



LetsApp

2018

SCHEDA **A**

METODOLOGIA DI PROGETTO

- IL PERCORSO
- DALL'IDEA: OSSERVARE E IPOTIZZARE
- AL PROGETTO: DEFINIRE E VERIFICARE
- ALLA PRESENTAZIONE: PRESENTARE E PROMUOVERE
- LINK



CORSO E-LEARNING:

LEZIONI DI RIFERIMENTO:

- 1 - App Inventor 2
- 2 - Prime impostazioni
- 3 - Funzionalità di base
- 4 - Funzionalità avanzate
- 5 - Costruire un'App
- 6 - Fare impresa
- 8 - Tecnologie e innovazione

PROGETTARE

Dall'idea → al progetto → alla presentazione

IL PERCORSO

Questa scheda è utile per suggerire un percorso organizzativo e operativo.

Per il docente-facilitatore

I docenti stimolano gli studenti a porsi costantemente delle domande, incoraggiandoli a indagare la realtà che li circonda per **trovare soluzioni per situazioni e bisogni specifici**.

Lo scopo è supportare gli studenti nell'approfondimento dei contenuti del progetto e sostenerli nello sviluppo di nuove competenze.

Per lo studente-progettista

Il progetto è un'opportunità per imparare a proporre e sviluppare idee volte al cambiamento non solo in termini di App, ma anche di relazioni e di servizi.

Supportati dai docenti, che introducono gli argomenti e il percorso, i materiali a disposizione stimolano gli studenti a **capire, assimilare e approfondire in autonomia**.

Perché LetsApp 2018

Cominciate spiegando agli studenti il progetto LetsApp 2018 e motivandoli alla partecipazione.

È l'occasione per sviluppare e mettere alla prova **competenze di vita trasversali**, utili nel mondo del lavoro in continua evoluzione: autostima, creatività, capacità di lavorare in team, di relazionarsi, di comprendere i "bisogni" dell'interlocutore, di comunicare in modo efficace, risolvere problemi, prendere decisioni...

Con LetsApp 2018 queste competenze vengono esercitate **in vista di un risultato concreto**: la progettazione di un'App.

Per la produzione esecutiva gli studenti dovranno creare il loro team (uno o più di uno) formato da massimo 5 componenti che, coordinati dall'insegnante referente, si candidano al premio finale:

- **Vincitore assoluto:** viaggio in Corea presso la sede centrale Samsung.
- **5 migliori classificati:** partecipazione a un'esclusiva Hackathon organizzata da MIUR e Samsung Italia.
- **2°, 3°, 4° e 5° classificato:** dotazioni tecnologiche Samsung e attestato di eccellenza firmato MIUR e Samsung Italia.

DALL'IDEA OSSERVARE E IPOTIZZARE

Chiedete agli studenti di pensare a tutto quello che sanno sul mondo delle App: quali applicazioni hanno sul loro telefonino, quali conoscono, di quali hanno notizia e considerano utili per soddisfare un bisogno, proprio o di altre tipologie di destinatari. Chiedete di sceglierne, da soli o in coppia, una di particolare interesse annotando il nome su un post-it da attaccare su un cartellone.

Insieme agli studenti leggete i post-it e chiedete di indicare:

- a che bisogno risponde (motivazioni e finalità dell'App)
- in quale ambiente/situazione si utilizza (scenario di riferimento)
- se è efficace (punti di forza)
- come l'hanno scoperta (modalità di diffusione dell'App).

Un'App per ogni necessità

È il momento di riflettere sui bisogni ai quali rispondono le App e gli utenti per i quali sono pensate, introducendo **scenari e destinatari differenti**. Chiedete agli studenti di dividersi in gruppi e assegnate a ogni gruppo un ambiente/situazione possibile in cui un'App può rispondere a un **bisogno specifico di sicurezza e prevenzione**: a casa, in città, sui mezzi di trasporto, sul luogo di lavoro, in viaggio, in Rete, per salute e benessere o altro a vostra scelta.

>>> Fate riferimento alla **Scheda B** per link e approfondimenti.

App: benchmarking

Il compito per ogni gruppo è approfondire in Rete un esempio di App utile alla sicurezza in una certa situazione e per determinati destinatari e **preparare una scheda** che risponda in modo sintetico alle seguenti voci:

- titolo dell'App, se gratuita/a pagamento
- ambiente/situazione in cui viene utilizzata
- tipologia di utente/utenti per cui è pensata
- bisogno individuato a cui l'App risponde
- confronto tra i risultati dell'uso dell'App e comportamento dell'utente che nella stessa situazione non dispone dell'App
- successo e diffusione dell'App

Pensieri in libertà

Conclusa l'analisi di App esistenti, chiedete agli studenti di immaginare **nuove soluzioni** ispirandosi a quelle prese in considerazione, **innovandole o mescolandole**.

Possono riflettere da soli, in coppia o in gruppi liberamente composti. Lasciate il tempo di pensare, poi di esprimere liberamente le proprie idee in un lasso di tempo concordato: 2/3 minuti ciascuno.

Invitate gli studenti a usare fogli o tablet per appuntare idee in attesa del turno per parlare. Non si commenta, né si esprimono giudizi, né si chiedono annotazioni organizzate. Obiettivo di questa fase è **far emergere il pensiero divergente**.

CONCETTI CHIAVE

essere motivati • guardarsi attorno • essere autonomi • sospendere il giudizio
lavorare in team • pensiero divergente

AL PROGETTO DEFINIRE E VERIFICARE

Per delineare il progetto su cui lavorare, invitate gli studenti a scegliere, divisi in gruppi, l'ambiente/situazione e il bisogno finale a cui risponde l'App.

Stimolateli a **porsi domande** e a **indagare i comportamenti** dei destinatari/utenti ipotetici negli scenari in cui un servizio digitale/App potrebbe promuovere la sicurezza e la prevenzione.

In questa fase è importante l'**intuizione**: trovare risposte a un problema o un'esigenza in termini di soluzioni digitali. Ogni gruppo scrive una **prima sintesi delle proprie idee/intuizioni**:

- lo scenario
- il bisogno
- la possibile risposta digitale

Le sintesi vengono lette e sottoposte a una valutazione/votazione per selezionare quelle su cui si intende lavorare. Gli studenti possono **ampliare l'indagine** andando fisicamente nei luoghi e osservando cosa succede (ricerca sul campo), curiosando in Rete (ricerca desk), confrontandosi nel gruppo e con altre persone.

Il punto di vista dell'utente

Formulata l'ipotesi di servizio digitale, gli studenti devono verificarla, mettendosi dal punto di vista dell'utente del servizio: l'idea ha effettivamente valenza nelle dinamiche quotidiane delle persone/possibili "clienti" dell'App ipotizzata?

Nel mondo della progettazione dei servizi si chiama "esperienza utente", **UX (User Experience)**, e indica la somma delle emozioni, delle percezioni e delle reazioni che una persona prova quando si interfaccia, come utente, con un prodotto o servizio, sia esso fisico (una biglietteria in stazione) o digitale (un'App per l'acquisto online).

Per definire la UX gli studenti devono **aver chiaro il "profilo utente"** della loro ipotesi di App.

App: nuove idee

A conclusione, ogni gruppo avrà aggiustato la propria ipotesi, da **presentare con una scheda** che risponda in modo sintetico alle seguenti voci:

- titolo della App, se gratuita/a pagamento
- ambiente/situazione in cui viene utilizzata
- tipologia di utente per cui è pensata
- bisogno individuato a cui la App risponde
- motivazione della scelta progettuale
- finalità
- punti di forza del progetto

Dalle ricerche all'azione

È il momento di decidere, su votazione, **quali sono le idee di App più promettenti**.

Per ogni idea **si forma un team**, di massimo 5 componenti ciascuno, che si candida all'esecuzione e alla conquista dei premi finali, mettendo in evidenza che in questo caso è importante ma non sufficiente l'amicizia.

Requisiti:

- **accettazione del "contratto di lavoro"** che prevede impegno come team in orario scolastico ed extrascolastico;
- **possesso** di una delle diverse **competenze** necessarie alla realizzazione del progetto da presentare alla Giuria:
 - **tecniche** - completare il corso e-learning;
 - **comunicative** - serve la presenza di chi sa rappresentare, schematizzare, creare mappe concettuali, mettere in grafica, raccontare con attenzione alla correttezza dei testi in lingua italiana o inglese, promuovere l'idea;
- **disponibilità**, in caso di vittoria, alla partecipazione all'Hackathon e al viaggio in Corea.

Azioni:

- ogni team sceglie un'idea da sviluppare;
- si identifica con un nome, lo stesso che darà all'App;
- indica il team leader che terrà i rapporti con l'esterno (il docente referente o altri professionisti di cui si decide di chiedere l'aiuto).

È importante che ogni team dimostri **spirito di iniziativa** e **autonomia** per trasformare l'idea in un progetto vero e proprio. Il **docente** in questa fase finale ha il ruolo di **consigliere**, **controllore** dei tempi e, se si sono formati più gruppi, **coordinatore**.

Il percorso di funzionamento

Il team si immedesima nel punto di vista dell'utente (UX - User Experience) e ne racconta la storia mentre sperimenta e vive l'esperienza dell'App. In questo modo definisce le **linee guida** del comportamento dell'App dal punto di vista dell'interfaccia.

Il team rappresenta step-by-step lo **scenario di riferimento** che simula la vita reale, immaginando di avere il servizio/App funzionante: disegna in successione la storia delle prestazioni che si avvicendano sullo schermo dello smartphone. Si sceglie una tecnica in base alle competenze di uno dei componenti o si possono integrare varie tecniche: schemi, mappe, storyboard, flussi, strutture, wireframe.

>>> Consigliate al team di analizzare App esistenti simili a quella che stanno progettando e di prendere ispirazione o includere le prestazioni più interessanti.



ALLA PRESENTAZIONE PRESENTARE E PROMUOVERE

L'obiettivo è presentare il progetto in modo da **emozionare e convincere la Giuria**.

La presentazione prevista dal regolamento, in formato PPT o testo, deve contenere:

- motivazioni della scelta progettuale;
- finalità della App in relazione agli scenari e ai destinatari individuati;
- punti di forza del progetto;
- punti salienti di un ipotetico piano di comunicazione mirato alla diffusione dell'App;
- possibili sviluppi imprenditoriali.

>>> Per la documentazione, fotografate il cartellone e raccogliete tutte le schede.

Link di approfondimento

Infografica sul ciclo di sviluppo di un'App.

<https://it.pinterest.com/pin/514043744949464638/>

Affrontare il progetto per fasi, ragionando sull'efficacia per l'utente finale, stimolando l'esperienza, l'emozionalità e l'intrattenimento.

<http://imagemechanics.com.au/#!/pages/break-it-down>

OpenIDEO è una comunità globale che lavora insieme per progettare soluzioni dedicate alle grandi sfide del mondo.

<http://plusacumen.org/courses/hcd-for-social-innovation/>

Ispirazione: esplorare altri progetti per capire i bisogni.

<http://www.goodinc.com/>

I link in inglese sono un'occasione di esercizio di lavoro didattico in modalità CLIL, (Content and Language Integrated Learning).

Per concludere il corso
e partecipare al concorso
c'è tempo fino al **13 giugno 2018**.