

## Editoriale

---

**Antonio Rizzo**

*Università degli studi di Siena*

In questo numero si raccolgono alcuni articoli su un progetto, Wironi, nato nel 2005 presso il Dipartimento di Scienze della Comunicazione dell'Università di Siena in collaborazione con il Comune di Monteroni d'Arbia (Siena). Il progetto parte come prima applicazione concreta del «concept» delle fontane digitali, ovvero dell'odierna necessità di portare la rete lì dove si vuole promuovere la comunicazione allo stesso modo in cui è necessario portare l'acqua dove si vuole favorire la vita. Ma così come l'acqua può essere distribuita con semplici cannelle oppure attraverso fontane che impreziosiscono lo spazio in cui sono collocate, la rete può essere fruita come semplice punto di accesso Wi-fi o attraverso fontane digitali che impreziosiscono i contenuti veicolati e i luoghi di fruizione. In particolare Wironi è stato concepito per favorire dei percorsi di apprendimento sociale fra pari attraverso i processi di imitazione ed emulazione, sia nei luoghi di fruizione dei contenuti erogati da Wironi che nei luoghi di produzione di alcuni dei suoi contenuti. L'approccio che presentiamo consiste nell'applicare i metodi e le pratiche dell'interaction design alla progettazione di attività con finalità formative. La motivazione per tale proposta deriva dal fatto che spesso i processi di apprendimento e gli artefatti che li mediano sono progettati come elementi separati fra loro. Il veloce sviluppo di architetture open source, sia software che hardware, permettono oggi per la prima volta di guardare alla progettazione degli strumenti, delle attività e dei contenuti in maniera congiunta.

Illustreremo brevemente le caratteristiche dei sistemi interattivi e del loro design per argomentare a favore del presente approccio quale possibile tentativo di rispondere a una delle più difficili sfide che i sistemi formativi devono attualmente affrontare, ovvero la consapevolezza che la scuola, e più in generale l'istruzione formale, non costituisce più la modalità più semplice e consolidata di conoscere il mondo in cui si vive. Il design di sistemi interattivi ha caratteristiche profondamente differenti da quelle del design di oggetti che, per espletare le proprie funzionalità, non devono interagire con le persone. Bill Moggridge e William Verplank, due dei designer del primo personal computer, la Xerox Star 8010, coniarono il nome Interaction Design per definire tale peculiare attività. Il Design dell'interazione consiste nel progettare il comportamento degli artefatti e le caratteristiche che comunicano tali comportamenti.

A differenza dei tradizionali approcci al design il cui focus è stato posto sulla forma e, più recentemente, sul contenuto e sul significato, l'Interaction Design cerca in primo luogo di definire come gli artefatti si debbano comportare e come essi, parallelamente, debbano comunicare, evocare, inibire o esaltare tali potenziali comportamenti, in particolare quelli non precostituiti bensì emergenti dal costante accoppiamento con l'uomo. Il design dell'interazione è un'attività fondamentalmente multidisciplinare che da sempre ha visto coinvolte professionalità diverse; anche il gruppo di ricerca e sviluppo che ha lavorato su Wironi è costituito da competenze provenienti da diverse discipline: da studiosi della comunicazione a ingegneri dell'informazione, da architetti a psicologi, da pedagogisti a

graphic designer. Un tentativo costante dell'Area di Interaction Design del Dipartimento è stato infatti quello di aggregare competenze diverse ma unite da una comune visione, ovvero progettare per il comportamento emergente dall'interazione tra gli strumenti (digitali e non) e l'uomo. Questa visione si è materializzata nel tempo attraverso una serie di progetti con soggetti pubblici e privati che ci hanno permesso non solo di affrontare il tema da un punto di vista accademico, ma anche per mezzo della realizzazione di prodotti e strumenti che sono stati messi alla prova nella vita quotidiana delle persone e nelle attività per le quali sono stati progettati <sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Interaction Design, Area dell'Università degli Studi di Siena, <http://www.discom.unisi.it/ida/>