ALL. B SCHEDA PROGETTO COCOPRO

SCHEDA PROGETTO

TITOLO DELL'*ATTIVITÀ DI PROGETTO:* 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*

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 delle 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 **allo sviluppo e al testing delle dinamiche di interazione utente delle applicazioni mobile** relative al progetto con particolare attenzione alle modalità di gaming e storytelling, in grado di valorizzare e rendere interattivi percorsi di visita basati sulla storia di tre tipologie di prodotti locali, l'olio, il vino e lo zafferano, collegati a territori ben definiti nella Toscana meridionale. Il sistema sviluppato sarà caratterizzato da elevata usabilità, e da una user-interaction semplice ed intuitiva con un approccio multilivello volto a raggiungere anche tipologie di utenza con minore familiarità verso le tecnologie di ultima generazione e rendere facilmente comprensibili i contenuti anche a soggetti non direttamente coinvolti nel settore agroalimentare. In partnership con il team di progettazione e sviluppo tecnologico dell'applicazione, le modalità di interazione verranno integrate e testate avvalendosi della tecnica dello user-centered design.

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

DESCRIZIONE FASI E SOTTOFASI ***dell'attività di progetto***	**Tempi di realizzazione (mesi)**	**Obiettivi delle singole fasi**
Analisi di fattibilità, valutazione delle specifiche tecniche e delle dinamiche di interazione.	1/2	Definizione delle dinamiche di interazione
Progettazione e sviluppo delle dinamiche di gaming	1/2	Struttura delle modalità di gaming

DURATA complessiva dell'attività (mesi): 2

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