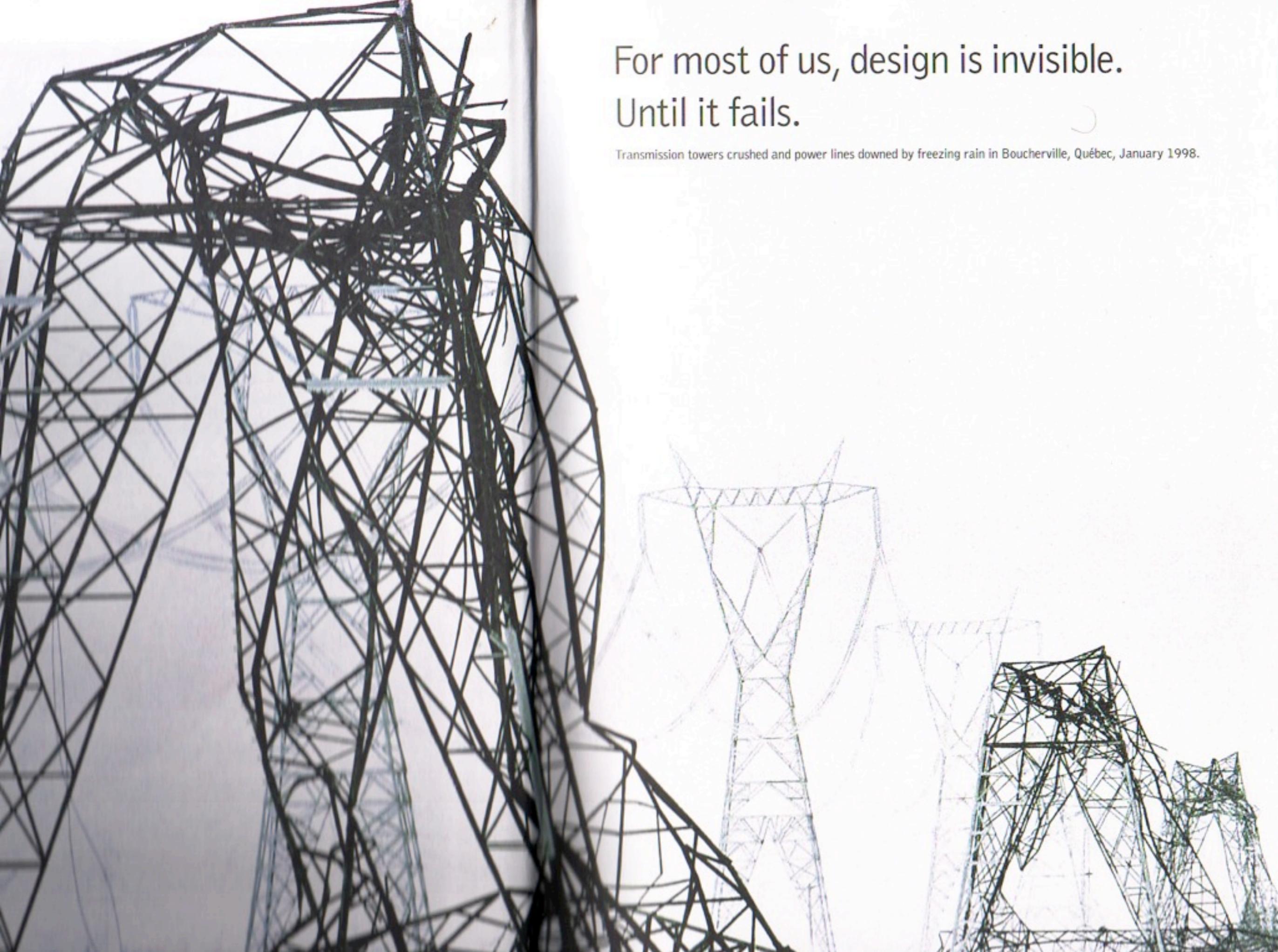


For most of us, design is invisible.
Until it fails.

Transmission towers crushed and power lines downed by freezing rain in Boucherville, Québec, January 1998.



Problem Solving

Lo sviluppo del processo creativo con i nuovi media necessita di una capacità di progettazione strutturata (ricerca, osservazione, analisi, prototipo, test e valutazione) che comunque deve rimanere flessibile per potersi adattare alle diverse circostanze ed evoluzioni. Imparare a risolvere i problemi della progettazione multimediale in maniera strategica.

“Di norma mio padre si alzava presto. Al mattino scendeva da solo, si sedeva e beveva il caffè prima che il resto della famiglia si svegliasse. Quelle erano le ore in cui pensava, era solito dire. Il suo momento di solitudine. E qualunque fosse il problema, grande o piccolo, per quando gli altri si erano svegliati lui aveva riflettuto sul problema finché non era più tale, ma solo un compito che bisognava svolgere”.

-- "Ricordi di un altro giorno" di Harold Robbins.

Chiarire il problema

E' più semplice risolvere un problema specifico che un problema vago. Quindi prima di iniziare a cercare una soluzione è meglio chiarire il problema.

Identificare gli elementi chiave del problema

I problemi ci travolgono con una serie di informazioni alcune delle quali sono importanti, altre invece sono inutili. Concentrarsi sulle informazioni superflue è una perdita di tempo e ci distraggono dal problema vero e proprio. Identificare gli elementi chiave di un problema è fondamentale prima di iniziare a cercare una soluzione.

Visualizzare il problema, i processi rilevanti o la situazione

Alcune volte i dettagli di un problema si palesano di fronte ai nostri occhi. Altre volte invece i dettagli più importanti sono nascosti. In questi casi visualizzare gli elementi di un problema aiuta a comprenderlo più profondamente. Ad esempio aprire un lucchetto senza la chiave è un problema che può essere affrontato iniziando a visualizzare il meccanismo del lucchetto.

Disegnare un diagramma o uno schema di un problema

Visualizzare un problema aiuta. Ma possiamo tenere a mente soltanto un numero limitato di informazioni visive. Quindi ritorna utile disegnare uno schema o diagramma che ci aiuta a capire meglio il problema.

Creare un modello del problema

Creare un modello per un problema ci aiuta a distinguere gli elementi essenziali e ci mette nella condizione di alterare il modello e vedere cosa succede.

L'immagine diventa il problema, un processo chiave oppure la soluzione.

L'immaginazione può aiutarci a capire un problema visualizzandolo. Possiamo avere una maggiore comprensione del problema se facciamo un ulteriore passo in avanti e immaginiamo di essere il problema stesso.

Simulare o interpretare un elemento chiave del problema.

Comprendere problemi complessi o vaghi non è semplice.

Simulare o interpretare alcuni elementi chiave di un problema può essere molto produttivo.

Considerare esempi specifici.

I problemi spesso ci arrivano in una forma astratta. Creare un esempio concreto ci aiuta a esplorare meglio il problema.

Considerare casi estremi.

Considerare casi estremi è un modo per approcciare uno specifico esempio. Studiare i limiti di un parametro ci può fornire maggiori dettagli e significati del problema.

Cambia prospettiva.

Cambiare il punto di vista del problema spesso produce risultati che ci permettono di trovare più facilmente la soluzione ad un problema.

Considerare livelli e sistemi.

La soluzione di un problema emerge da un insieme di informazioni che raccogliamo guardando a diversi livelli il problema stesso e considerando i sistemi in cui esso è percepito. Ad esempio, il problema della violenza nelle scuole, può trovare soluzione considerando il sistema delle comunità, della famiglia e gli individui.

Strategic Planning

Descrivere gli obiettivi di un progetto in modo preciso e stabilire una strategia di sviluppo è fondamentale per raggiungere un risultato sperato.

Pensa delle opzioni
senza immediatamente
prenderle in
considerazione

Fissa un obiettivo con
l'intenzione che ha un
valore personale

Non lasciarti distrarre

Lavora in un ambiente
nuovo

Definisci i giusti tempi

Lavora con qualcuno

Crea un ambiente
positivo con un buon
livello di eccitazione

Pensa al problema
come ad una sfida o
un'opportunità

Pensa in maniera
confidente

FAI UNA PAUSA

PERSISTI

Concept Development

Utilizzo delle informazioni accumulate durante la fase di ricerca come veicolo per ispirare nuove idee e approcciare in maniera creativa un progetto. Dall'idea alla sua realizzazione.

Nel Rinascimento gli artisti si dedicavano già al “disegno”. Per Leonardo Da Vinci, il più grande di tutti, questo termine non indicava solo l’arte e il mestiere stesso del disegnare, ma anche la capacità di comunicare graficamente le idee. L’ampia interpretazione di Leonardo del disegno non era molto lontana da ciò che oggi definiamo design: la capacità di concettualizzare un’idea, esprimerla attraverso i materiali e di provarla coi fatti. Quando nel sedicesimo secolo il termine disegno entrò a far parte della lingua inglese, non assunse solamente il significato di disegno, ma anche di intenzione.

Oggi il termine “design” esprime entrambi i significati: un’utile mescolanza di espressione creativa e di scopo intellettuale. Leonardo l’aveva già capito: nella sua domanda di lavoro a Lodovico Sforza, duca di Milano, elencò le sue doti e i suoi successi, mettendo in primo piano il “disegno” di utili canali rispetto a dipinti e sculture meramente decorativi. Il design è un’arte, ma un’arte che funziona.

Stefen Bayley

Il design è un'arte, ma un'arte che funziona

Design Theory

Capire cosa fa funzionare un 'design'. La teoria e i principi del design in generale.

User Interface (UI)

I principi delle interfacce interattive e progettazione di un Sensible Environment. Lo schermo e il mouse. Il videoproiettore e i sensori. Analizzare e progettare l'esperienza dell'utente in ambienti interattivi artistici e commerciali come il world wide web, le installazioni interattive, la grafica cartacea, i grandi eventi, i nuovi media mobili, la TV digitale, i videogames.

Visual Storytelling

Creare e sviluppare storie visive. Identificare cosa intrattiene il pubblico e come ne viene emotivamente coinvolto. Comprendere il linguaggio visivo e come questo interviene nella narrazione. Come creare un ambiente immersivo. La telecamera come occhio della mente digitale.