## Università Sapienza di Roma

Corso di Laurea magistrale

Design, Comunicazione visiva e multimediale

Facoltà di Architettura Ludovico Quaroni e Facoltà di Scienze della Comunicazione

A.A 2011/2012

Secondo anno, secondo semestre curriculum

Web e Interface Design e Comunicazione Multimediale

# Ideazione e Progettazione di Prodotti Multimediali 2

**SPS/08** 

2a PARTE

Prof. Valerio Eletti

## 2a parte

Abbiamo detto che facciamo un **percorso a spirale**, per avere **prima** un' idea generale di ciò che andiamo ad affrontare e per entrare **poi** nei dettagli e nelle applicazioni concrete.

Questa 2a parte la dedichiamo quindi a **un primo approfondimento** dei temi e dei termini che abbiamo elencato in apertura, quando abbiamo affrontato le prime tre domande che ci siamo posti:

**A. che cosa** significano questi termini? (*approccio e contesto*)

B. perché affrontiamo questi argomenti? (obiettivi didattici)

C. come sarà strutturato il corso? (programma di lavoro)

... e rivediamoli in maniera trasversale, da un'ottica più complessa, non riduzionista

# **Agenda**

- Dalla progettazione alla progettazione multimediale
- Natura dei contenuti digitali
- Contesto generale
- Domanda/offerta del mercato
- ☐ Figure professionali

# **Agenda**



- Dalla progettazione alla progettazione multimediale
- Natura dei contenuti digitali
- Contesto generale
- Domanda/offerta del mercato
- ☐ Figure professionali

## **Progettazione**

"Progettazione multimediale" non è altro che l'intersezione fra i concetti di progettazione e di ipermedialità.

Chiariamo dunque prima i due termini e poi vediamo il loro incrocio.

#### Partiamo dalla **Progettazione**:

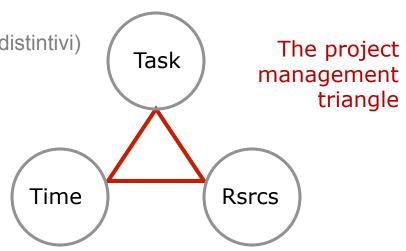
Si tratta di un processo complesso in cui vanno bilanciati tre fattori:

Resources: budget / personnel / equipment

Task: requirements - quality / features (attributi distintivi)

■ **Tempi**: scheduling / deadline

... abituiamoci a utilizzare la lingua inglese



Perché? Come? Esaminiamo qualche VOSTRA esperienza concreta ...

#### **Progettazione**

Impostazione della progettazione (in particolare di quella editoriale)

- □ Prima parte:
  - progettazione propriamante detta (ovvero "progettazione editoriale")
    - Studio di fattibilità
      - Analisi degli obiettivi e del target (nei tempi e con le risorse disponibili)
      - Swat analysis (punti di forza e di debolezza, opportunità e minacce esterne)
    - Messa a punto del concept (a cavallo tra prima idea e progetto)
    - Definizione di struttura e package del prodotto
- Seconda parte:
  - progettazione della filiera produttiva e gestione della produzione
    - Pert e Gantt
    - Gestione del P.M. (project management) Triangle
      - Gestione delle risorse umane
      - Rispetto dei tempi
      - Rispetto del budget
      - Rispetto degli standard di qualità

#### Riferimenti:

> un classico volume sulla "gestione di progetti e programmi complessi" ristampato nel 2001 da FrancoAngeli:

Project management di R. D. Archibald

> Istituto Italiano di Project Management ISIPM <a href="http://www.isipm.org">http://www.isipm.org</a>

Vedremo tutto ciò operativamente con esempi concreti.

Per ora: discussione delle VOSTRE esperienze: successi e insuccessi

#### **Ipermedialità**

Ambiguità dell' attributo multimediale. E' più corretto parlare di **ipermedialità**: In ogni caso si intende che - alla base - tutte le grandezze in gioco sono digitali.

Che significa digitale?

Che differenza c'è rispetto alla rappresentazione analogica?

Perché la base due?

E perché usare un sistema così "pesante" di rappresentazione?

Quali sono gli svantaggi del digitale? E quali i vantaggi?

Oggetti digitali sintetici vs riproduzione digitale di oggetti: che significa?

Dalla digitalizzazione delle grandezze in gioco derivano una serie di conseguenze (come per esempio la indistiguibilità tra originale e copia, tra algoritmi e contenuti, ecc) che avete affrontato lo scorso anno e a cui accenneremo di nuovo più avanti.

Per ora vediamone le caratteristiche salienti:

ipertestualità (testo vs ipertesto: caratteristiche, limiti narrativi, pericoli)

multimedialità (dagli apporti visivi e sonori fino agli ambienti virtuali immersivi)

• interattività (puntualizzazione: interattività vs interazione)

#### **Progettazione multimediale**

E quindi eccoci all' intersezione tra progettazione e multimediale (digitale/ipermediale): la **progettazione multimediale**, argomento che approfondiremo in teoria e in pratica, anche con qualche contributo esterno, lavorando su casi concreti e project work...

Per ora vediamo gli step classici del processo (citazione dal libro di Roy Strauss):

- Factors and Techniques
  - Planning and Scheduling
  - Cost Estimates and Budgeting
  - The Team Approach
  - External vs Internal Development
  - Multimedia Technologies and Tools
- The Development Process
  - Analysis and Planning
  - Design e Prototyping
  - Implementation, Stage 1: Alpha (10%)
  - Implementation, Stage 2: Beta (90%)
  - Quality Assurance Testing (Usability ecc)
  - Support and Maintenance

#### Riferimenti:

 "classico" volume sul processo standard per la progettazione di siti Web, CdRom, e-learning, presentazioni:
 Managing Multimedia Projects di R. Strauss. FocalPress 1997

> V. Eletti, Manuale di editoria multimediale, Ed. Laterza 2003-2010

Cerchiamo di collocare ciascuna voce all'interno del P.M. Triangle, per verificare gli equilibri fra Task, Time e Resources

# **Agenda**

□ Dalla progettazione alla progettazione multimediale



- Natura dei contenuti digitali
- Contesto generale
- Domanda/offerta del mercato
- ☐ Figure professionali

#### Natura dei contenuti e degli ambienti digitali

#### Prima categorizzazione

- testo
- ipertesto
- ipermedia (ipertesto multimediale)
- ambiente esplorabile
  - 2D o 3D
  - immersivo o non immersivo
  - sintetico o riprodotto o "aumentato"

#### Riflessione sulla presenza o meno della *freccia del tempo* nei componenti:

- testo scritto (frammentario vs lungo), pagina esplorabile
- audio (musica, effetti sonori, parlato)
- video (riprese del reale vs animazioni sintetiche)
- ambienti navigabili (sintetici vs riprodotti e aumentati; con o senza apparati immersivi)

Proviamo a ragionare insieme sui contenuti che costringono l'utente in sequenze temporali precostitutite e quelli che lo lasciano libero di navigare seguendo solo il tempo relativo alla propria scelta...

Di che tipo sono - rispetto alla freccia del tempo - i contenuti che utilizziamo in Internet? Il Web sarà muto o parlato? (cfr l'evoluzione del cinema nel primo dopoguerra)

# (parentesi sulle tipologie di contenuti digitali per l'apprendimento)

# Tipologie di contenuti digitali per l'apprendimento:

- ☐ Dispense e materiali didattici on line (testi brevi in pdf, word, ppt)
- e-Book (testo lungo vs testo frammentario)
- Learning Object
- Simulazioni
- ☐ Strumenti avanzati (trasversali ai contenuti e alla loro forma)

... vediamo ciascuna tipologia un po' più in dettaglio

(parentesi sulle tipologie di contenuti digitali per l'apprendimento)

Tipologie di contenuti

☐ Dispense e materiali didattici on line (testi brevi in pdf, word, ppt)

Possiamo fare qualche esempio concreto legato al vostro corso di laurea?

■ e-Book (testo lungo vs testo frammentario)

Convergenze, sovrapposizioni e divergenze: che rapporti fra libri elettronici, fumetti, film o televisione interattivi, videogiochi...?

#### □ Learning Object

- testuali
- ipertestuali
- ipermediali
- condivisi e in progress (web 2.0: in particolare wiki e blog)

Ci sono in aula studenti con esperienze personali (o di amici) di corsi fruiti on line? Di che tipo? corsi preconfezionati a LO (p.es.: inglese o informatica) o ambienti web 2.0? Analisi dei punti di forza e di debolezza dal punto di vista del fruitore...

#### (parentesi sulle tipologie di contenuti digitali per l'apprendimento)

## Tipologie di contenuti

#### □ Simulazioni

sono analizzabili secondo parametri diversi e spesso ortogonali; per esempio:

- in base alla fruizione (on e off line, singola o collettiva)
- in base al modello/motore (albero, sistemi dinamici, reti neurali / di Bayes, automi cellulari in evoluzione)

In prima approssimazione le possiamo dividere in due grandi categorie:

#### ☐ Tale Sim

(le "simulazioni didattiche" propriamente dette: ovvero quelle "abitabili")

- training operativo
   di solito fruito in singolo off line
- business game di solito fruito in connessione e in gruppi
- serious game
- di solito usato per acquisire soft skill

#### ☐ Lab Sim

(i laboratori simulati "osservabili" come campo di sperimentazione guidata) sono sim basate su manipolazioni dei parametri evolutivi di automi cellulari

Vediamo l'evoluzione di una vita artificiale (p. es.: "Ants" nella library di Netlogo - http://ccl.northwestern.edu/netlogo/models/Ants ). Si può considerare "didattica" questa sim?

# (parentesi sulle tipologie di contenuti digitali per l'apprendimento)

#### Tipologie di contenuti

- ☐ Strumenti avanzati (trasversali ai contenuti e alla loro forma):
  - ambienti virtuali immersivi
    - es.: videogame con caschetto e guanti interattivi oppure cabina pilotaggio
  - realtà aumentata
    - es.: "cave" di Ars Electronica o Imagina oppure manutenzione di aerei
  - ambienti intelligenti di info-learn
    - con motori semantici
    - con accesso attraverso dispositivi mobili

Chiudiamo la parentesi con l'invito a vedere almeno i siti di Imagina (Montecarlo) e Ars Electronica (Linz, Austria)

# **Agenda**

- Dalla progettazione alla progettazione multimediale
- Natura dei contenuti digitali



- Contesto generale
- Domanda/offerta del mercato
- Figure professionali

#### **Contesto generale**

Per affrontare il tema del contesto generale in cui si va a collocare la progettazione multimediale, (e facendo riferimento alla parentesi che abbiamo appena chiuso sull'apprendimento potenziato dalle nuove tecnologie), teniamo presente che stiamo vivendo in una fase di passaggio da società dell'informazione a società della conoscenza.

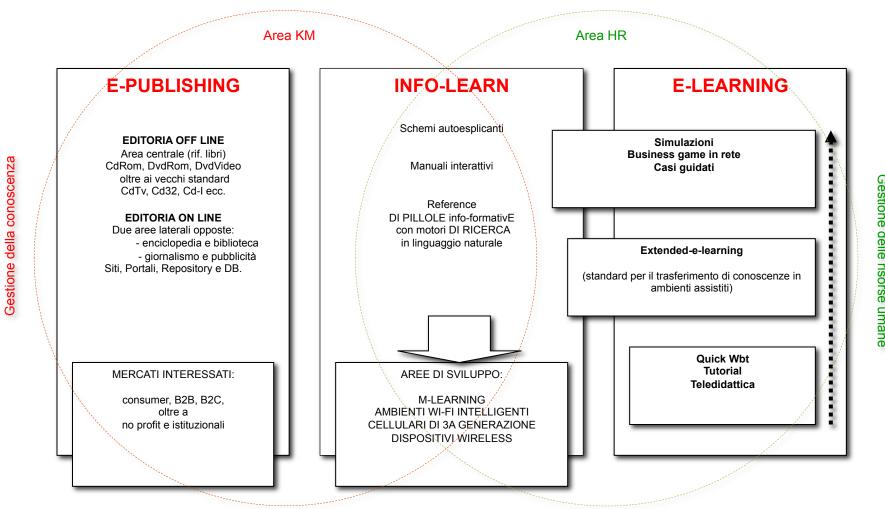
Di particolare interesse (una sorta cartina di Tornasole) è il punto di vista di quegli "organismi viventi" (autopietici) che sono le organizzazioni che attraversano tutta la società: società in cui abbiamo una selezione naturale delle learning organization, una veloce obsolescenza delle conoscenze sia collettive che personali e una necessità di formazione continua, per tanti, ma personalizzata.

Vediamo allora come si colloca la produzione multimediale all' interno della mappa logica delle azioni di

- comunicazione,
- formazione
- e informazione

attuate dalle imprese e dalle organizzazioni sia pubbliche che private per soddisfare le esigenze di adattamento all' ambiente turbolento esterno e interno.

# **Contesto generale**



Gestione delle risorse umane

# **Agenda**

- Dalla progettazione alla progettazione multimediale
- Natura dei contenuti digitali
- Contesto generale



- Domanda / offerta del mercato
- ☐ Figure professionali

#### Domanda / offerta del mercato

Diamo un primo sguardo alle funzioni base della cosiddetta *filiera* della produzione multimediale :

#### ■ Domanda del mercato:

necessità di un ventaglio di figure professionali specifiche che sappiano:

- ideare
- progettare
- produrre
- erogare
- valutare
- gestire

contenuti digitali formativi e informativi e relative basi dati e piattaforme erogative

Da cui derivano naturalmente gli...

#### ... obiettivi di questo specifico corso:

- sviluppare capacità e competenze per la creazione di contenuti multimediali grazie a:
  - ✓ formazione di basi teoriche, approccio editoriale, analisi di casi,
  - ✓ e applicazioni pratiche con progettazione e produzione laboratoriale

che cosa significano in concreto

e perché sono presentati

questi termini?

in questo ordine?

# **Agenda**

- Dalla progettazione alla progettazione multimediale
- Natura dei contenuti digitali
- Contesto generale
- Domanda / offerta del mercato



Figure professionali

# Le figure professionali dell' e-publishing

Gran parte delle professionalità che ruotano intorno alla progettazione e alla produzione di e-publishing (editoria elettronica) ancora oggi arrivano da ambienti preesistenti:

- dall' informatica
  - responsabile tecnico del progetto
  - programmatori e sviluppatori del sw
- dall' editoria tradizionale
  - autori dei testi
  - responsabile della redazione e redattori
  - ricercatore iconografico
  - esperto per l'acquisizione dei diritti

# Le figure professionali dell' e-publishing

Ci sono poi figure professionali che arrivano da settori diversi, con necessità di adattamento più impegnative

- da studi grafici o pubblicitari
  - art director e grafici
     (che delegano la grafica più sofisticata a strutture esterne specializzate)
- dalla discografia, dalle radio e dagli studi di produzione video
  - responsabile audio-video
     (che si avvale degli apporti esterni di studi di registrazione, compositori
     musicali, registi ed esperti di sonorizzazione, attori, doppiatori, speaker)
- di provenienza aleatoria
  - incaricati della digitalizzazione delle immagini
  - incaricati del debugging e dei test di congruenza

# Le figure professionali dell' e-publishing

E poi ci sono figure di esperti **esterni** all' organizzazione editoriale:

Ecco qualche esempio di outsourcing

- tecnico per la manutenzione dell' hardware
- esperto di contrattualistica e di diritti d' autore
- responsabile della eventuale produzione industriale
- amministratore e account
- esperto di pianificazione mezzi e pubblicità
- ...

# Le figure professionali dell' e-publishing

Alle figure professionali della **progettazione / produzione multimediale** propriamente detta (e in particolar modo di quella per i prodotti off line) si devono aggiungere altre professionalità specifiche dei prodotti / servizi on line, che si dividono in quattro grossi filoni:

- oltre a progettisti / produttori, anche...
- gestori
- promotori / commerciali
- manutentori del sito / portale

Tra queste (numerose) figure specifiche troviamo web master, giornalisti, redattori, web watcher, account, client manager ... oltre agli esperti di sw specifici come Php, Java, Flash ed esperti nei sistemi di sviluppo delle app per Apple o Android (ricercati sul mercato)

# Le figure professionali dell' e-publishing

... il tutto costituisce una torre di babele di linguaggi e specialismi che vanno tenuti insieme rispettando costi, tempi e livelli di qualità

cfr. The Management triangle >

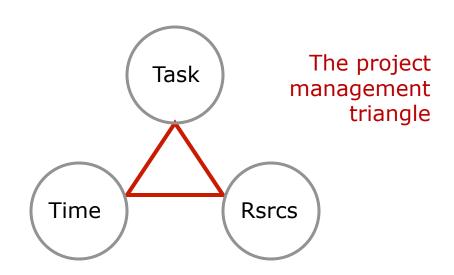


Figura centrale nella progettazione e produzione multimediale è dunque:

- il direttore editoriale
  - (chiamato anche *regista*, *designer*, *project manager* o *product manager*): che deve essere in grado di:
  - organizzare e dirigere le varie fasi di lavoro,
  - dialogare con le diverse competenze, comprendendo i problemi e facendosi capire.
  - ... e gestire i conflitti che si vengono a creare tra i diversi specialisti.

# ... e le figure professionali nel mondo del lavoro attuale

#### Quali tipologie di contratto e quali compensi si possono prevedere?

## I percorsi più comuni

- Il percorso standard verso il lavoro dipendente:
  - stage > "atipico" > tempo determinato > tempo indeterminato
- Il percorso standard verso il lavoro in autonomia:
  - stage > "atipico" > avvio di un' impresa propria o partecipazione

Attenzione ai bandi per le start-up

# I compensi standard (lordi\*) per le diverse figure professionali:

- 1. Entry level: web watcher, correttore bozze, tutor, ... > 50-100 €/g
- 2. Junior: flashisti giovani, editor, grafici, ... > 100-200 €/g
- 3. Senior: sviluppatori sw, project manager, chief editor, art director > 200-300 €/g
- 4. Dirigenti e imprenditori: fronte account e fronte project mgmt > 0-800 €/g

<sup>\*</sup> quali sono le differenze fra "costo giornata/uomo", "compenso lordo" e "compenso netto"?