

Prova teorico pratica n°3

Il candidato produca a partire dal testo indicato

-un comunicato stampa

-un tweet in lingua inglese per il canale Twitter di Ateneo

SPARK

Spatial Augmented Reality as a Key for co-creativity

(Realtà Aumentata Proiettata come fattore chiave per la creatività in ambito collaborativo)

Il progetto SPARK ambisce a realizzare una piattaforma ICT responsive ed intuitiva che sfrutti il potenziale della realtà aumentata proiettata (Spatial Augmented Reality – SAR) per permettere a designer e progettisti di condividere con clienti ed utenti finali soluzioni anche solo abbozzate in forma di prototipi misti (parzialmente fisici e parzialmente virtuali) durante sessioni di brainstorming creativo.

La piattaforma SPARK permette ai progettisti ed ai loro clienti di lavorare insieme liberamente secondo il paradigma dell'open-innovation, in modo tale da supportare ed incentivare il pensiero creativo con un sempre più nutrito flusso di idee, durante il processo di progettazione.

La piattaforma, attraverso un sistema di gestione dei contenuti ed una interazione realistica con il prototipo misto, migliorerà le capacità di innovazione delle società di design e dell'industria creativa in genere mediante la facilitazione della generazione di idee ed la valutazione preliminare delle stesse in un ambiente di progettazione collaborativa.

Questo consentirà ai progettisti ed ai loro diretti interlocutori di collaborare sin dall'inizio dell'attività progettuale, al fine di creare le soluzioni più adeguate e porle subito sotto esame per valutarne la rispondenza alle esigenze iniziali (sia quelle espresse esplicitamente ai progettisti, sia quelle rimaste inesprese ed implicite).

La piattaforma SPARK risponde, quindi, ad almeno due bisogni fondamentali che i designer coinvolti nel consorzio del progetto hanno espresso chiaramente:

- migliorare la comunicazione tra progettisti e clienti
- limitare le inefficienze legate alla mancanza di sincronismo tra le fasi di ideazione e valutazione, che sono oggi causa di lunghi cicli di iterazione nelle attività di progettazione e di un maggiore tempo di sviluppo prima del lancio di una soluzione sul mercato.

La piattaforma SPARK verrà validata in situazioni in cui la creatività gioca un ruolo fondamentale, mediante una metrica appropriata, attraverso gruppi di controllo in contesti pertinenti la progettazione oltre che in situazioni reali, all'interno delle quali saranno coinvolti designer di aziende creative con casi di studio provenienti dalla loro pratica quotidiana. I gruppi con cui verrà validata la piattaforma includeranno anche alcuni clienti delle aziende creative del consorzio oltre che esponenti della comunità di possibili utenti interessati alla soluzione in sviluppo.

I test avranno lo scopo di dimostrare l'efficacia della piattaforma rispetto a:

1. riduzione del tempo necessario alla generazione di idee
2. riduzione delle risorse umane che le PMI che operano nell'ambito del design devono normalmente impegnare su un singolo progetto (con l'obiettivo di poterle impiegare su un numero maggiore di progetti)
3. riduzione del carico di lavoro (cognitivo, fisico,...) per le persone coinvolte all'interno delle sessioni di brainstorming creativo
4. aumento dell'efficienza di tutto il processo di progettazione creativo, attraverso la possibilità di ottenere feedback diretti da parte di clienti ed utenti finali che parteciperanno direttamente allo sviluppo di soluzioni per il problema proposto.

Le tappe del progetto SPARK:

Gennaio 2016 – Kick Off

Estate 2016 – analisi dei processi cognitivi e delle modalità di interazione di designer e clienti in attività di progettazione collaborativa (non assistita da SPARK)

Fine 2016 – Sviluppo e test dei moduli della piattaforma SPARK

2017 – Integrazione dei moduli e prima versione della piattaforma SPARK – primi test funzionali

2018 – Validazione della piattaforma SPARK in casi di studio reali; misura sul campo dei benefici apportati; revisione piattaforma SPARK; show cases e disseminazione