



Scheda di ricerca dottorale

Nome e cognome	Federico Bionda
Scuola dottorale	Studi Umanistici Tradizione e Contemporaneità
Ciclo di dottorato	XXXVIII ciclo
Titolo del progetto di ricerca	Web 3.0 e Metaverso: Esperienze immersive e digitali nell'ambito delle ricerche di mercato
Tutor	Prof. Ruggero Eugeni
Presentazione sintetica del progetto: argomento, domande e obiettivi, metodologia, fasi & tempistica (max 400 parole)	<p>Il progetto esplora le dinamiche delle esperienze di acquisto online e in ambienti immersivi, con l'obiettivo di confrontare il loro impatto su percezioni e comportamenti degli utenti. Il modello sperimentale prevede un confronto tra esperienze in realtà virtuale (VR) e in un sito web tradizionale, utilizzando misurazioni standardizzate per garantire solidità dei risultati.</p> <p>Gli obiettivi principali sono:</p> <ul style="list-style-type: none">• Indagare come le esperienze VR influenzino la percezione del tempo e la soddisfazione rispetto a esperienze digitali più consolidate.• Valutare l'impatto del carico cognitivo, dell'engagement emotivo e della propensione all'adozione tecnologica. <p>La metodologia si articola in cinque fasi principali:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Reclutamento dei partecipanti: Coinvolgimento di almeno 30 soggetti con sessioni sperimentali di 45-50 minuti.2. Training iniziale (VR): Acclimatazione ai comandi e verifica di comfort e adattamento per i partecipanti.3. Profilazione partecipanti: Questionario iniziale per profilazione e attitudine verso la tecnologia VR.4. Esperienze randomizzate: I partecipanti vivranno due condizioni (VR e sito web), alternate per evitare bias di presentazione. Ogni esperienza sarà seguita da una serie di questionari standardizzati.5. Valutazione finale: Confronto aperto tra le due esperienze per identificare percezioni e preferenze. <p>Le misurazioni includono:</p> <ul style="list-style-type: none">• Scala Propensione Uso Tecnologia (perceived ease of use, usefulness, intention to use).• Nasa Task Load Index (carico cognitivo).• Manikin Emotional VAD (valenza, arousal, dominance).• Presence Scale (per VR). <p>I dati saranno raccolti tramite Alchemer e analizzati con SPSS, utilizzando modelli statistici descrittivi, T-test e regressioni stepwise. Le analisi avanzate esploreranno mediazioni e moderazioni tramite PROCESS MACRO, con focus sull'esperienza VR.</p> <p>La ricerca fornirà insight innovativi sul ruolo della realtà virtuale come strumento di engagement, posizionandosi all'avanguardia nel confronto tra esperienze immersive e digitali tradizionali.</p>



Collaborazioni, partecipazione a Convegni, networking di ambito accademico	<ul style="list-style-type: none">• Seminari specialistici presso Université Côte-d'Azur (es. "Les Voies des images" e summer school su VR e supermercati virtuali).• Coinvolgimento in progetti di ricerca ("Media e Minori", "The film Corner" e "Teatri in rete") con attività di analisi dati e sviluppo di questionari dedicati
Prodotti della ricerca e altri strumenti di disseminazione accademica (siti, blog, etc.)	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppo di strumenti digitali: sito web (Piantaforme) per la pubblicazione dei risultati di ricerca del progetto Media e Minori e Safe_You.• Disseminazione dei risultati tramite convegni e articoli accademici (in particolare sulla ricerca dedicata ad AI e Lettura delle emozioni in sequenze cinematografiche)
Attività di terza missione e disseminazione extra accademica	Collaborazione con 2B Research per integrare tool di Intelligenza Artificiale in analisi di impatto ed esperienze utente.