

# Un altro livello è possibile

23 Aprile 2026

**A tu per tu con Federica Gini: designer e ricercatrice UX con un focus sulla collaborazione. Dopo aver concluso il percorso di dottorato di ricerca in Scienze cognitive presso UNITN e in FBK, esplora la gamification e i modi in cui gli elementi di gioco possono incoraggiare le persone a fare la differenza.**

Designer e ricercatrice UX interessata a comprendere come le persone vivono il mondo e a progettare esperienze che arricchiscano la loro vita quotidiana, Federica Gini ha una solida formazione nella psicologia motivazionale e nella progettazione di sistemi ludici e interattivi, ed è particolarmente attratta dai progetti che uniscono tecnologie digitali, tangibili e immersive.

L'abbiamo incontrata dopo l'affermazione al [PhD day 2026](#), per chiederle di raccontare qualcosa di più su di sé.

**Giancarlo Sciascia: Qual è il tuo principale obiettivo di ricerca?**

**Federica Gini:** Durante il dottorato il mio interesse di ricerca principale era la gamification nell'istruzione e nell'apprendimento — talvolta anche con impatto sociale come nel caso del progetto di [StandByMe](#). Il mio primo [paper](#) — presentato a [GamiFIN 2023](#) — contiene le motivazioni dietro al mio lavoro di dottorato.

Un argomento che ho trattato di meno, ma su cui mi piacerebbe aver la possibilità di lavorare in futuro è la ricerca utente nell'ambito della sostenibilità ambientale, per facilitare l'adozione di comportamenti sostenibili (come può avvenire tramite la gamification), permettendo agli utenti di integrare i nuovi comportamenti nei loro modelli cognitivi. La mia ambizione è creare tecnologie che supportino realmente le persone, strumenti chiari, coinvolgenti e basati su esigenze reali piuttosto che su tendenze.

**GS: Ti occupi di gamification design e apprendimento con un focus sulla cooperazione, se il tuo dottorato fosse un gioco, quale sarebbe?**

**FG:** Sarebbe *Spirit Island* — è un gioco cooperativo con tante regole e numerosi dettagli da tenere sotto controllo, che dura tante ore, devi pensarci un bel po' sopra prima di poterci giocare. Anche col dottorato la sensazione a volte è di non essere al passo, di sentirsi in ritardo, ma poi in realtà va tutto bene, devi solo andare avanti, esplorare.

## **GS: Quando o come ti accorgi che sta andando tutto bene?**

**FG:** Nel gioco accade con un “turno di svolta”, nel dottorato per me è successo scrivendo la tesi. È stato come rimettere tutto in ordine dopo un percorso caotico, è vero anche che ho affrontato quel passaggio con tranquillità perché avevo già molti buoni contenuti da collegare. All’inizio, però, è normale non avere linee guida su cosa vuol dire fare un buon o un cattivo dottorato, e così la sindrome dell’impostore si affaccia inesorabilmente.

## **GS: Cosa consigli a un/a neo dottorando/a?**

**FG:** La sensazione più diffusa, anche confrontandomi con molti/e altri/e compagni/e di studi, è sicuramente quella di “sentirsi in ritardo” ma è solo una percezione da combattere per poter organizzare al meglio il lavoro da fare. Pianificare aiuta a vivere più tranquillamente il cammino, superando gli inevitabili imprevisti. Per fare il dottorato devi prepararti ad anni di instabilità. Fare ricerca vuol dire inoltre spostarsi dove la ricerca ti chiama. È importante esserne consapevoli.

## **GS: La gestione ottimale del tempo esiste o è un falso mito?**

**FG:** L’organizzazione del tempo è fondamentale. Durante il mio dottorato è stata molto importante, perché sia nel lavoro sia nella vita privata mi piace spaziare tra interessi e argomenti diversi. Nella mia esperienza, spaziare è un modo per esplorare e capire meglio quali ambiti mi appassionano di più; per questo diventa essenziale gestire bene il proprio tempo, così da non trascurare nessuna attività.

## **GS: Puoi farmi un esempio?**

**FG:** Durante il mio percorso ci sono stati momenti in cui mi sentivo indietro perché dedicavo meno tempo alla tesi. Penso che organizzare meglio il mio lavoro in quei momenti, mi avrebbe aiutata a capire che, in realtà, di tempo ne avevo. Ora, col senno di poi, come ricercatrice mi sento molto più completa, sono tante le tecniche apprese, ed è stato fondamentale confrontarsi con vari gruppi e argomenti, imparando ad affinare la mia elasticità mentale e la capacità di orientarmi.

## **GS: Come funziona la serendipity?**

**FG:** Credo che sia piuttosto una questione di personalità, che tiene insieme flessibilità e curiosità. In altre parole, c’è chi preferisce saltare da una cosa all’altra e ne trae beneficio. Dipende inoltre dalle situazioni in cui ci si trova. Far parte di un gruppo di ricerca interdisciplinare e la disponibilità degli altri sono fondamentali.

## **GS: La collaborazione è un superpotere?**

**FG:** Semmai è una proprietà emergente. Nel senso che dipende dalle persone e da chi mette ordine nel gruppo. Nel mio caso ho avuto la fortuna di incontrare in [Annapaola](#) una mentor scientifica ma anche una leader che supporta e incoraggia la condivisione, nel contesto in cui mi sono inserita il lavoro di squadra era già un elemento di qualità. Annapaola ogni volta che ho chiesto si è dimostrata una guida attenta e disponibile, lasciandomi molta libertà, cosa che io ho vissuto bene perché mi dava la possibilità di gestire in autonomia i tempi. Il bello della ricerca è anche poter scegliere di dare una mano su temi su cui si ha poca esperienza per dedicare del

tempo e imparare. Una *side quest* dopo l'altra il tuo bagaglio si accresce. Sicuramente con gli studenti triennali o magistrali si crea un passaggio del testimone. I dottorandi diventano gradualmente punti di riferimento. Io sono sempre stata la più giovane e il confronto non è mai solo di tipo accademico ma più in generale serve per orientarsi su attitudini e opportunità.

### **GS: Quali opportunità hai raccolto strada facendo?**

**FG:** Gli incontri sono diventati piste di approfondimento. Ad esempio con [Antonio Bucchiarone](#) mi sono soffermata sul nesso fra gamification e apprendimento, in particolare imparando come integrare l'AI; con Margherita Andrao di [i3](#) abbiamo realizzato un [paper](#) interdisciplinare nato per caso grazie a un viaggio in pullman assieme, con [Simone Bassanelli](#) ci siamo concentrati su serious games e gamification design; e con Eugene Kukshinov, conosciuto durante il periodo di visiting a Waterloo in Canada da [Lennart E. Nacke](#), abbiamo ricavato un paper sulla realtà virtuale.

### **GS: Facciamo un flashback: ti ricordi quando è scattata la tua passione per la ricerca?**

**FG:** Fu di fronte al sussidiario in terza elementare, la prima lezione di scienze, sul metodo scientifico. Fin da piccola volevo far la scienziata.

### **GS: E invece guardando avanti, cosa intravedi nel tuo futuro?**

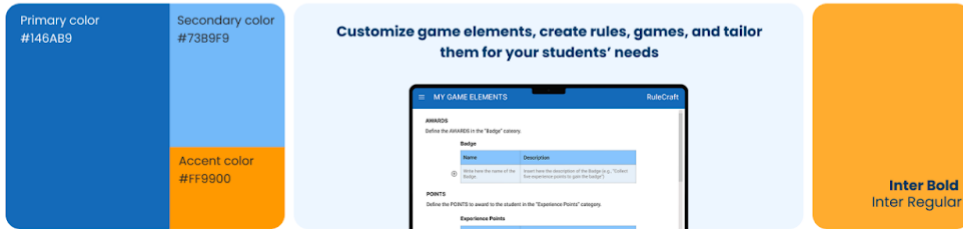
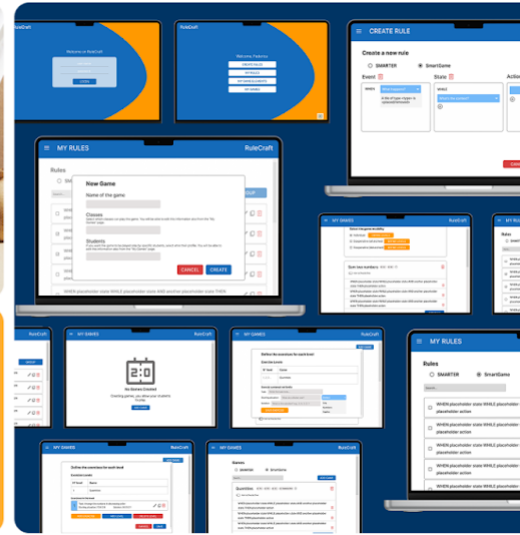
**FG:** Se la ricerca non è sempre collegata ad applicazioni immediate, la gamification è un ambito di studio che offre diverse possibilità applicative. Mi piacerebbe entrare in azienda come user researcher, per essere a contatto con la vita quotidiana delle persone. Come consulente, mi piace ascoltare pains & needs degli utenti per ricavare le caratteristiche adeguate degli strumenti.

### **GS Consiglieresti di fare un dottorato in FBK? Perché?**

**FG:** In [Modis](#), rispetto a esperienze di altri amici, si ha la possibilità di costruire un percorso molto pratico che ti immerge in un ambiente "da grandi", senza restare in una bolla accademica ed entrando in contatto col lavoro che portano avanti gli altri. Questo permette di affinare sensibilità e imparare tanto dall'ascolto di colleghi/e anche in situazioni informali. La differenza enorme rispetto al contesto accademico è che qui c'è molta più diversità di ruoli ed esperienze che poi si rivelano preziose.

### **GS: "Una curiosità: cosa fai quando non lavori?"**

**FG:** "Gioco a *Ultimate* e saluto tutti gli animali che incontro." ?



## LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/un-altro-livello-e-possibile/>

## TAG

- #ai
- #collaborazione
- #design
- #FBKPhDProgram
- #gamification
- #gioco
- #intelligenzaartificiale
- #ModiS
- #phd
- #phd day
- #scienze cognitive
- #serendipity
- #serious games
- #societàdigitale
- #sostenibilità
- #sostenibilità ambientale
- #user research
- #UX

## MEDIA COLLEGATI

- Link al paper: The role and scope of gamification in education: A scientometric literature review :  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=CcGYPC0AAAAJ&sortby=p](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=CcGYPC0AAAAJ&sortby=p)
- Sito web personale: <https://federicaginiux.figma.site/research>

## AUTORI

- Giancarlo Sciascia