

# La Scala Hexad dei Tipi di Utente - Italiano

Tipi di utente	Elementi
Filantropo (Philanthropist)	P1 Mi rende felice poter aiutare gli altri. P2 Mi piace aiutare gli altri ad orientarsi in nuove situazioni. P3 Mi piace condividere le mie conoscenze con altri. P4 Il benessere degli altri è importante per me.
Socializzatore (Socialiser)	S1 Interagire con gli altri è importante per me. S2 Mi piace far parte di una squadra. S3 E' importante per me sentire di far parte di una comunità. S4 Mi piacciono le attività di gruppo.
Spirito Libero (Free Spirit)	F1 Per me è importante seguire la mia strada. F2 Mi lascio spesso guidare dalla curiosità. F3 E' importante essere indipendente per me. F4 Le opportunità di auto-espressione sono importanti per me.
Ambizioso (Achiever)	A1 Mi piace superare gli ostacoli. A2 Mi piace gestire compiti difficili. A3 Per me è importante migliorare continuamente le mie capacità. A4 Mi piace emergere vittorioso da circostanze difficili.
Disturbatore (Disruptor)	D1 Mi piace provocare. D2 Mi piace mettere in discussione lo status quo. D3 Mi considero un ribelle. D4 Non mi piace seguire le regole.
Giocatore (Player)	R1 Mi piacciono le competizioni in cui si può vincere un premio. R2 Le ricompense sono un bel modo di motivarmi. R3 Il ritorno sugli investimenti è importante per me. R4 Se la ricompensa è abbastanza allora mi impegnerò.

ultimo aggiornamento: 17/11/2019

## Come utilizzare la scala:

- Chiedere agli utenti di esprimere quanto ogni elemento li rappresenta in accordo alla scala 7-Likert.
  - Gli elementi dovrebbero essere presentati in ordine casuale e senza lasciar trasparire il tipo (sotto-scala) corrispondente.
- Per ciascuna sotto-scala, calcolare separatamente la somma (o la media) dei valori dei suoi elementi.

## Bibliografia:

Gustavo F. Tondello, Rina R. Wehbe, Lisa Diamond, Marc Busch, Andrzej Marczewski, and Lennart E. Nacke. 2016. The Gamification User Types Hexad Scale. In Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play - CHI PLAY '16. Austin, TX, USA. ACM.

<http://doi.org/10.1145/2967934.2968082>

Gustavo F. Tondello, Alberto Mora, Andrzej Marczewski, and Lennart E. Nacke. 2018. Empirical Validation of the Gamification User Types Hexad Scale in English and Spanish. International Journal of Human-Computer Studies.

<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.10.002>