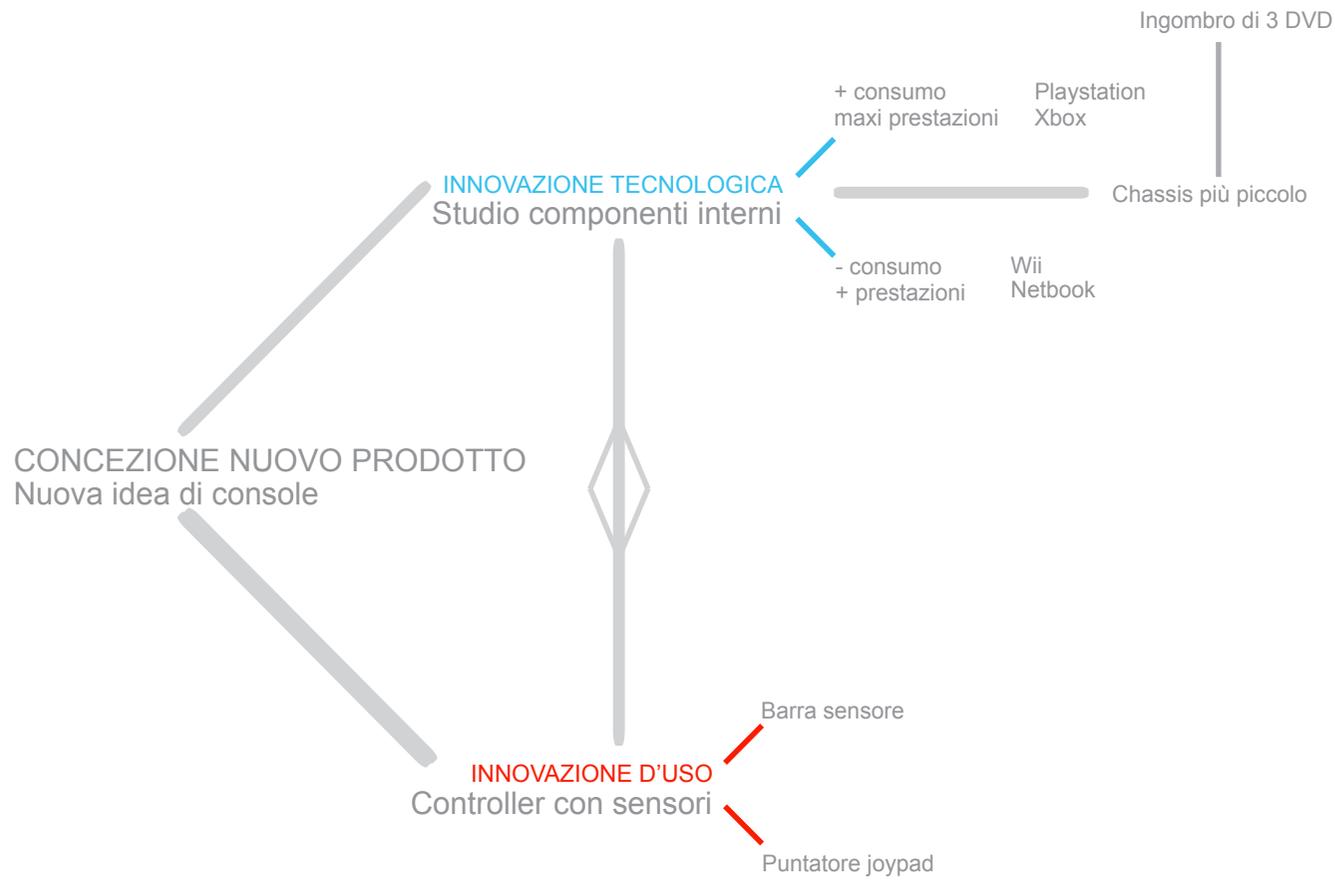


innovazione tecnologica *studio dei componenti interni*

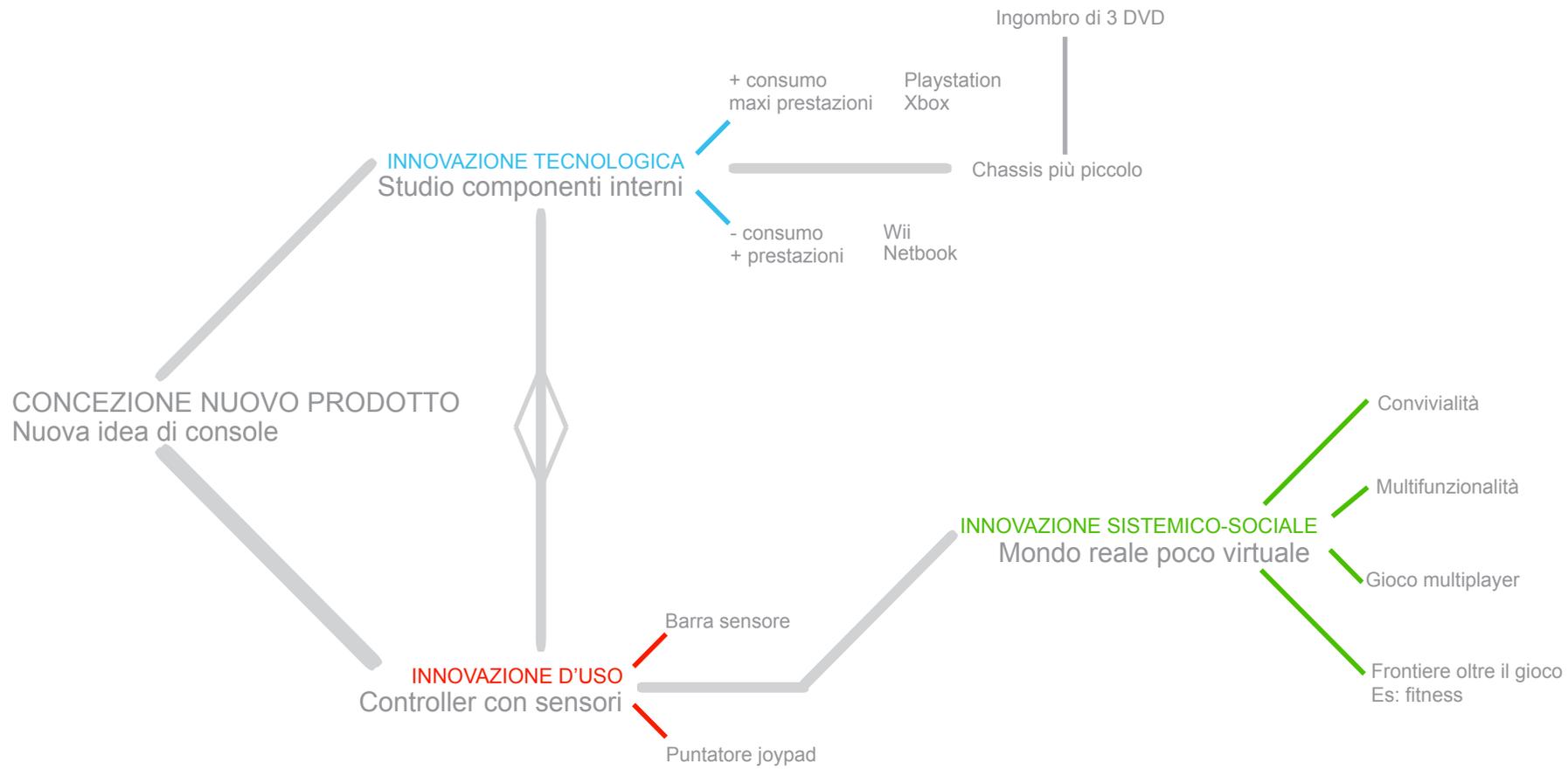
- MENO consumo, MENO ingombro
- ingonbro di due DVD



mappa innovazione



mappa innovazione



innovazione sistemico-sociale
mondo reale, non del tutto virtuale

- Multifunzionalità
- Gioco multiplayer
- CONVIVIALITA'



Wii Party

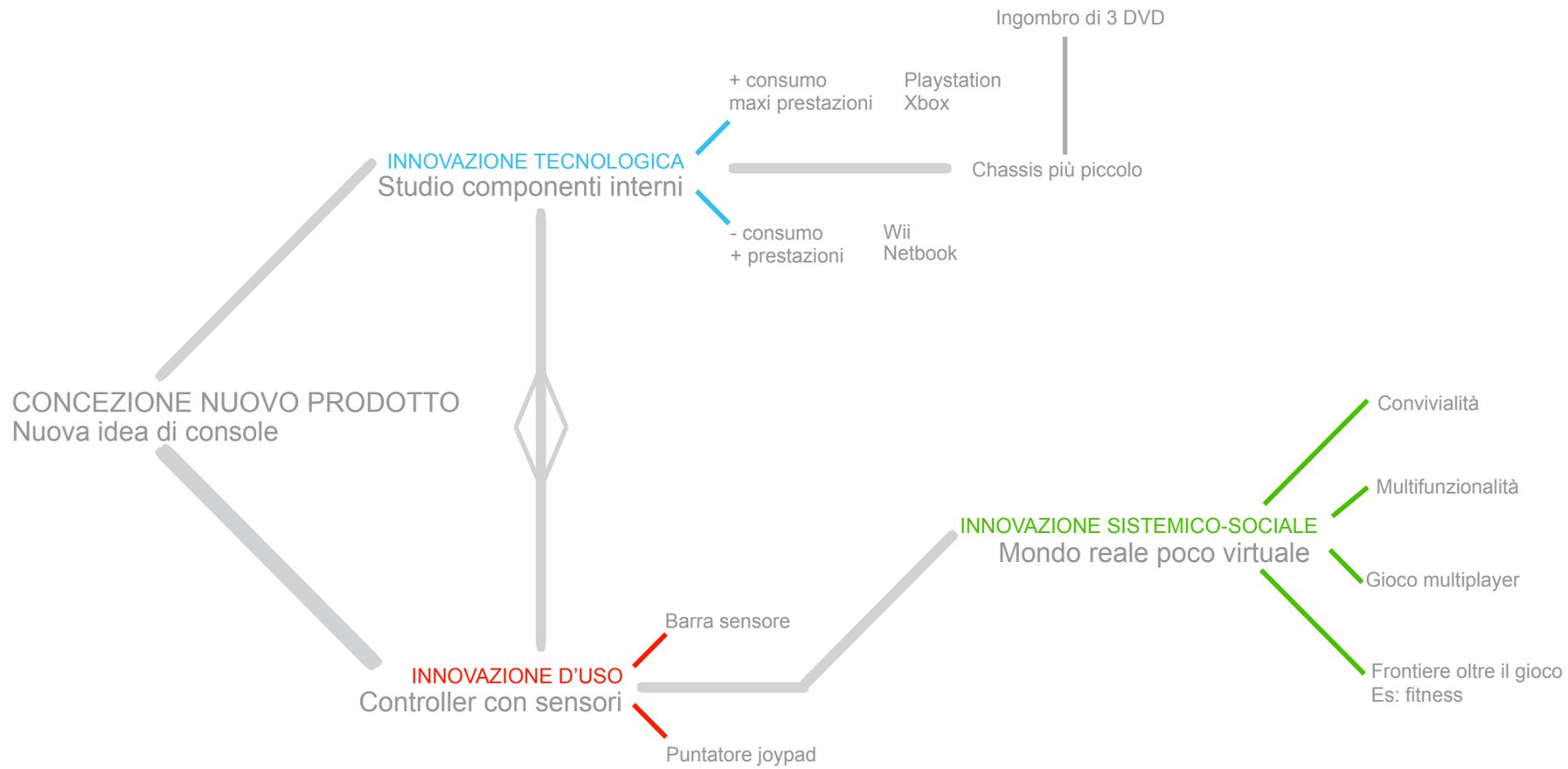


innovazione sistemico-sociale *mondo reale, non del tutto virtuale*

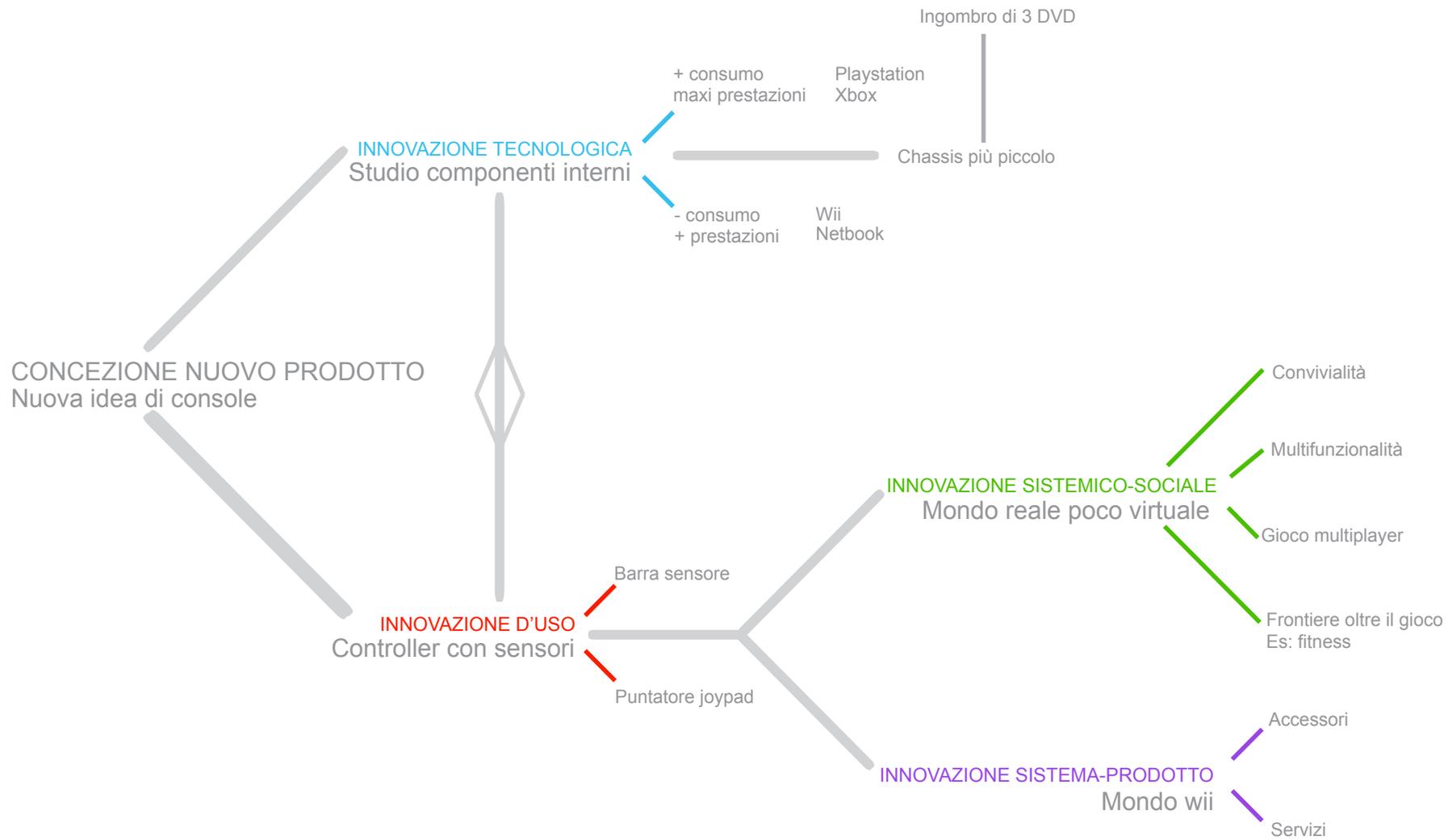
- Frontiere oltre il gioco
- Wii fit: il fitness a casa tua



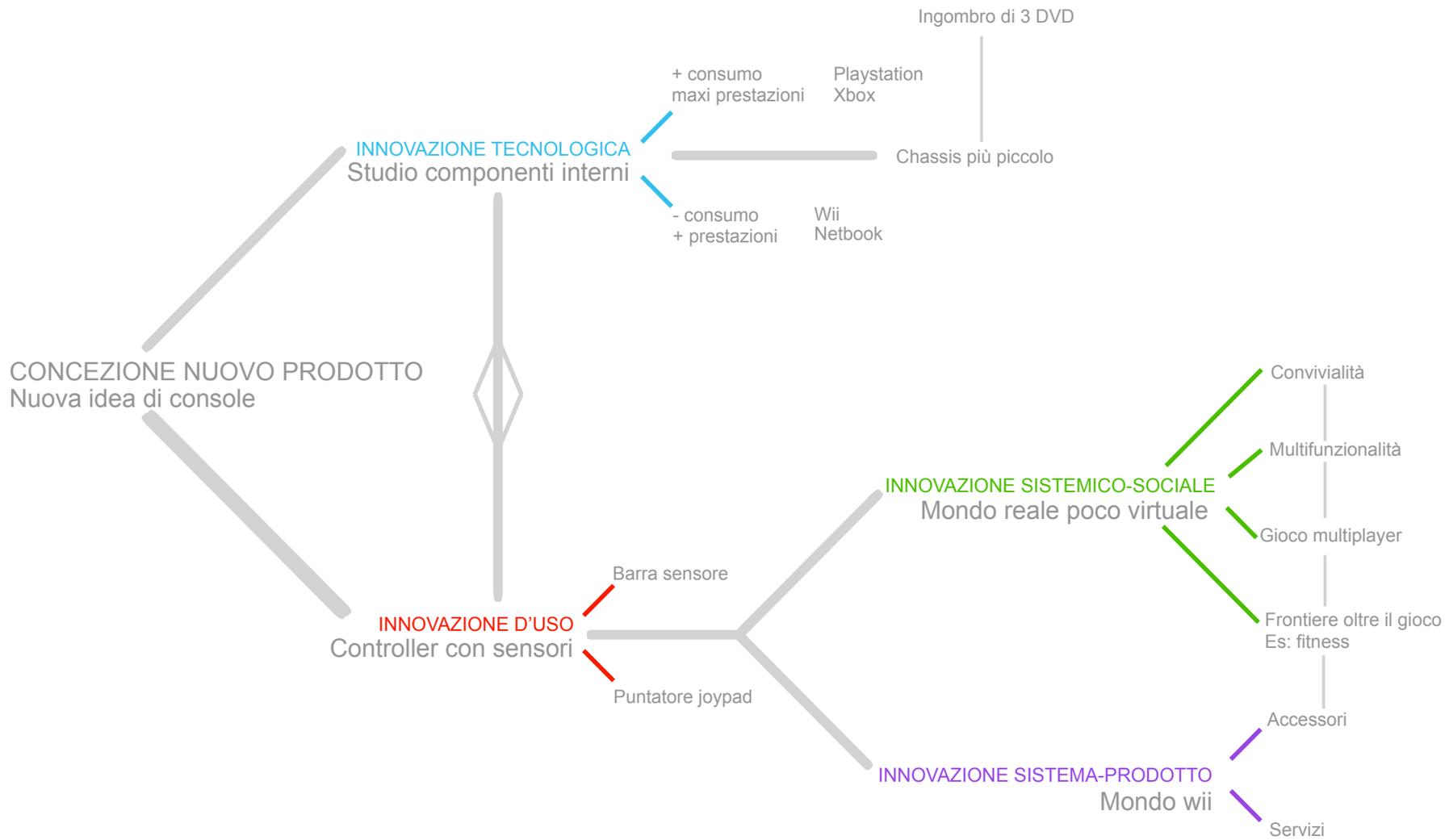
mappa innovazione



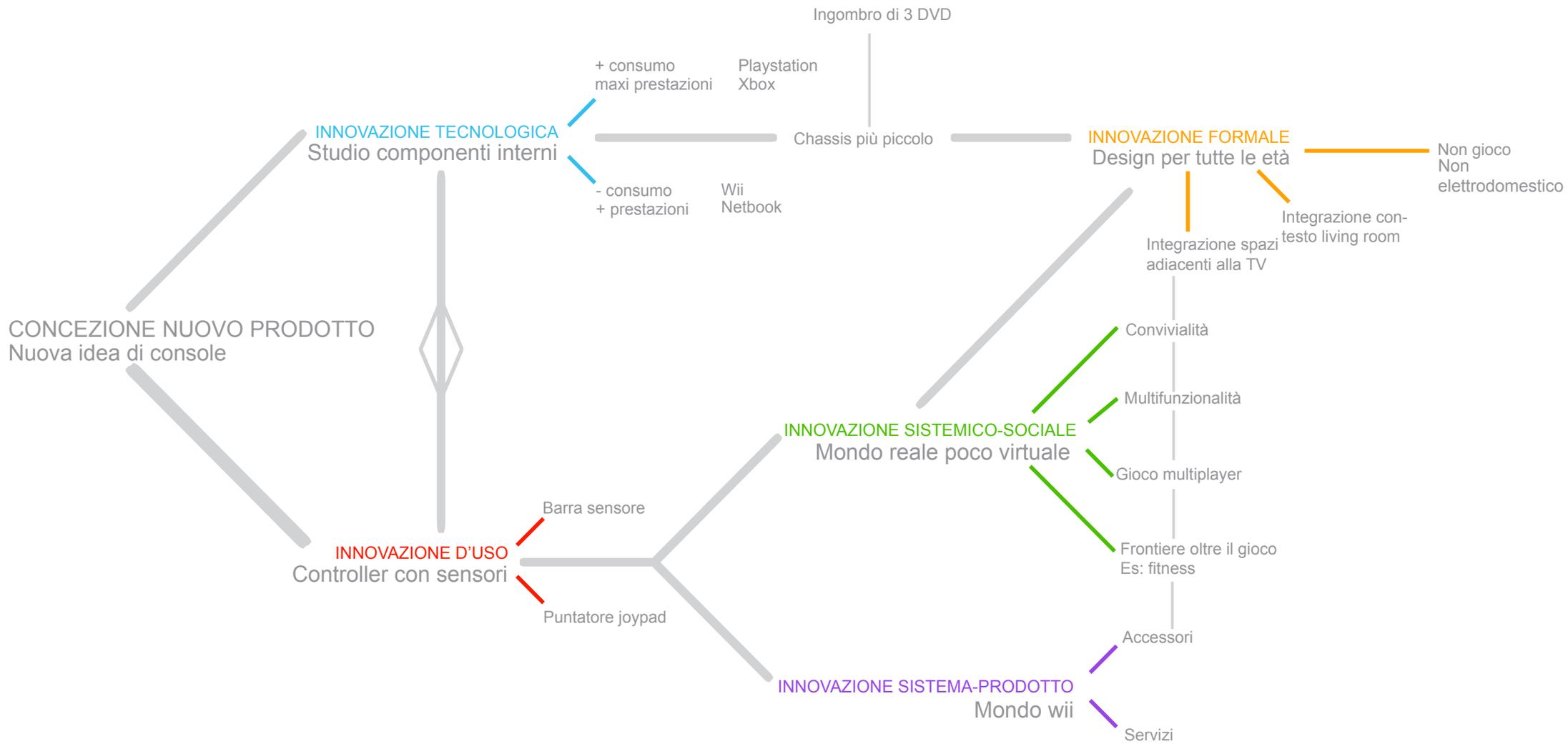
mappa innovazione



mappa innovazione



mappa innovazione

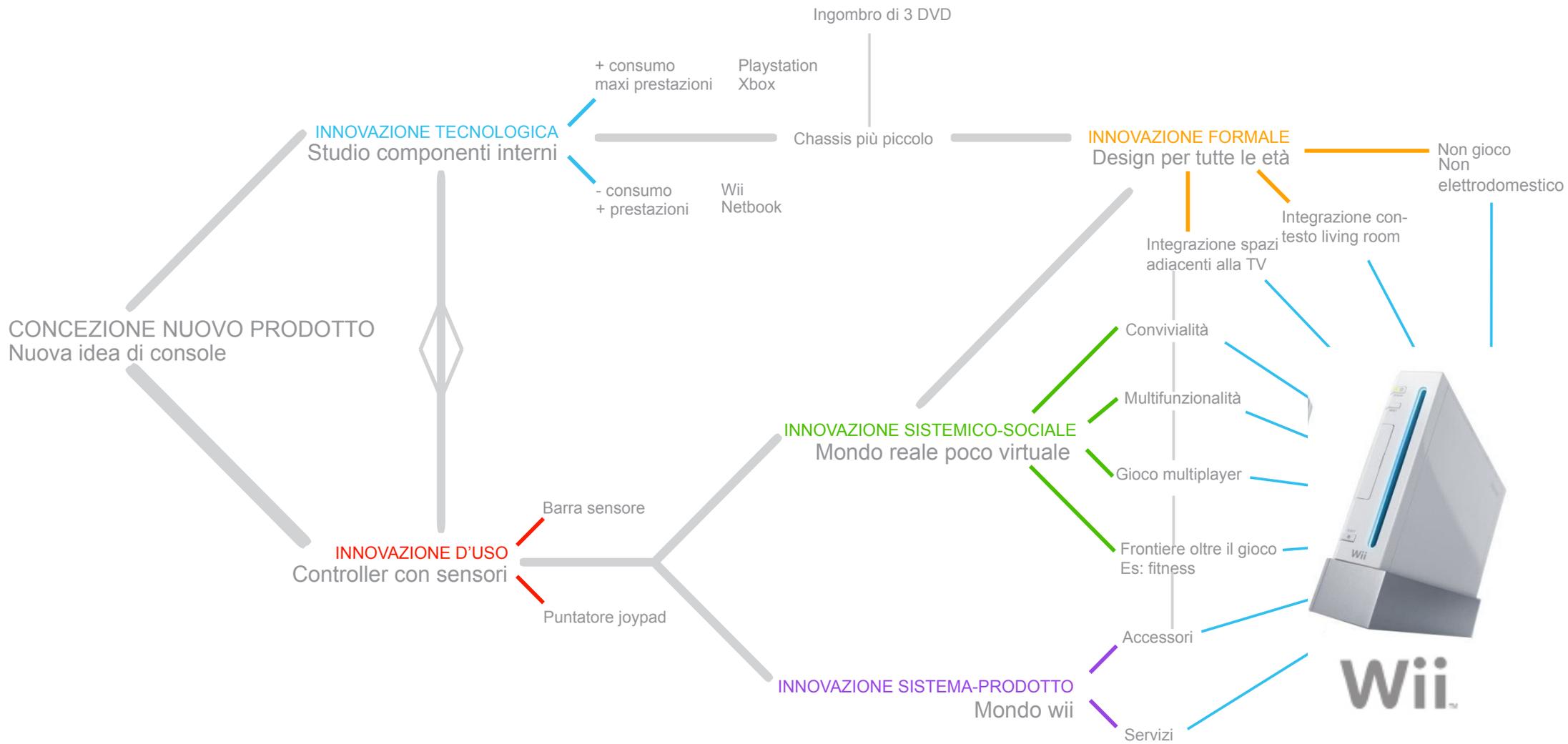


innovazione formale *design per tutte le età*

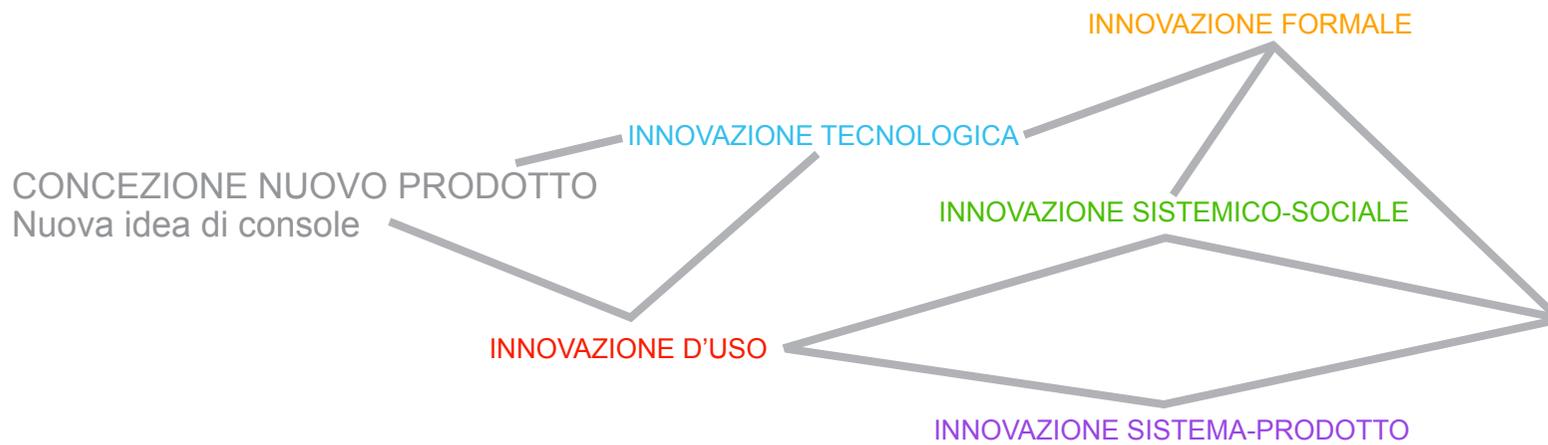
- Integrazione in spazi vicini alla TV
- Integrazione in un contesto di living room
- Estetica: non da videogame ne da elettrodomestico



mappa innovazione



mappa innovazione



Wii