



Politecnico di Milano

Facoltà del Design

Corso di Laurea Magistrale in Disegno Industriale

A.A. 2010/2011

OPEN LECTURES

Docente

Stefano Maffei

Cultori della materia

Beatrice Villari | Massimo Bianchini | Ursula Borroni



Caso studio

L'innovazione nel successo **Wii™**

Gruppo **Icsipilon:**

Elisa Affè

Carmen Bruno

Francesco Buzzo

Micol Maria Cantalupi

Idelfonso Colombo

Nicolai Rizo

ABSTRACT

Un esempio significativo di progettazione del nuovo è la console per videogiochi Wii di Nintendo.

Si tratta di un caso emblematico in quanto è il prodotto di una precisa idea dell'azienda e di una significativa ricerca tecnologica; queste hanno portato ad un'innovazione formale, d'uso, dei rapporti sociali e del sistema prodotto.

Caso esemplare di design-driven innovation, la Nintendo Wii ha ridefinito il significato del giocare e l'ha proposto ai consumatori, creando un nuovo mercato.



INNOVAZIONE D'USO

La grande innovazione della Wii sta nella modalità di gioco "attiva"; Nintendo ha penalizzato l'aspetto grafico in favore della giocabilità a partire dal comando a sensori, diventato un'appendice corporea per l'applicazione fisica al videogame. Attraverso i controller wireless è possibile prendere parte all'azione di gioco replicando realmente i movimenti del proprio avatar: il movimento del giocatore viene letto da una barra sensore posizionata sul televisore. I joypad gestiscono tutte le funzioni separatamente tramite pochissimi tasti, facilmente utilizzabili e intuitivi. Il telecomando principale inoltre ha come caratteristica la lettura di movimento della mano del giocatore.



Barra sensore



Puntatore joypad

INNOVAZIONE TECNOLOGICA

Per quanto riguarda l'innovazione tecnologica, l'azienda ha pensato all'ambito dei consumi. La ricerca ha puntato sulla tecnologia dei semiconduttori, tecnologia che può essere sfruttata per ridurre le dimensioni del microchip e di conseguenza il consumo e le dimensioni della console stessa.

La Wii, infatti, può essere lasciata sempre accesa, caratteristica unica rispetto alle altri apparecchi in commercio.

Le altre console, infatti, quali Xbox e PlayStation hanno notevoli prestazioni a livello grafico ma allo stesso tempo hanno elevati consumi energetici.

INNOVAZIONE SISTEMICO-SOCIALE

Il gioco virtuale era diventato troppo complicato per la gente. Wii riporta il gioco alla semplicità attraverso un approccio facile e intuitivo permettendo a genitori e nonni di giocare con figli e nipoti, dando quindi la possibilità a più giocatori di condividere l'esperienza di gioco o in prima persona o osservando il giocatore.



Questo rappresenta un notevole cambiamento dei rapporti sociali nel contesto del gioco virtuale. In questo meccanismo i giochi stessi sono studiati per trasformare il soggiorno in un luogo di intrattenimento: si può giocare, suonare, divertirsi... e anche fare sport.

In particolare, con il gioco Wii Fit e l'accessorio Wii Balance Board l'utente non necessita di uscire per fare sport o seguire dei corsi di fitness. La Balance Board è una tavola sensibile al peso e ai movimenti su cui l'utente sale o utilizza per svolgere dell'esercizio fisico guidato da un personal trainer virtuale.

La Wii cambia inoltre la percezione, tradizionalmente legata alla sedentarietà e isolamento, che la gente ha del gioco virtuale in una immagine opposta.



INNOVAZIONE SISTEMA-PRODOTTO

Nintendo, intorno a Wii, ha creato un mondo.

Oltre ai controller principali, esistono una serie di controller opzionali che simulano gli strumenti reali del gioco (racchetta, fucile, spada laser).

Esistono anche numerosi servizi internet per l'acquisto di nuovi giochi, aggiornamenti e forum per lo scambio informazioni tra giocatori e produttori.



INNOVAZIONE FORMALE

La Wii è la console più piccola presente sul mercato, l'obiettivo iniziale dei progettisti era una scocca delle dimensioni di 2 o 3 custodie di DVD. La forma della scocca stessa è inoltre pensata per essere in armonia con il contesto del soggiorno, spazio tv di una abitazione, in modo da convivere con il televisore senza dare troppo nell'occhio.

Innanzitutto la tecnologia Wireless impone la vicinanza della console al televisore; la soluzione progettuale consiste quindi in una base che permette di mettere la Wii in posizione verticale. Inoltre, se la console avesse avuto un aspetto troppo simile a quello di un giocattolo non si sarebbe integrata con l'ambiente living, d'altro canto se fosse stata troppo simile a un comune apparecchio video, non avrebbe comunicato adeguatamente la sua funzione.

Quello che i progettisti avevano in mente era un "design per tutti", nella speranza che il maggior numero di persone possibile potesse usare la console Wii.



PERCHE' QUESTO CASO STUDIO?

Abbiamo scelto questo caso studio perché ben rappresenta la creazione del nuovo da parte del design, grazie all'applicazione di una RICERCA CLINICA.

La novità di Wii, la modalità di gioco attiva, è stata resa possibile grazie alla ricerca tecnologica e dalle innovazioni da questa sviluppate.

In questo prodotto però l'azienda Nintendo non si è limitata a seguire la linea di sviluppo della ricerca tecnologica già generalmente intrapreso perché questo avrebbe portato solo a sviluppare una console più veloce e con grafica migliore; ha invece puntato alla creazione di qualcosa di completamente nuovo, che si differenziasse così dalle altre console in un mondo caratterizzato dalla commodityficazione.

La ricerca quindi è stata riattivata e finalizzata alla soddisfazione di scelte progettuali ben chiare e definite a priori(; tra queste la modalità di gioco attiva, la dimensione ridotta e la disposizione in verticale della console in modo che questa si potesse integrare con lo spazio living diventando un complemento d'arredo.)

La Wii è inoltre un esempio significativo di creazione a sua volta di innovazione nel campo dei rapporti sociali nell'ambiente e contesto dei giochi virtuali.

MAPPA CONCETTUALE SEMPLIFICATA

