

nov 2022

CREARE IN LINGUAGGIO DIGITALE INTERATTIVO: DALLA PROGETTUALITÀ ALLA PRATICA.

Laboratorio a cura di

BIANCO TANGERINE

www.biancotangerine.it

biancotangerine 

RICONNESSIONI
educazione al futuro

LABORATORIO

1. COME SI PROGETTA? LE REGOLE D'ORO

2. PROGETTO: ALBERATURA

3. INIZIAMO: LA COPERTINA

4. PROGETTO: READY STEADY GO!

5. PRESENTAZIONE BETA E IMPLEMENTAZIONE

01

COME SI PROGETTA?

INPUT:

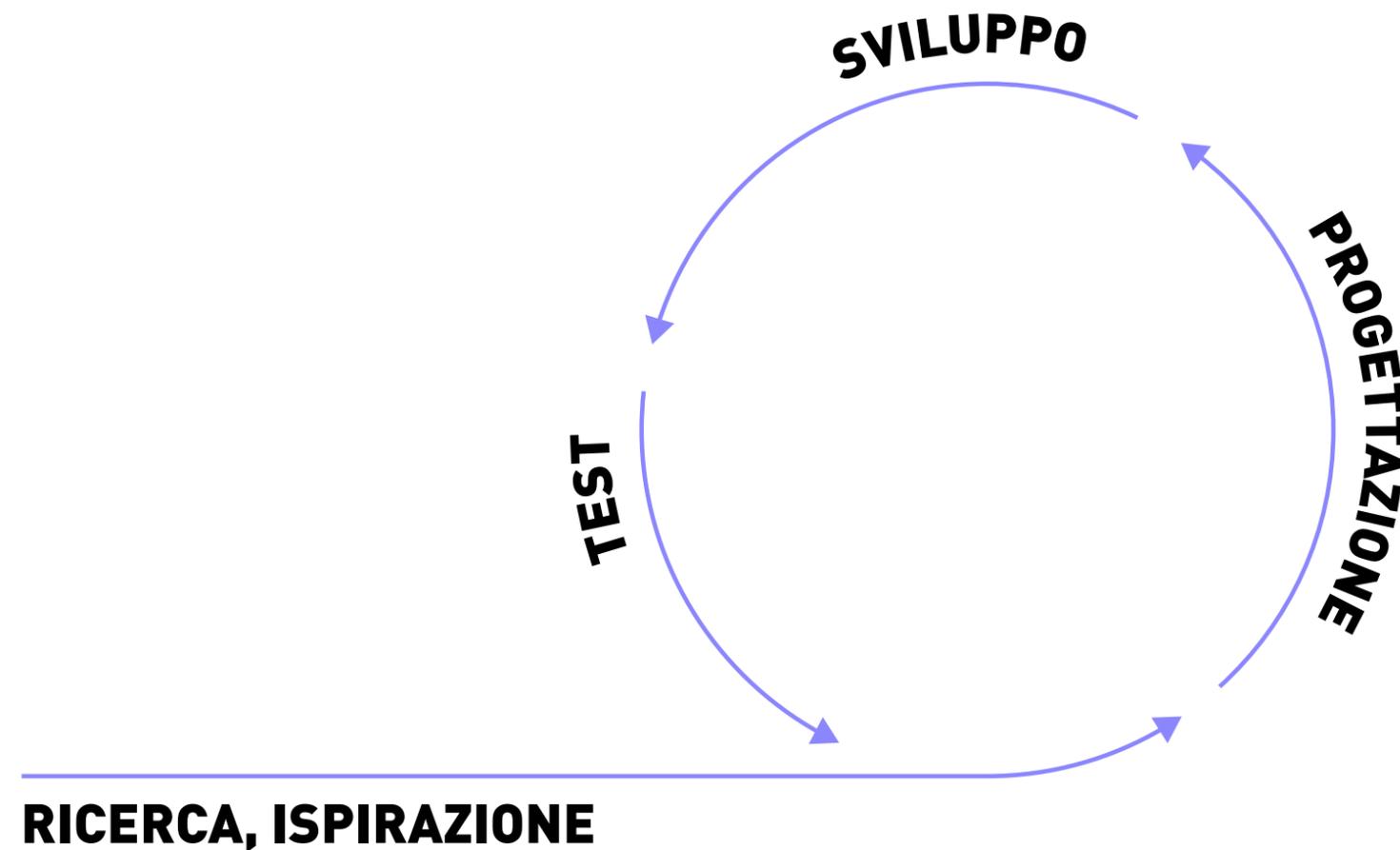
*il mio progetto:
l'idea!*

COME SI PROGETTA?

*Il processo creativo è insito nella natura umana ed è quindi,
con tutto quello che ne consegue
di felicità di esprimersi e di giocare con la fantasia,
alla portata di tutti.*

Gianni Rodari,
La grammatica della fantasia

COME SI PROGETTA?



Il metodo progettuale non è qualcosa di assoluto e di definitivo; è qualcosa di modificabile se si trovano altri valori oggettivi che migliorino il processo.

Bruno Munari,
Da cosa nasce cosa

Il ciclo di progettazione è un processo **ITERATIVO**.

COME SI PROGETTA?

1 FINALITÀ: FARSI GUIDARE DAL FINE PER INNOVARE

Il percorso progettuale deve partire da un problema, da un bisogno, da un'**ESIGENZA CONCRETA**.

Non si deve partire subito alla ricerca di un'idea geniale, ma occorre utilizzare il proprio background e approfondire attraverso la **RICERCA** per riuscire a individuare una soluzione progettuale dando così un proprio valore aggiunto.

- *Qual è l'obiettivo del mio progetto?*
- *La soluzione progettuale risolve il problema? È utile?*
- *La funzione principale è chiara?*

COME SI PROGETTA?

2 FUNZIONALITÀ: DELIMITARE I CONFINI / LESS IS MORE

Abbandonare il concetto secondo cui un progetto complicato, abbondante, ricco sia il miglior risultato perseguibile. In realtà il miglior risultato è garantito quando un progetto è **ADATTO ALLE FUNZIONI, RIDOTTO ALL'ESSENZIALE.**

Occorre focalizzarsi sull'individuazione delle dinamiche e degli elementi **FUNZIONALI** del progetto per coglierne l'essenza; significa usare quello che serve, in modo da **RAFFORZARE IL MESSAGGIO PRINCIPALE.**

- *La funzione principale è facilmente fruibile?*
- *Gli elementi sono utili o superflui, eliminabili?*
- *Come posso rendere il mio progetto più efficace?*

COME SI PROGETTA?

3 A MISURA D'UOMO: DEVE ESSERE INTUITIVO

Occorre progettare soluzioni che siano **SEMPLICI, IMMEDIATE** in modo tale che non ci sia bisogno di spiegare, ma che sia comprensibile fin dal primo sguardo. La natura degli elementi del progetto deve **SUGGERIRE E SEMPLIFICARNE L'UTILIZZO**.

Inoltre si deve prevedere un **PUBBLICO DI RIFERIMENTO** (target), in modo da comprendere i suoi bisogni e offrire soluzioni progettuali specifiche e che parlino nel suo stesso linguaggio, così da essere comprensibili.

- *Il layout è intuitivo?*
- *Sono presenti elementi che suggeriscono le azioni da compiere?*
- *Il linguaggio è adatto al target (fascia d'età)?*

COME SI PROGETTA?

4 L'INTERATTIVITÀ NON DEVE ESSERE FINE A SE STESSA

Sviluppare un prodotto interattivo significa sfruttarlo non per i suoi effetti speciali ma per le sue **POTENZIALITÀ INTRINSECHE**:

- approccio ludico/gamification
- inclusione
- realtà aumentata
- esperienze collaborative, condivisione delle risorse

—○ *Quali sono le interazioni funzionali rispetto al mio scopo?*

—○ *L'interazione aggiunge valore? Semplifica un aspetto?*

COME SI PROGETTA?

5 VALORE DELL'ESTETICA: COERENZA STILISTICA

La rappresentazione visiva dei contenuti ha lo scopo di veicolare i messaggi; non è quindi un aspetto trascurabile, ma risulta essere fondamentale per la **COMPrensione DEI CONTENUTI**.

Occorre prestare attenzione alla **DISPOSIZIONE GERARCHICA** dei contenuti visivi e alla loro **COERENZA STILISTICA** per far sì che il prodotto risulti curato.

- *Che tipo di linguaggio visivo desidero adottare?*
- *I contenuti hanno una gerarchia visiva che mi aiuti nella comprensione?*
- *I contenuti visivi sono tra loro coerenti (immagini, icone, colori, forme, posizione)?*

COME SI PROGETTA?

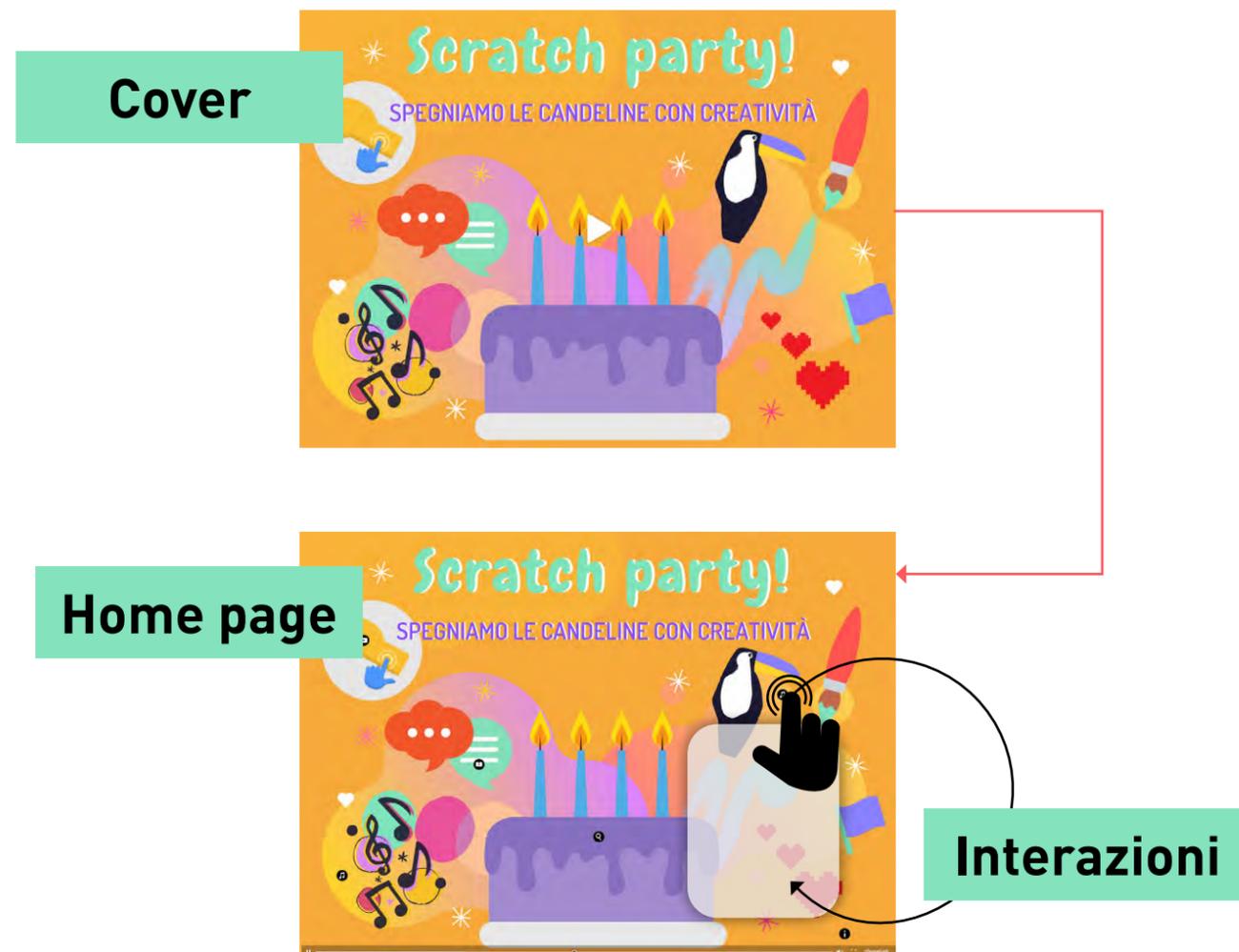
OUTPUT:

re-design progetto

- *1. Obiettivo/funzione principale del progetto*
- *2. Efficacia (confini/finalità progetto)*
- *3. Target, linguaggio, tono*
- *4. Apporto digitale (interattività, aggiornabilità,...)*
- *5. Canale*

PROGETTO: ALBERATURA

1. ALBERATURA A INTERAZIONI PARALLELE

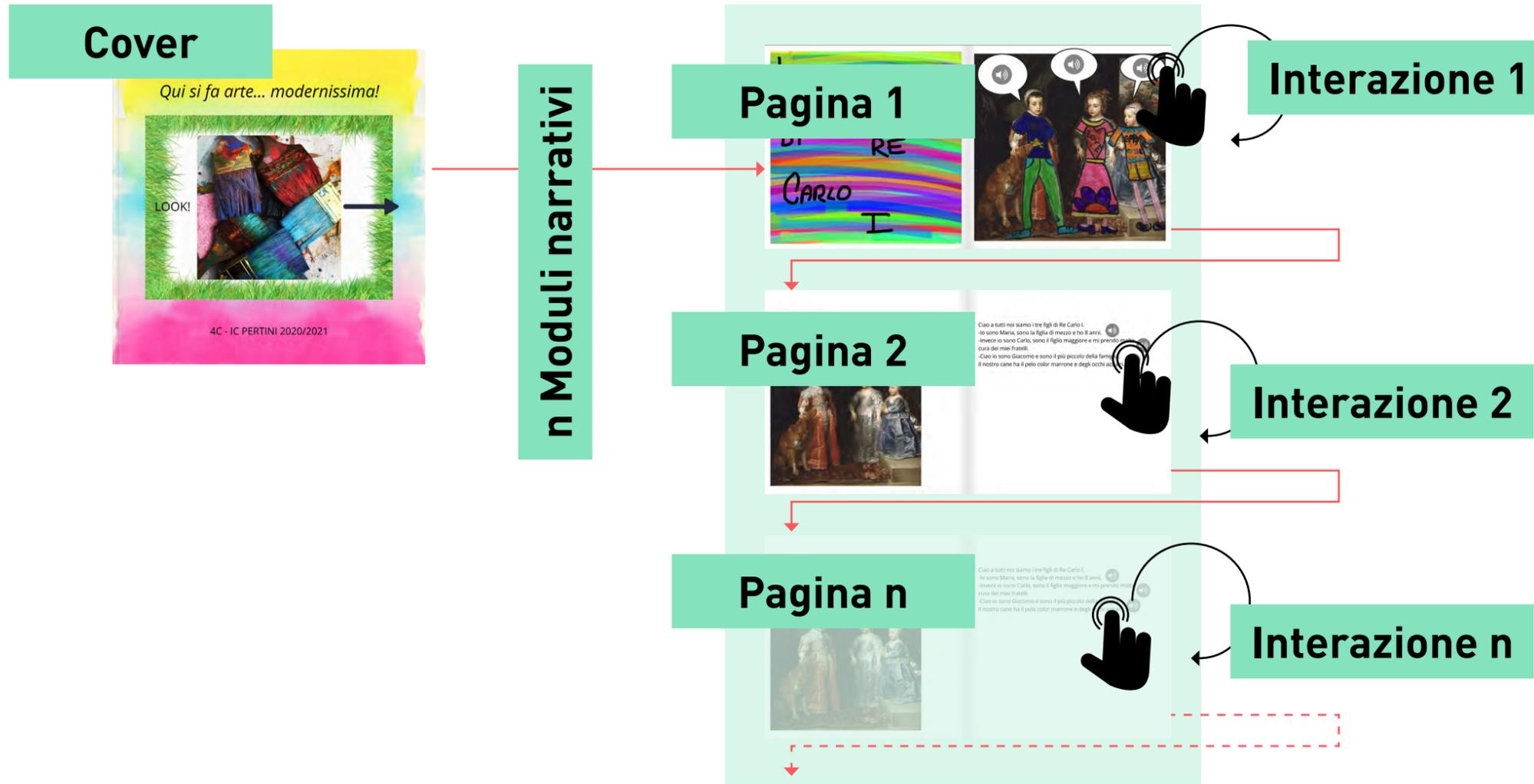


ESEMPI

- *Cartolina sonora* [link](#)
- *Come porti i capelli* [link](#)
- *Carbon cycle* [link](#)

PROGETTO: ALBERATURA

2. ALBERATURA NARRAZIONE INTERATTIVA

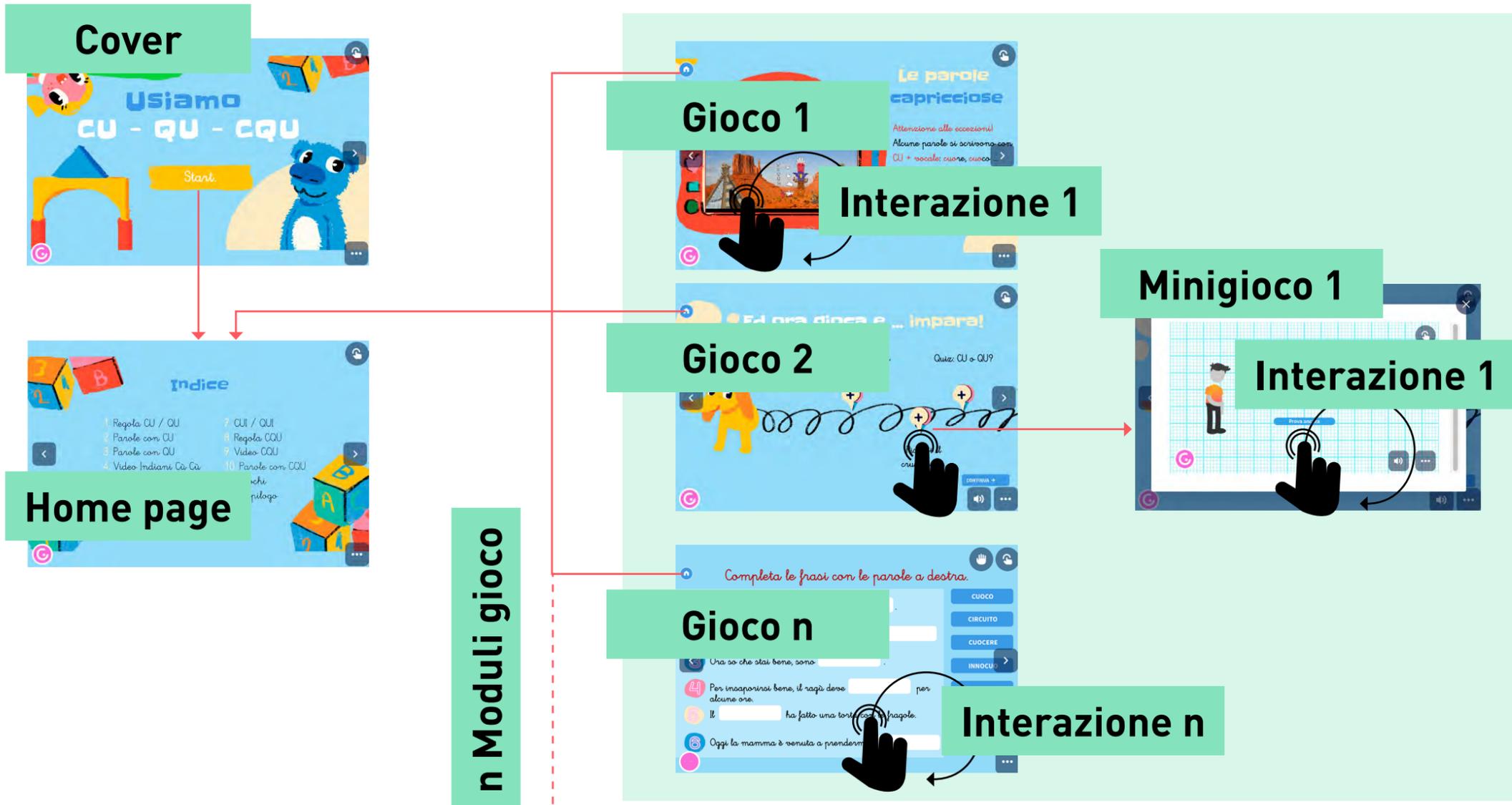


ESEMPI

—○— *Qui si fa arte modernissima* [link](#)

PROGETTO: ALBERATURA

3. ALBERATURA WEBAPP INTERATTIVA (TAPPE/GAMING)

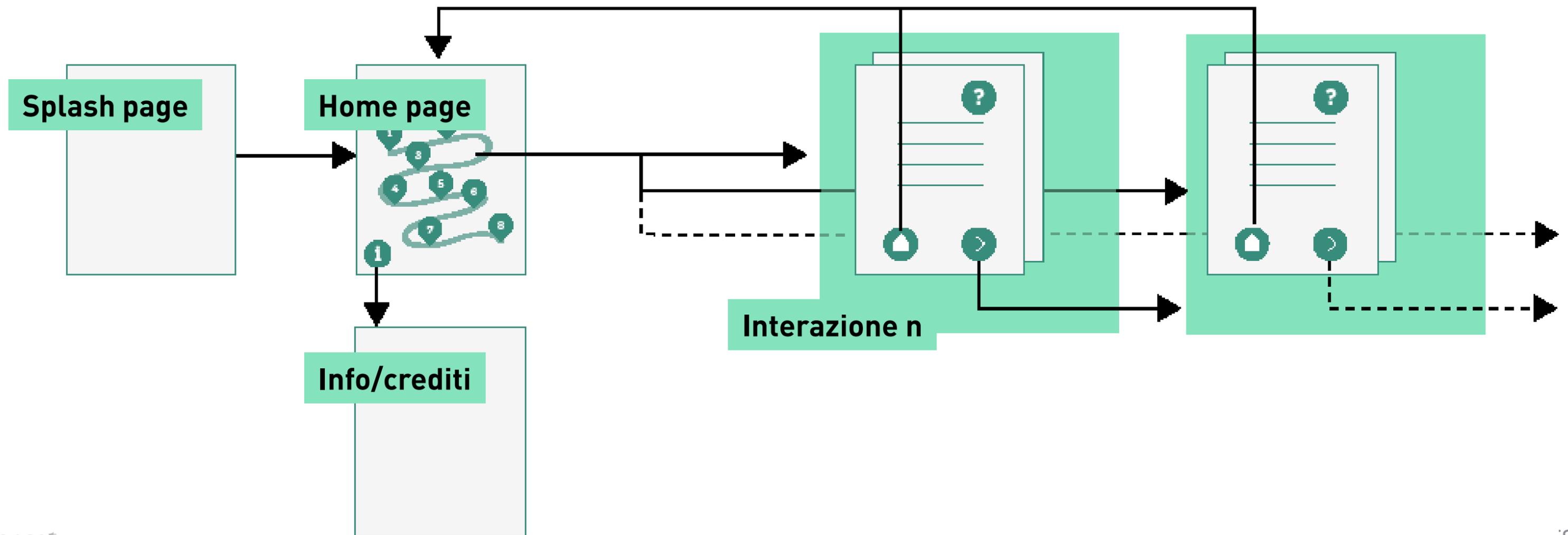


ESEMPI

- Le scoperte geografiche [link](#)
- Atomo e elettrostatica [link](#)
- CU, QU, CQU [link](#)

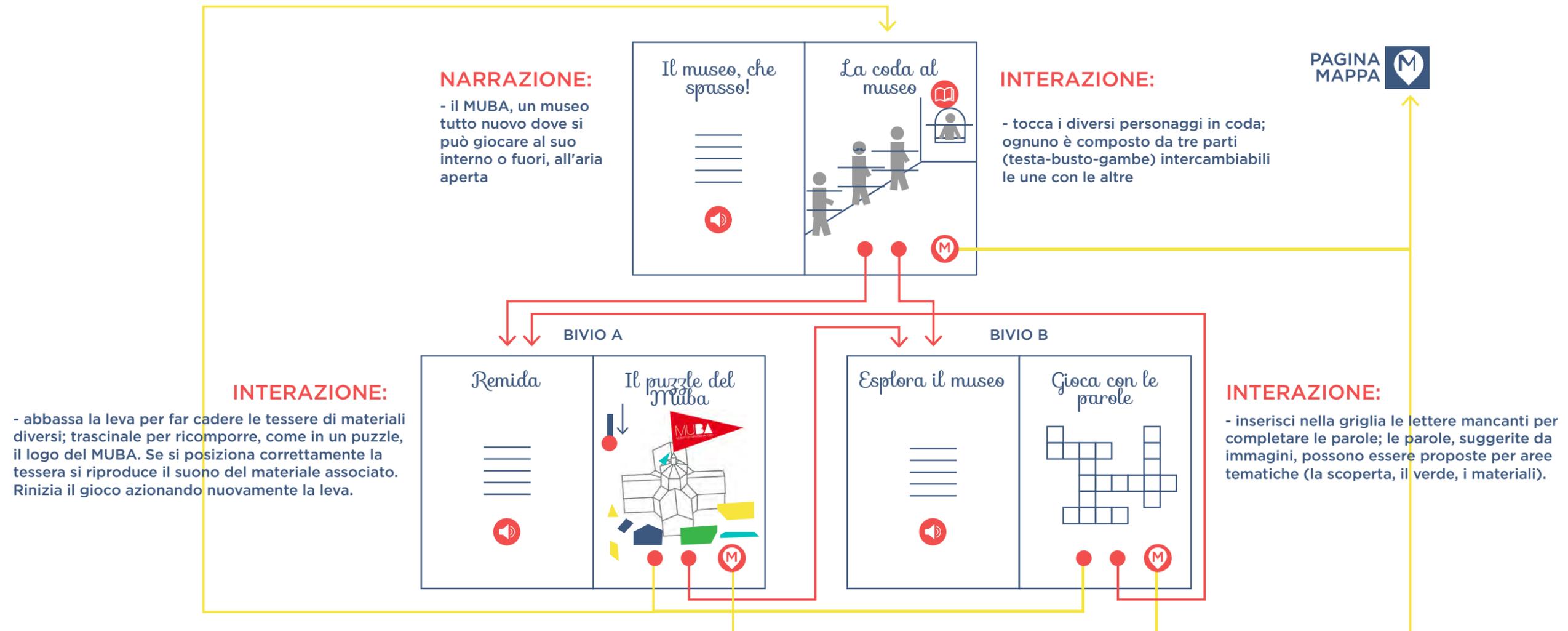
PROGETTO: ALBERATURA

SCHEMA DI FUNZIONAMENTO



PROGETTO: ALBERATURA

ESEMPIO SCHEMA DI PROGETTO

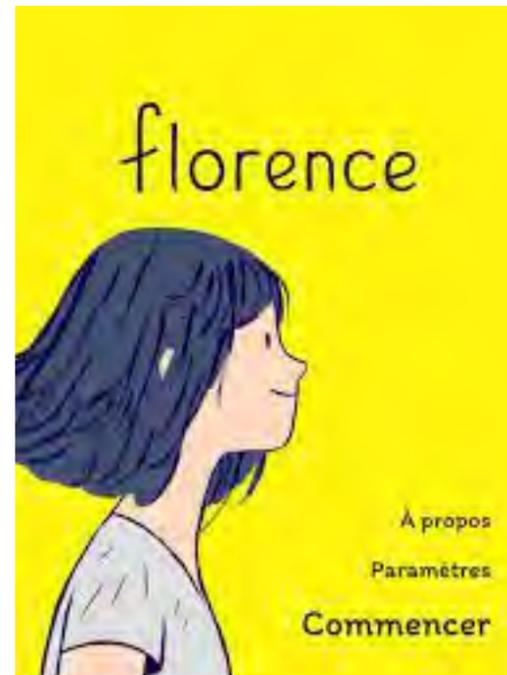
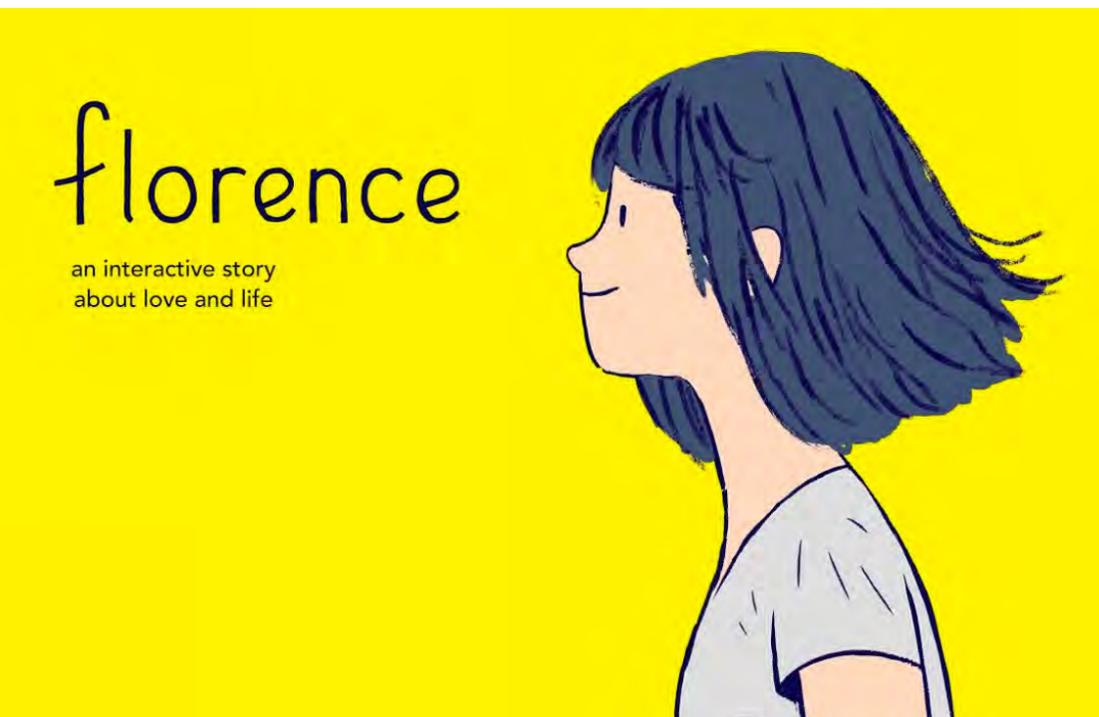


PROGETTO: ALBERATURA

OUTPUT:
l'albero del mio progetto

- 1. *Disegnare l'alberatura su carta*
- 2. *Inserire brevi descrizioni della dinamica dell'interazione*
- 3. *Inserire brevi descrizioni della narrazione*
- 4. *Apporto digitale: quale? (interattività, aggiornabilità,...)*

INIZIAMO: LA COPERTINA!



La copertina è primo racconto del progetto, rivolto a chi il progetto ancora non lo conosce.

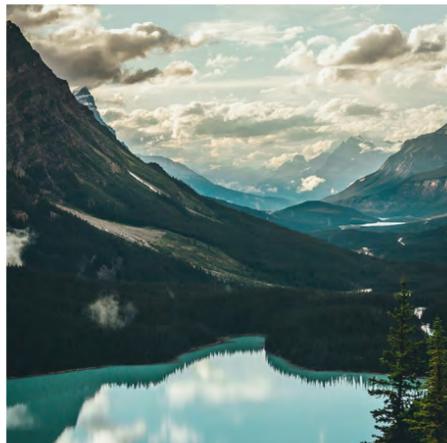
- *Scelta del linguaggio visivo (immagini fotografiche, icone, video)*
- *Coerenza stilistica (contenuti visivi tra loro coerenti per forma, colore, posizione)*
- *Gerarchia visiva dei contenuti nella pagina*
- *Definizione titolo + motto*
- *Impostazione copertina per declinazione supporti comunicazione*

INIZIAMO: LA COPERTINA!

LINGUAGGIO VISIVO

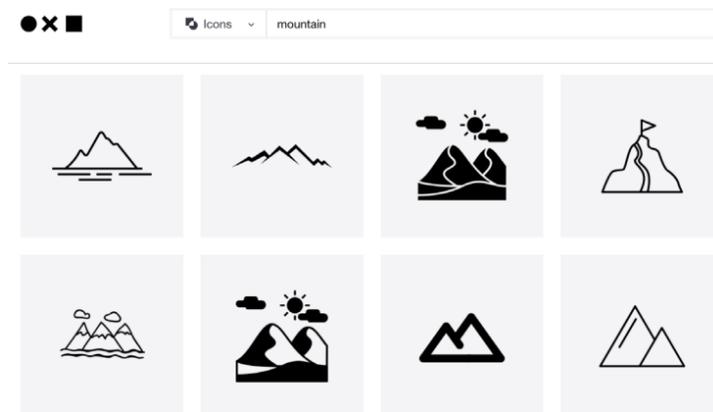
IMMAGINI FOTOGRAFICHE

<https://www.pexels.com/>
<https://unsplash.com/>



ICONE

<https://thenounproject.com/>
<https://www.flaticon.com/>



VIDEO

<https://www.pexels.com/>
<https://unsplash.com/>



DISEGNI



INIZIAMO: LA COPERTINA!

RICORDA DI RIPORTARE I CREDITI



Attribuzione



**Attribuzione/
Condividi allo stesso modo.**



**Attribuzione/
Non opere derivate.**



**Attribuzione/
Non commerciale.**



**Attribuzione/Non Commerciale/
Condividi allos stesso modo.**



**Attribuzione/Non Commerciale/
Non opere derivate.**

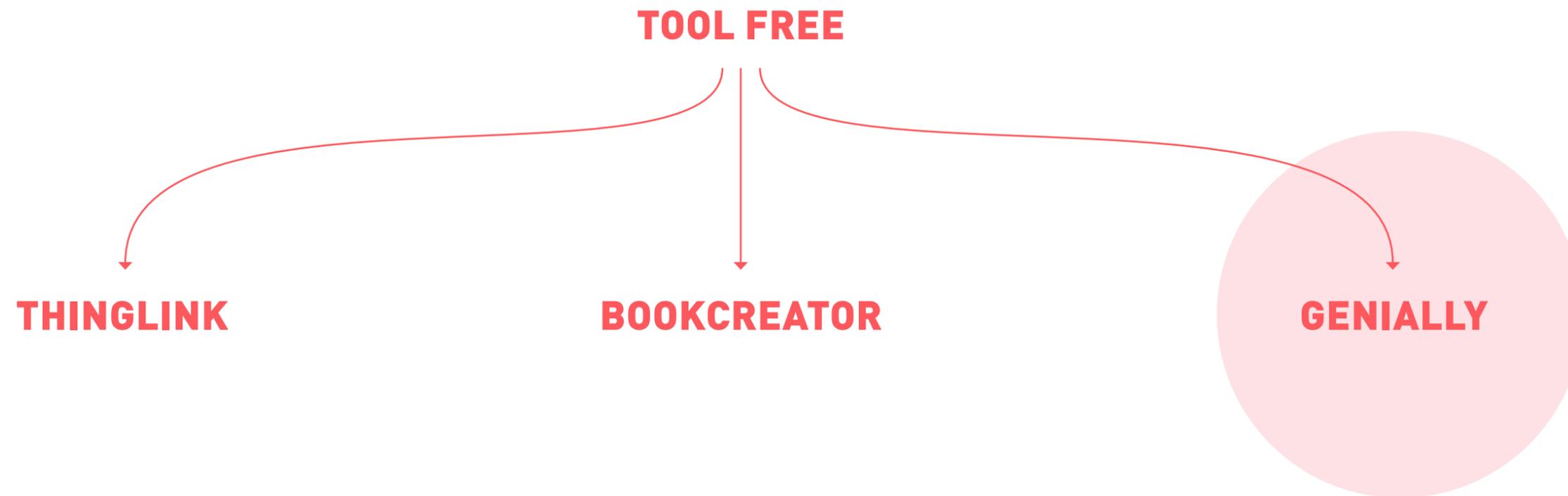
INIZIAMO: LA COPERTINA!

OUTPUT:

copertina del mio progetto

- 1. Realizzare la copertina (ad esempio con [Canva](#))
- 2. Scelta asset progetto (immagini, audio, video)

PROGETTO: READY STEADY GO!



04

PROGETTO: READY STEADY GO!

SVILUPPO!

OUTPUT:

sviluppo progetto

PRESENTAZIONE BETA E IMPLEMENTAZIONE

PRESENTAZIONE!

- *1. Presentazione del progetto*
- *2. Sviluppi e potenzialità del progetto*
- *3. Q&A*

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Maria Isabella Reggio

Erika Vicaretti

Riccardo Bertini

BIANCO TANGERINE

biancotangerine 

www.biancotangerine.it

RICONNESSIONI
educazione al futuro