

INTERACTIVE DESIGN

Anno Accademico 2020/2021

Learning by prototyping

A cura di:

Emanuele Tarducci - architetto e interaction designer

Indirizzato a:

tutti gli studenti (*particolarmente indicato per studenti all'ultimo anno dei corsi triennali e per tutti gli studenti dei corsi di II° livello*)

Partecipanti:

Min /max 11

Requisiti richiesti:

nessun requisito preliminare richiesto.

Durata e crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

da lunedì 19 a sabato 24 ottobre 2020.

Giorni, orari e aule di svolgimento:

Sede RUFA > Via degli Ausoni 7/Aula A13 (utilizzo del laboratorio di Design)

Giorni/orari > da lunedì a venerdì dalle ore 10 alle ore 17 (è prevista 1 ora di pausa pranzo).

Durata e crediti:

30 ore – 2 crediti

Breve descrizione

Come progettisti vorremmo proporre prodotti sempre più seducenti e desiderabili, come fruitori vorremmo annullare le complessità concentrandoci sull'esperienza con prodotti intuitivi, facili da apprendere, piacevoli da usare, emozionanti.

Durante il workshop saranno presentati casi studio ed evidenziate le *best practices* della progettazione interattiva, secondo i diversi possibili ambiti di applicazione pratica.

I partecipanti saranno introdotti alle differenti metodologie e tecniche per controllare e connettere tutti gli elementi, sia fisici sia digitali, sia software sia hardware, che sono alla base di un sistema interattivo - sensori, attuatori, proiezioni, luci e suoni - acquisendo le conoscenze base sugli aspetti tecnologici e di design propri di questo tipo di progetti.

L'obiettivo è fornire a designer, artisti e creativi in genere, i fondamenti pratici per affrontare la progettazione di oggetti, ambienti e allestimenti interattivi, presentando le modalità operative tipiche dell'Interaction design, disciplina che fonde cultura del design e innovazione tecnologica.

Durante il laboratorio, suddivisi in gruppi, i partecipanti saranno in grado di realizzare un primo, semplice, prototipo interattivo. Saranno svolte attività pratiche relative alla prototipazione elettronica, utilizzando le potenzialità delle attuali schede a microprocessore – fra cui Arduino – introducendo, inoltre, i principali ambienti di sviluppo e condivisione tipici di questo ambito operativo.

La diffusione delle tecnologie digitali è arrivata a caratterizzare in modo pervasivo la nostra esistenza, è in relazione a questo innovato contesto che designer, progettisti grafici, scenografi, potranno ampliare le loro conoscenze, acquisendo nuovi strumenti e capacità per integrare la propria creatività ai moderni processi della progettazione interattiva.

Contenuti generali

- Casi Studio: dall'interazione naturale alle interfacce tangibili;
- Progettazione Interattiva: dall'idea al prodotto finale;
- Physical Computing - HW: principali schede di prototipazione e componenti;
- Physical Computing - SW: Principali piattaforme e ambienti di sviluppo;
- Sharing: community e ambienti di condivisione;
- Thinkering: fondamenti di elettronica e attività pratiche guidate;
- Concepting: formalizzare l'idea;
- Prototyping: verificare il progetto.

Biografia

Emanuele Tarducci, architetto, Interaction designer vive e lavora a Roma. Esperto di tecnologie elettroniche applicate a temi di Design e allestimento è docente presso diverse Università e Scuole di Design italiane. Ha ottenuto riconoscimenti in diversi concorsi internazionali di progettazione e presentato in più occasioni le sue ricerche nel campo dell'Information Technology. È co-fondatore del network progettuale in4mal, presso cui opera come architetto e Interaction designer. Da sempre interessato alla definizione di nuove ed efficaci relazioni fra ambiente digitale e spazio fisico, affianca alla riflessione teorica la ricerca progettuale, spaziando dalla comunicazione multimediale agli spazi performativi, dagli ambienti sensibili ai sistemi interattivi.

www.emanueletarducci.com | www.in4mal.net