

Il progetto **2COeducational** nasce dall'incontro tra diversi elementi. La nostra intenzione di configurare il nostro progetto come una piattaforma, aperta, a disposizione di una **comunità allargata** di soggetti diversi. La comprensione, maturata nel nostro lavoro di docenti in questi mesi verso le **potenzialità** che, anche inaspettatamente e non senza contraddizioni, la **Didattica a Distanza** ci ha presentato. Per esempio in chiave intra-universitaria e internazionale, o per costruire, proprio come in questo caso, esperienze didattiche innovative.

Già con il 2CO svolto nel **2017 a Tenerife**, avevamo avviato l'esplorazione una **costola didattica** del nostro progetto, sperimentando **workshops brevi** aperti ai nostri studenti ma anche a professionisti.

Proprio nell'**intersezione** tra questi elementi vede la luce il programma di formazione che qui presentiamo, che si configura idealmente come un esperimento di **didattica blended**, diretto primariamente a una selezione degli studenti del percorso **Junior Track 2CO** che dopo essersi incontrati on-line, si ritroveranno per lavorare assieme nei workshop 2CO ad Alghero, durante la conferenza che vorremmo svolgere nel prossimo settembre.

Ci piacerebbe però **coinvolgere** in questo esperimento (la partecipazione è gratuita) anche professionisti, curiosi, persone che lavorano in **altri campi** ma che sono interessate al **design delle informazioni**: siamo certi che la loro partecipazione **arricchirebbe** molto il programma, e proprio di qui scaturisce la collaborazione con altri soggetti, come già avviene per esempio con **AIAP**.

Il progetto di questo primo modulo di **introduzione all'info-design**, parte tra le Università di lingua italiana della nostra rete, e dopo essere **erogato in italiano**, vedrà molto probabilmente una **replica in inglese** per coinvolgere i nostri **partner internazionali**.

A questo modulo potrà seguirne un secondo, che alla prima panoramica degli approcci e dei principali punti di vista del design delle informazioni, combinerà un **approfondimento** sugli approcci e tecniche con cui oggi possiamo trasformare i dati in **nuova conoscenza**.

Introduzione all'info-design

17 aprile

Ceccarelli (L1)

Comunicare la complessità, introduzione all'Info-design (1)

Calosci (L2)

Più di mille parole: semiotica e retorica per l'info-design

24 aprile

BONERA (Caso studio a)

The Visual Agency

Zannoni (L3)

Strategie per la prototipazione per l'Info-design

8 maggio

Ceccarelli (L4)

Comunicare la complessità, introduzione all'Info-design (2)

MAGNI (Caso studio b)

Accurat

15 maggio

Bollini (L5)

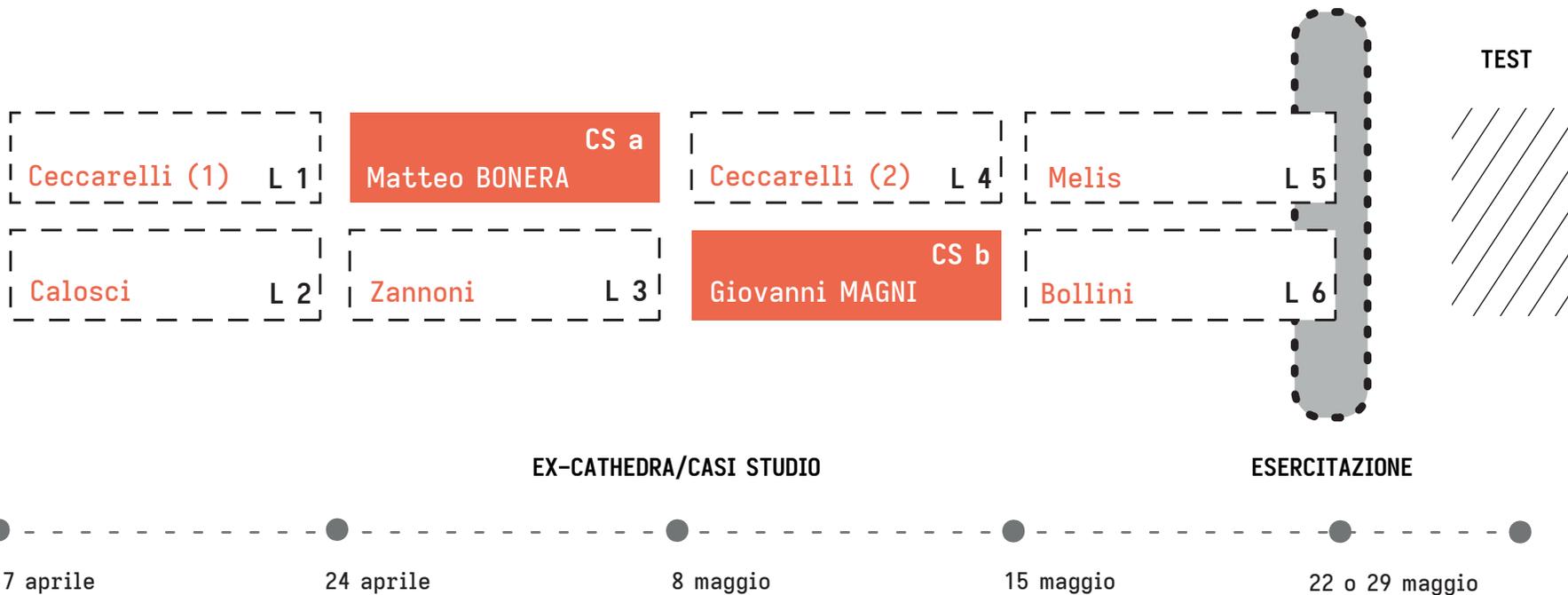
Mappe e dintorni: forme complesse di interazioni spazio-temporali

Melis (L6)

Cartografie e visioni del mondo

22 o 29 maggio

esercitazione e a seguire test.



Nicolò Ceccarelli_(L1/L4)

Comunicare la complessità, introduzione all'Info-design

I due interventi mirano ad offrire una prospettiva storico-evolutiva delle principali evoluzioni attraverso cui l'Info-design è passato da marginale curiosità visuale a modalità per mappare (prima) a (un po' più tardi) strumento attivo per costruire conoscenza.

Per aiutarci in questa ricostruzione articoleremo l'evoluzione dell'info-grafica in cinque fasi tematiche principali.

Alfredo Calosci_(L2)

Più di mille parole: semiotica e retorica per l'info-design

L'intervento prevede una breve rassegna di alcuni contributi di discipline umanistiche, quali la semiotica e la retorica, per una più profonda comprensione della narrazione visiva tra testi, immagini e notazioni.

Michele Zannoni_(L3)

Strategie per la prototipazione per l'information design

Il contributo è incentrato sull'analisi degli strumenti digitali per il progetto dei sistemi informativi attraverso la valutazione di casi studio, soluzioni tecnologiche e software per la realizzazione informatica degli artefatti interattivi.

Letizia Bollini_(L6)

Mappe e dintorni: forme complesse di interazioni spazio-temporali

Che si tratti di cartografie, GIS o mappe concettuali, la rappresentazione dei dati nello spazio, fisico o digitale, permette di fare confronti e clusterizzazioni, di creare modelli complessi e di esplicitare relazioni altrimenti invisibili. La lezione esplora i linguaggi e le possibilità di interazione tramite spunti teorici e casi studio.

Sabrina Melis_(L5)

Cartografie e visioni del mondo

La cartografia risponde in modo esemplare al bisogno di creare modelli del mondo.

Ben oltre i territori geografici e per mezzo di vari livelli di astrazione, questa traduzione ha permesso, e permette tutt'ora, rendendole più facilmente comprensibili, l'accesso a informazioni complesse.



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA



AIAP
associazione italiana design
della comunicazione visiva