

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

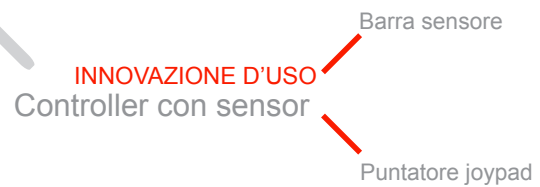


CONCEZIONE NUOVO PRODOTTO  
Nuova idea di console

# mappa innovazione



CONCEZIONE NUOVO PRODOTTO  
Nuova idea di console



## innovazione d'uso *controller con sensori*

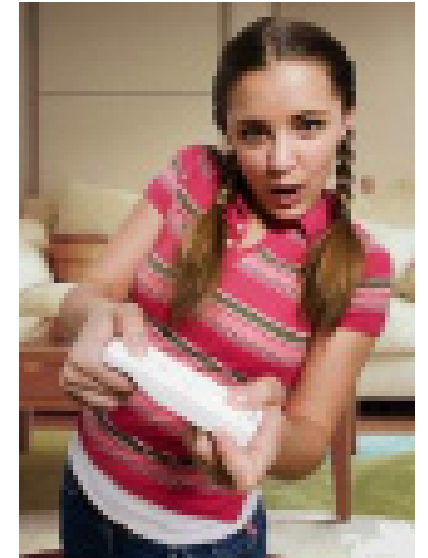
- barra sensore



- puntatore joypad



- comando con  
movimento  
del joypad



# mappa innovazione



CONCEZIONE NUOVO PRODOTTO  
Nuova idea di console



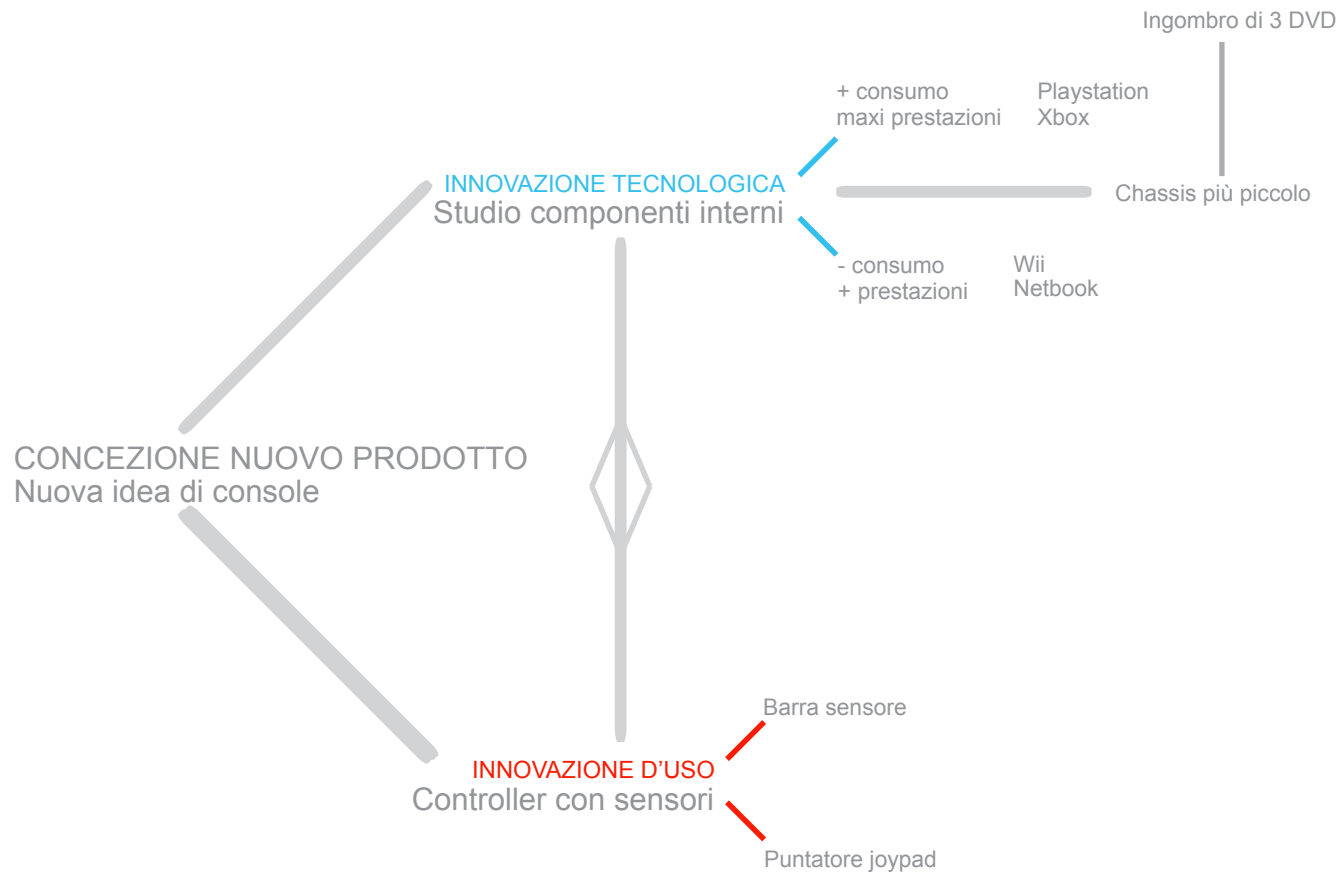
INNOVAZIONE D'USO  
Controller con sensori

Barra sensore

Puntatore joypad



# mappa innovazione



# innovazione tecnologica

## *studio dei componenti interni*

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

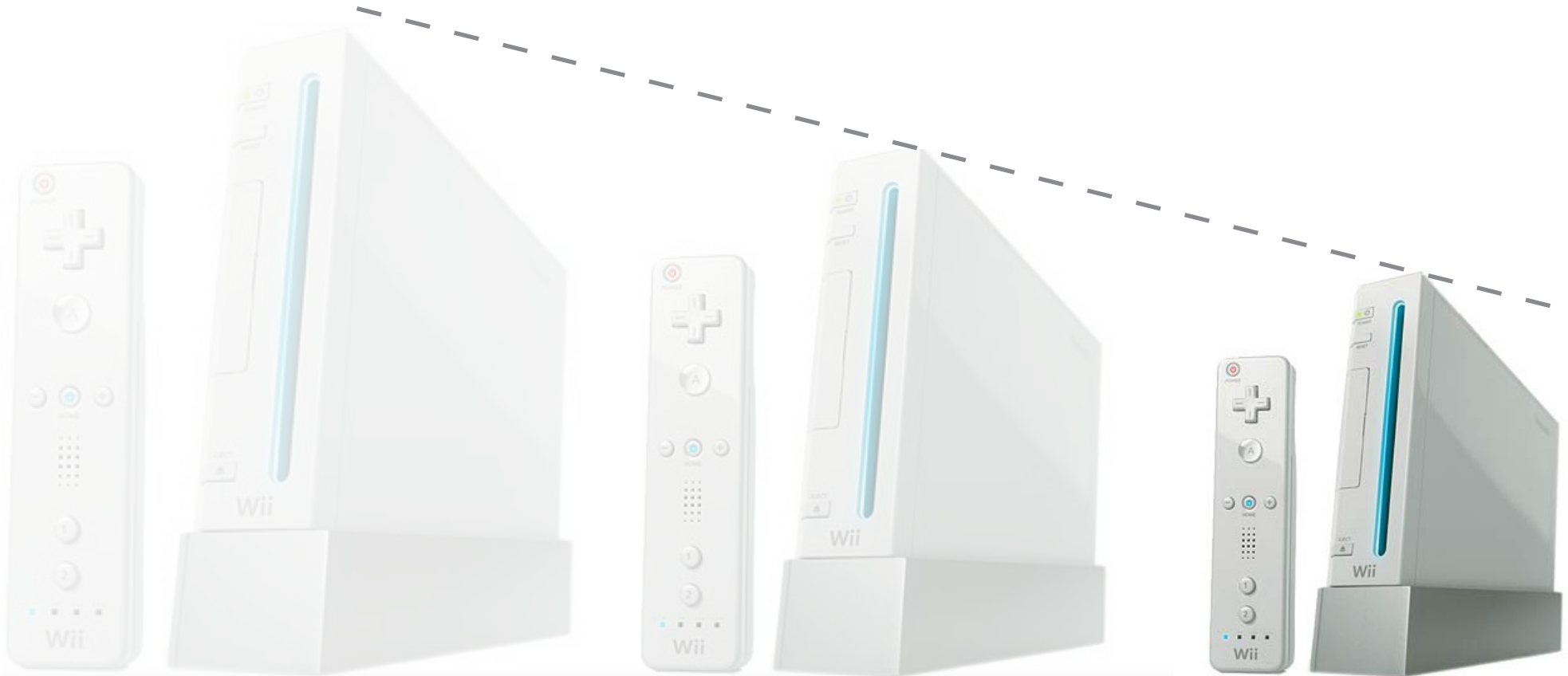




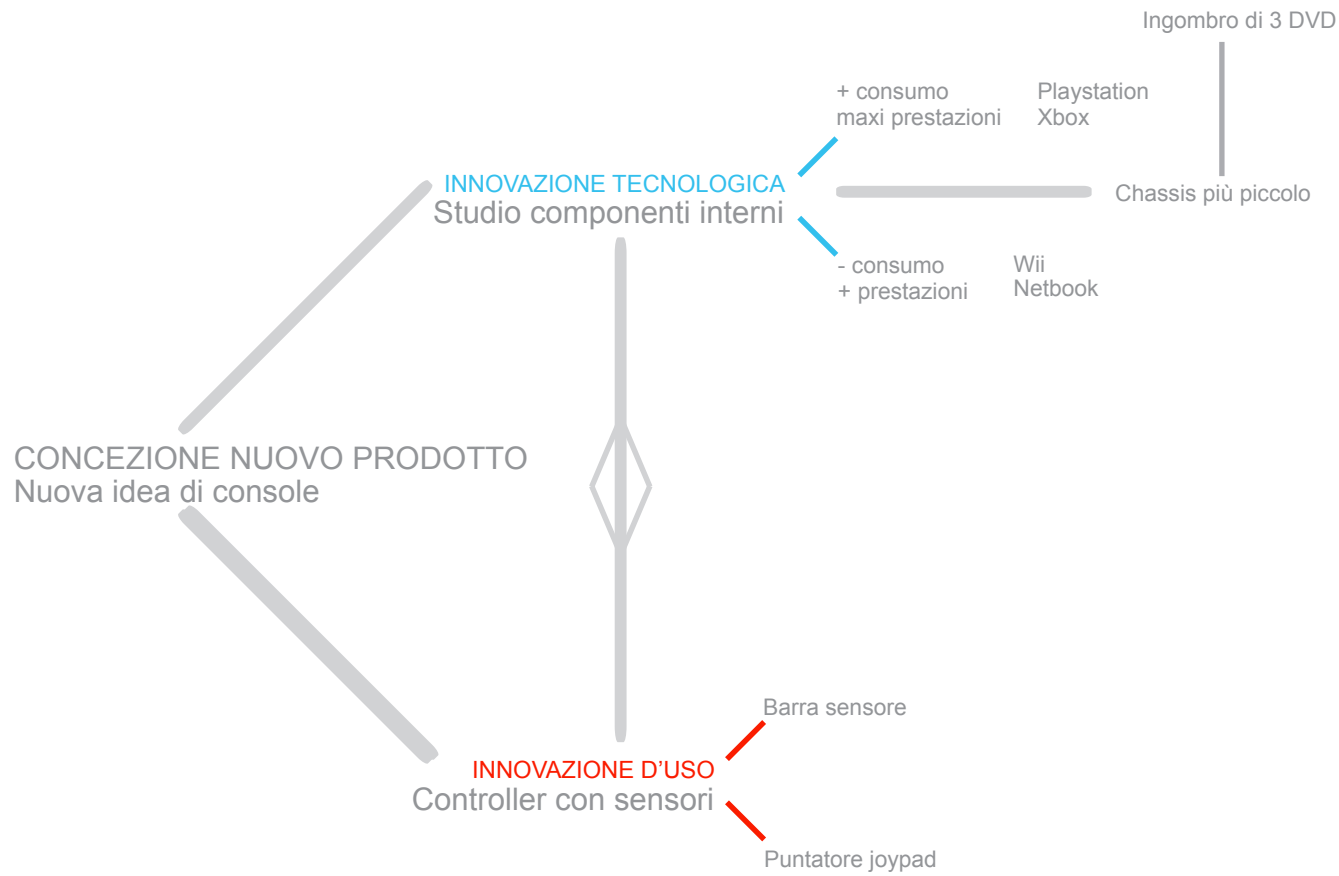
# innovazione tecnologica

*studio dei componenti interni*

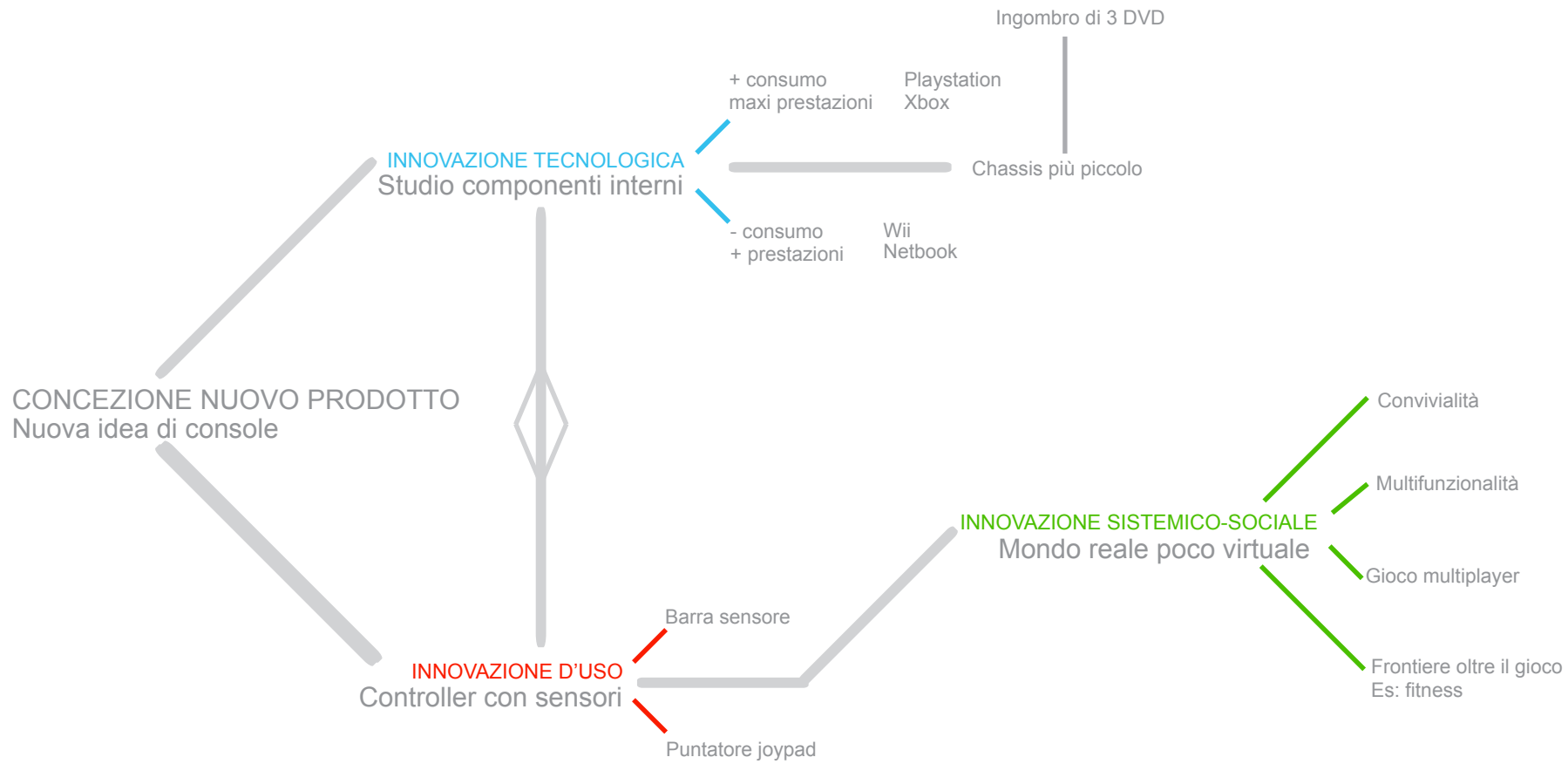
- MENO consumo, MENO ingombro
- ingonbro di due DVD



# mappa innovazione



# mappa innovazione



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

- Multifunzionalità
- Gioco multiplayer
- CONVIVIALITA'



# Wii Party

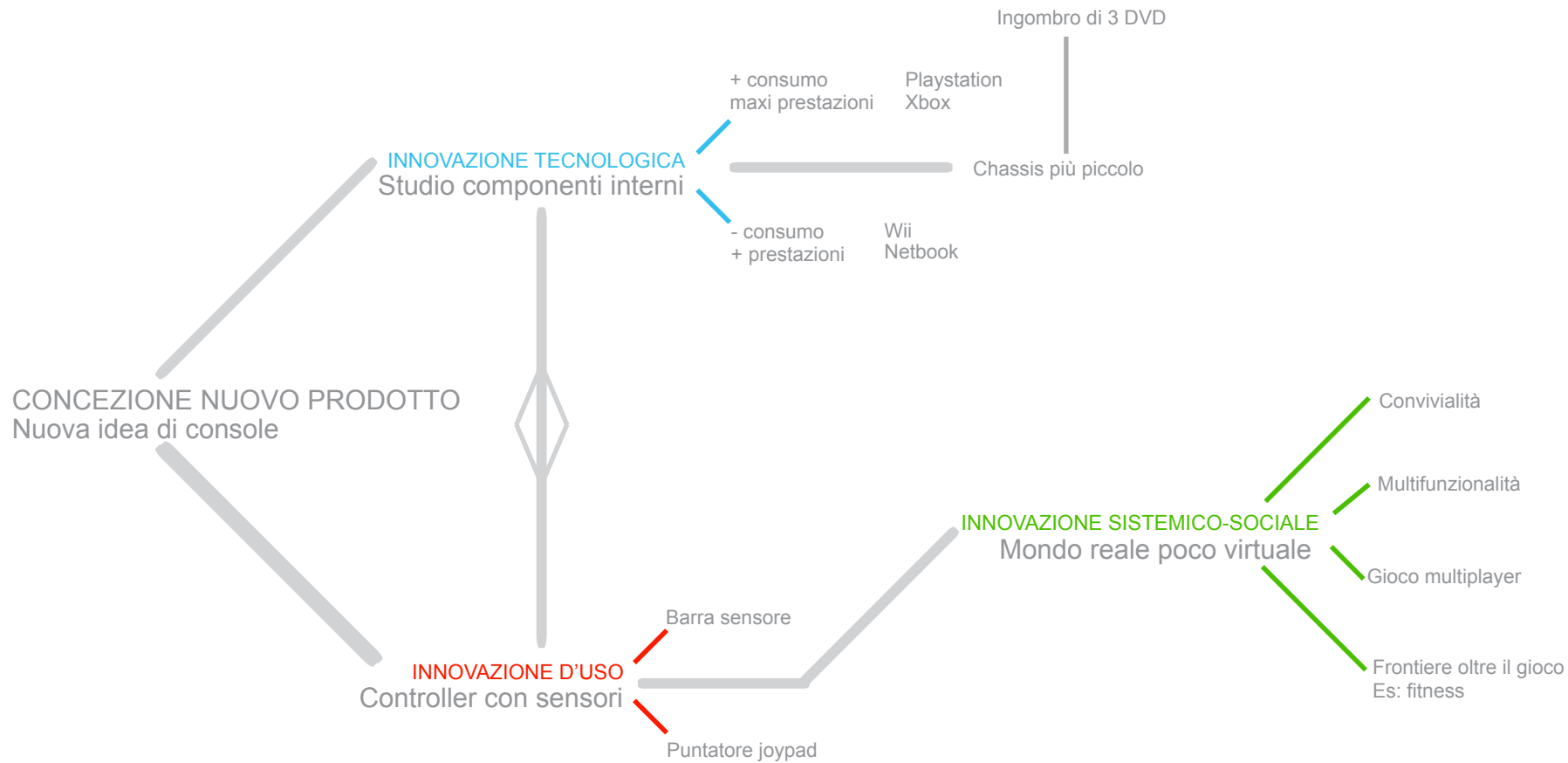


# innovazione sistemico-sociale *mondo reale, non del tutto virtuale*

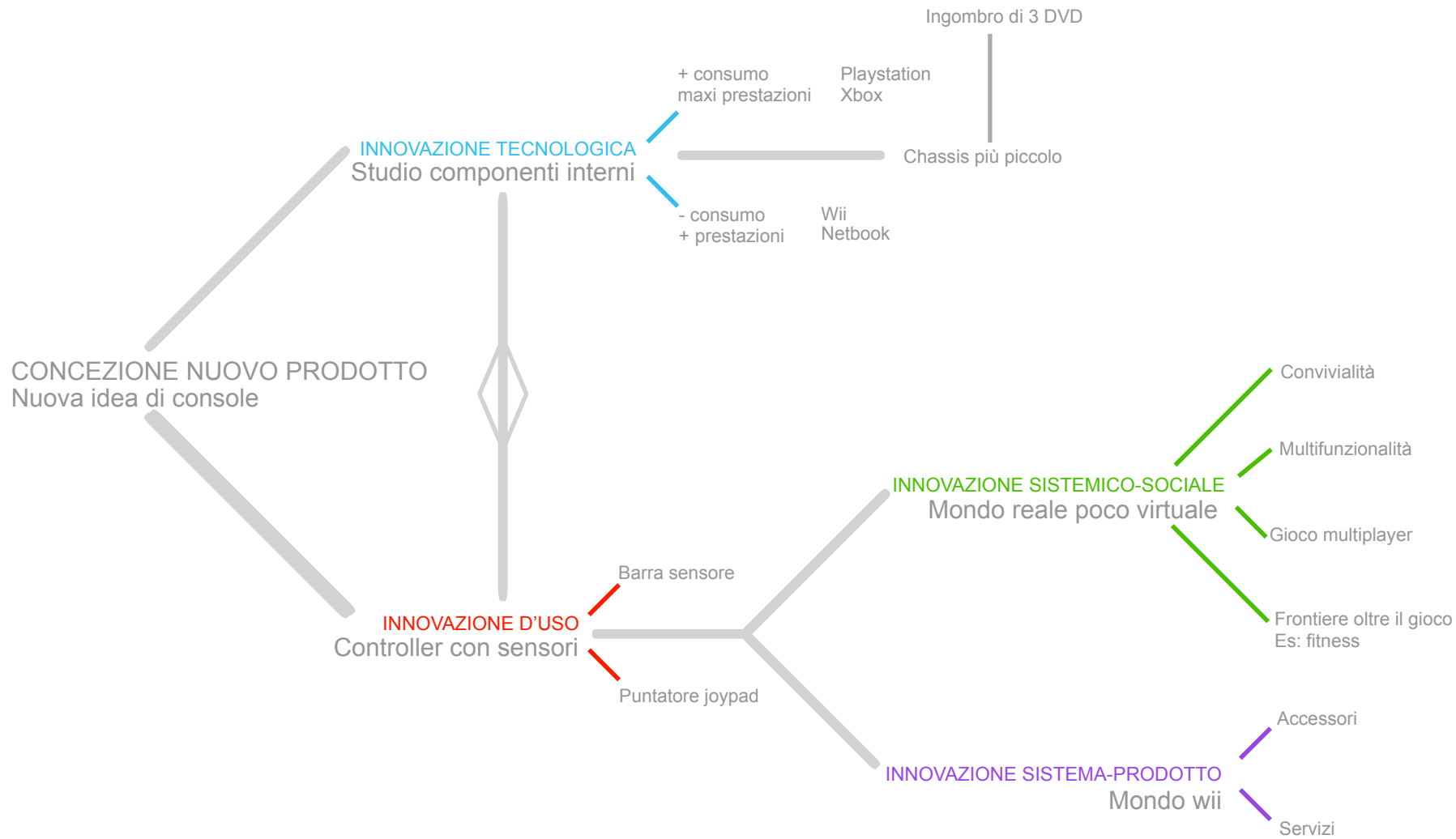
- Frontiere oltre il gioco
- Wii fit: il fitness a casa tua



# mappa innovazione



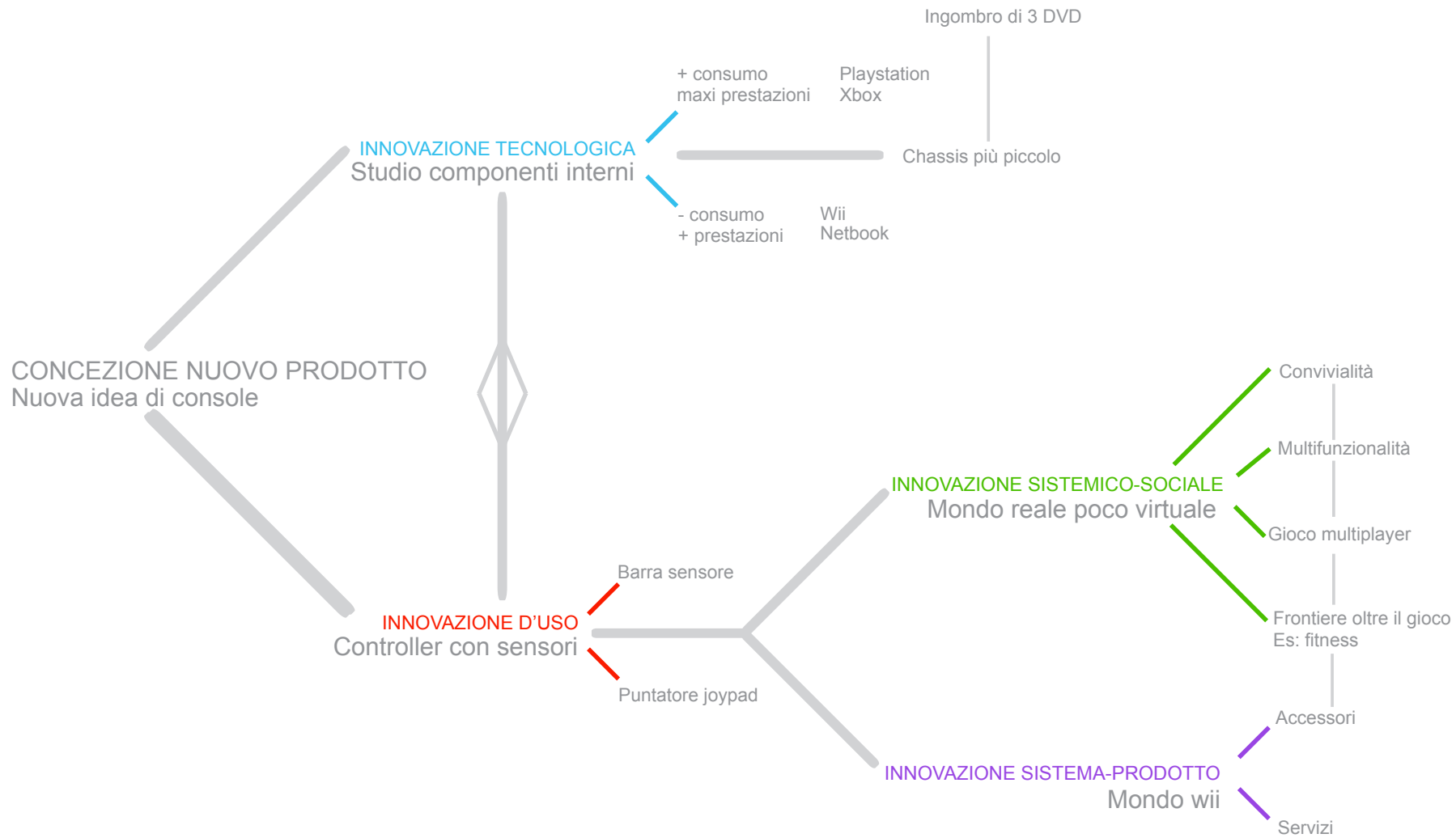
# mappa innovazione



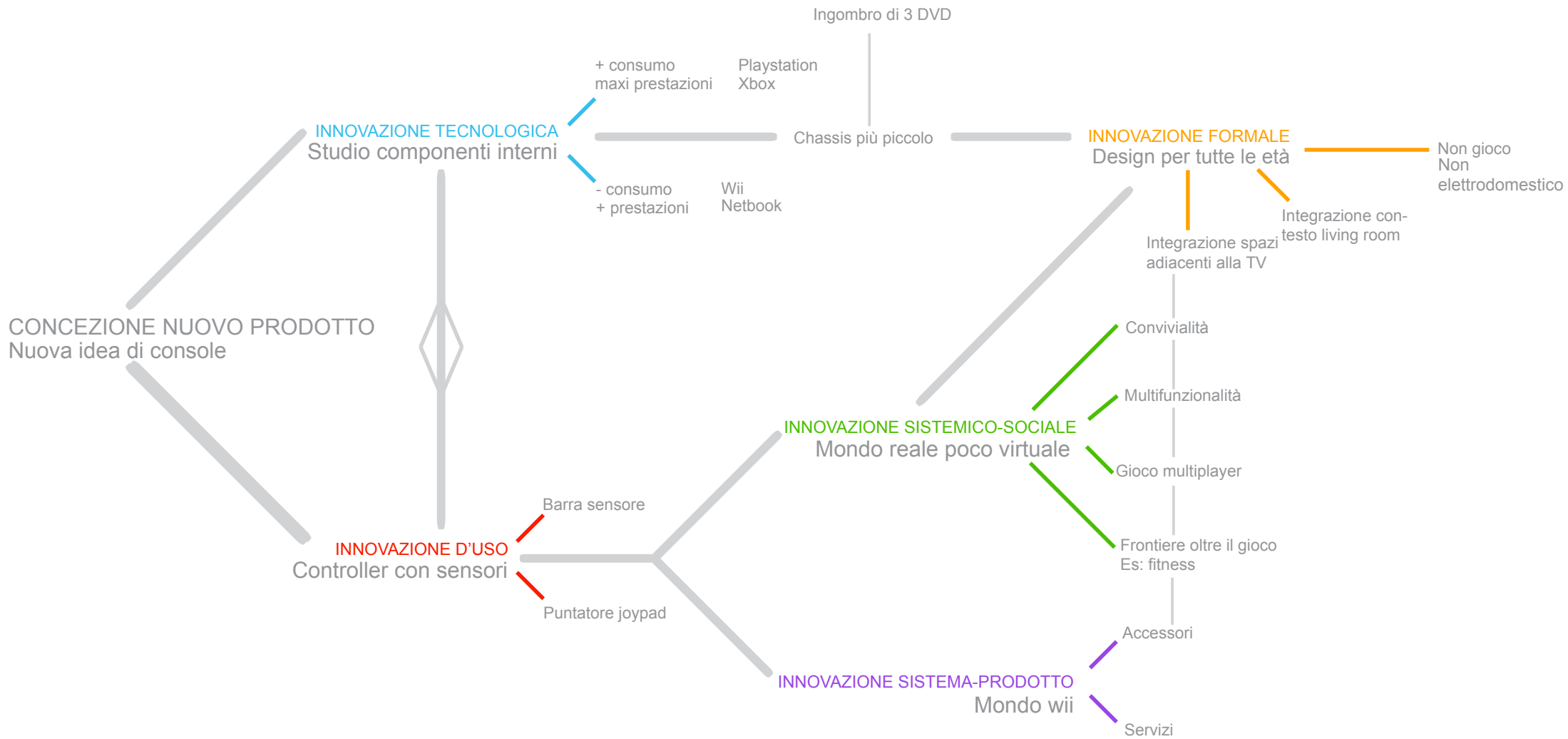




# mappa innovazione



# mappa innovazione

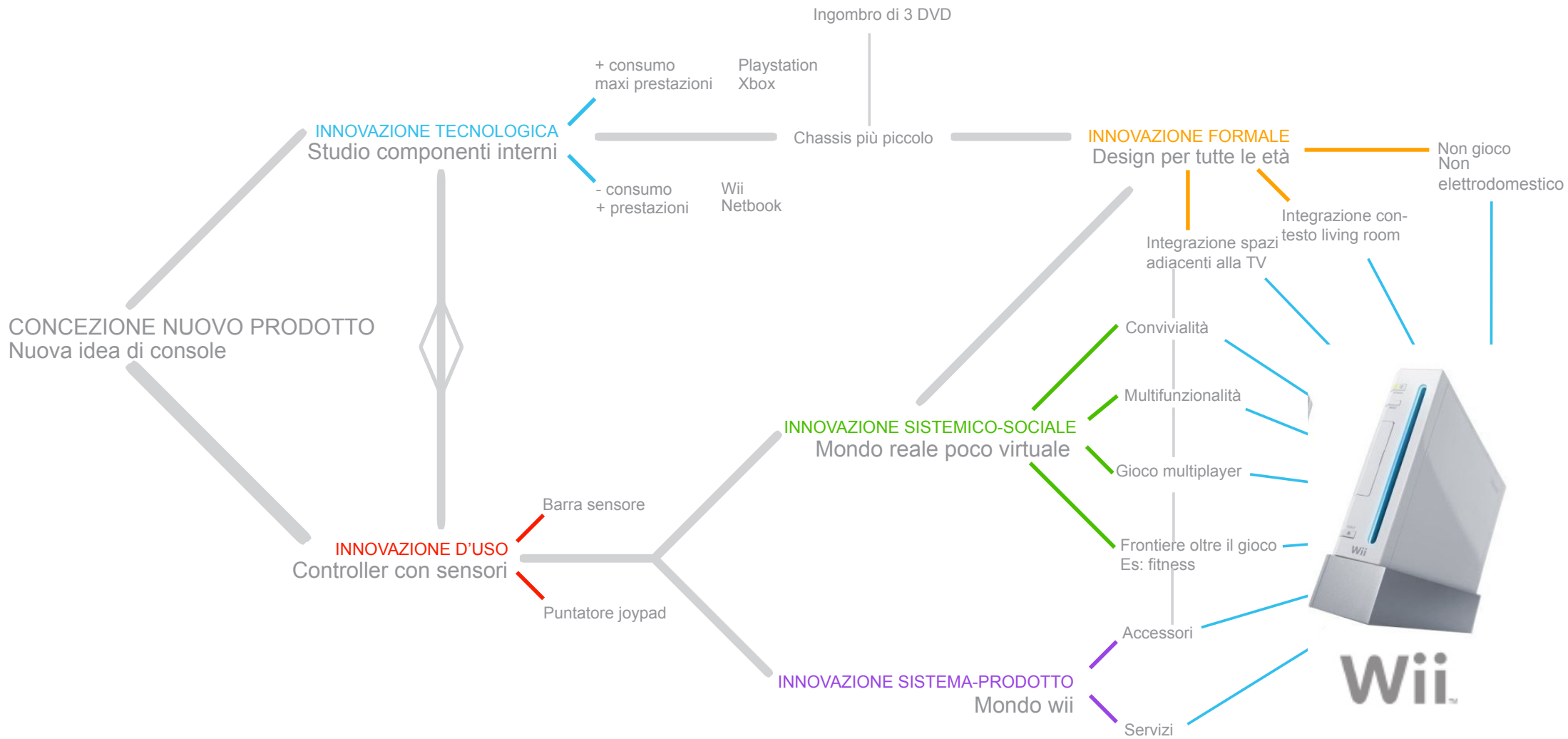


## innovazione formale *design per tutte le età*

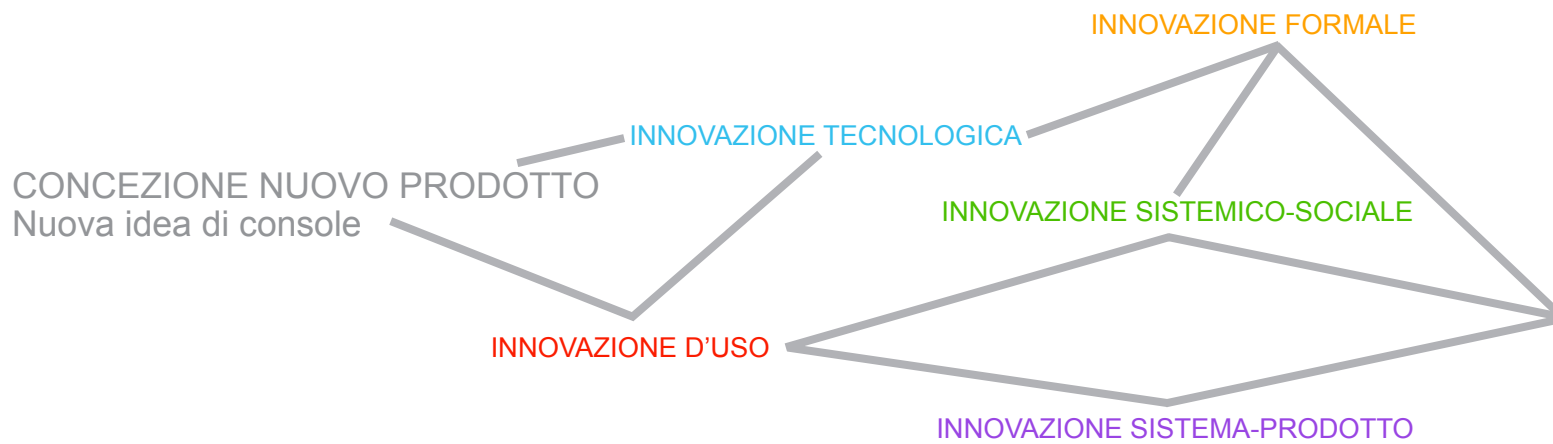
- Integrazione in spazi vicini alla TV
- Integrazione in un contesto di living room
- Estetica: non da videogame ne da elettrodomestico



# mappa innovazione



# mappa innovazione



Wii