SCHEDA PROGETTO

TITOLO DELL'*ATTIVITÀ DI PROGETTO/~~RICERCA~~* Progettazione delle dinamiche di interazione utente e della grafica applicativa per un'applicazione per terminali mobili (smartphone) finalizzata alla valorizzazione dei prodotti tipici del territorio attraverso percorsi di visita e di conoscenza sviluppati ad hoc.

SOGGETTO PROPONENTE

ING. ALESSANDRO ANDREADIS

OBIETTIVI/FINALITA`: descrizione *dell'attività di progetto/~~ricerca~~*

Il progetto FARFALLA si propone in primo luogo di sviluppare un'iniziativa pilota per l'identificazione, la catalogazione, la conservazione e la valorizzazione di alcune coltivazioni agricole endemiche presenti sul territorio toscano, con particolare attenzione a tutte quelle varietà a forte rischio di scomparsa perché sostituite da tipologie di coltivazioni concorrenti. Inoltre il progetto dedicherà una particolare attenzione all'utilizzo delle nuove tecnologie ICT (in particolare le tecnologie mobili e Web 2.0) con l'obiettivo di:
- favorire la diffusione delle conoscenze acquisite verso gli attori economici (aziende, associazioni), le istituzioni (enti locali, comunità) e i cittadini sul valore aggiunto di tali prodotti;
- valorizzare tali prodotti come una componente essenziale della storia e della cultura di un territorio.

L'attività oggetto del presente incarico si colloca nell'ambito delle attività previste nei WP4 e WP5 del progetto, che coinvolgono il DIISM, rispettivamente, nella definizione delle "Metodologie per la valorizzazione del territorio attraverso la valorizzazione dei prodotti tipici" e "Sistemi per la comunicazione e la valorizzazione dell'identità di un territorio attraverso i suoi prodotti e la sua storia".
In particolare l'attività è finalizzata alla **progettazione e allo sviluppo delle dinamiche di interazione utente e di tutto l'impianto grafico (template grafici delle diverse sezioni dell'app) di un'applicazione mobile** in grado di presentare percorsi di visita basati sulla storia di un prodotto locale collegato con la storia e le tradizioni del luogo. Il sistema sviluppato sarà caratterizzato da elevata usabilità, e da una navigazione dei contenuti semplice ed intuitiva. In partnership con il team di progettazione e sviluppo tecnologico dell'applicazione, i template grafici garantiranno la realizzabilità della home dell'app, delle schede punto di interesse (aziende, prodotti, ecc.) e delle funzionalità previste dall'applicazione (routing, storytelling, gaming).

RESPONSABILE *dell'attività di progetto*
Ing. Alessandro Andreadis

DESCRIZIONE FASI E SOTTOFASI *dell'attività di progetto*	**Tempi di realizzazione (n. giorni)**	**Obiettivi delle singole fasi**
Analisi di fattibilità, valutazione delle specifiche tecniche e degli strumenti grafici necessari.	**5**	**Definizione degli strumenti software opportuni**
Progettazione delle dinamiche di interazione	**5**	**Mock up dell'applicazione**
Progettazione e sviluppo dei template grafici dell'applicazione	**20**	**Elaborazione della grafica vettoriale delle singole sezioni dell'app.**

DURATA complessiva dell'attività (giorni) 30

Il Proponente

Il Responsabile del progetto

Via Roma,56, 53100 Siena
Segreteria Amministrativa tel +39 0577 234850 – 1092; fax +39 0577 233609; amministrazione@ing.unisi.it
Ufficio Didattica e Studenti tel +39 0577 233618; fax +39 0577 233602; didattica@ing.unisi.it

www.diism.unisi.it