

**SCHEMA WORKSHOP**

Anno Accademico 2025/2026

**Titolo Workshop:**

Accessibilità, stratificazioni multimediali ed esperienze coinvolgenti.  
Come costruire un dreamteam!

**A cura di:**

docente che propone il workshop: Francesca Gollo

docente che tiene il workshop: Alfonsina Pagano, tecnologa presso CNR ISPC – sede di Napoli

**Indirizzato a:**

- esclusivamente indirizzato a studenti con background in UX, UI, Design e Multimedia (corsi Visual and Innovation Design, Multimedia Arts & Design, Graphic Design)

**Numero partecipanti:**

min 12/max 25

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

15-19 giugno 2026

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

Lunedì 15 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 16 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 17 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 18 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 19 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)

**SEDE RUFA LARIANA – AULA L02**

### **DAY 1 | Universi Esperienziali & Discovery**

Il focus è l'immersione nel ruolo del progettista e la comprensione del target.

- Stimoli e Scenari: Discussione su "esperienze impossibili" e simulazioni teatrali (es. spiegare un manoscritto a un bambino). Analisi del mercato e delle professioni UX/Digital.
- Kick-off & Briefing: Lancio della sfida progettuale e formazione dei team multidisciplinari (Designer, Dev, Curator, Storyteller).
- UX Research Sprint: Attività gamificata (Gioco dell'Oca) per analizzare materiali grezzi e benchmark. Creazione di proto-personas e individuazione dei pain points.
- Experience Mapping: Creazione di una User Journey fisica (stile Twister) per mappare i punti di contatto tra utente e cultura.
- Debrief: Definizione delle "How Might We" questions per guidare l'ideazione.

### **DAY 2 | Co-Design & Prototipazione Rapida**

Dalla ricerca alla forma: si definiscono i concept dell'installazione.

- Pipeline UXD: Analisi dei flussi di lavoro e dei vantaggi della multidisciplinarietà.
- Co-design Session: Brainstorming guidato dal tool PERCEIVE (gioco di carte) per ideare soluzioni ibride (fisico + digitale). Selezione dei 2 concept finalisti.
- Prototyping Jam: Creazione frenetica di storyboard, wireframe e mock-up visivi dell'installazione e del flusso interattivo.
- Judgment Lab: Analisi critica dei prototipi attraverso il gioco dei ruoli (avvocato difensore, giuria e giudice).
- Focus Accessibilità: Sessione teorica su linee guida WCAG, ISO 9241-210 e principi di Universal Design.

### **DAY 3 | Evaluation Lab & Reverse Design**

Mettere alla prova le idee e gestire il cambiamento nel processo iterativo.

- Metriche UX: Introduzione a questionari SUS, eye-tracking e analisi emozionale qualitativa.
- Reverse Development: Attività di "scambio": ogni team prende in carico il prototipo di un altro gruppo per portarlo a compimento, testando l'accessibilità e il valore narrativo.
- FantaUX Heritage: Utilizzo delle dinamiche del Fantacalcio delle professioni per arricchire i prototipi con nuove competenze.
- Iterazione e Costi: Analisi dei feedback in tempo reale e valutazione dell'effort economico/tecnico necessario per migliorare il prodotto.

### **DAY 4 | Storytelling & Emotional Journey**

Rendere l'esperienza memorabile attraverso la narrazione inclusiva.

- Connessioni Ibride: Teoria su come unire tecnologia e contenuti culturali in modo organico e non invasivo.
- Emotional Mapping: Creazione di una mappa delle emozioni (meraviglia, frustrazione, curiosità) lungo il viaggio del visitatore.
- Design Narrativo: Traduzione delle emozioni in scelte concrete: tono di voce, ritmo, suoni e interattività multi-sensoriale.
- Pitch & Recognition: Presentazione dei mini-prototipi narrativi e assegnazione dei premi di categoria (Best Strategy, Accessibility, Collaboration).

## DAY 5 | Final Delivery & Professional Roadmap

Consolidamento del lavoro e proiezione verso il mondo professionale.

- Final Polishing: Rifinitura finale del prototipo e della documentazione tecnica/narrativa prodotta nei giorni precedenti.
- Simulazione di Consegna: Presentazione del progetto finale come se fosse un pitch a una committenza reale (es. Museo o Ente Culturale).
- Bilancio delle Competenze: Sessione di riflessione sulle competenze trasversali acquisite e sugli insight emersi durante il processo creativo.
- Chiusura: Analisi degli indici di apprendimento e gradimento del workshop.

### Biografia:

Alfonsina Pagano è Tecnologa presso il Consiglio Nazionale delle Ricerche, Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale (CNR ISPC) a Napoli, dove coordina progetti di ricerca focalizzati sull'innovazione digitale nei contesti museali e culturali. Il suo lavoro si concentra su User Experience Design, Human-Computer Interaction, accessibilità digitale, usabilità e strategie di narrazione digitale, con un approccio interdisciplinare che integra le scienze cognitive e la tecnologia al servizio della valorizzazione del patrimonio culturale.

Ha conseguito la Laurea Magistrale (equipollenza) in Comunicazione Pubblica e d'Impresa presso l'Università di Napoli, Suor Orsola Benincasa, un Master in Technology-enhanced Communication for Cultural Heritage (U.S.I. di Lugano) e una Laurea Triennale in Comunicazione and Management dei Mercati dell'arte (I.U.L.M. di Milano).

Ha maturato un consolidato expertise nella progettazione e valutazione di applicazioni digitali per musei, inclusi progetti transmediali, piattaforme immersive e strumenti di alfabetizzazione tecnologica. Coordina team multidisciplinari in ambito CNR, guidando attività di ricerca, sperimentazione e valutazione dell'esperienza utente, con particolare attenzione all'accessibilità e all'inclusione.

È membro dell'Interaction Design Foundation dal 2013, partecipa a conferenze internazionali e social media specialistici e ha pubblicato articoli scientifici su User Experience, accessibilità digitale, Human-Computer Interaction e design applicato ai beni culturali. Svolge attività didattica in università italiane, scuole secondarie e corsi professionali, contribuendo alla formazione di esperti nel settore del Digital Heritage e Design per l'esperienza utente.