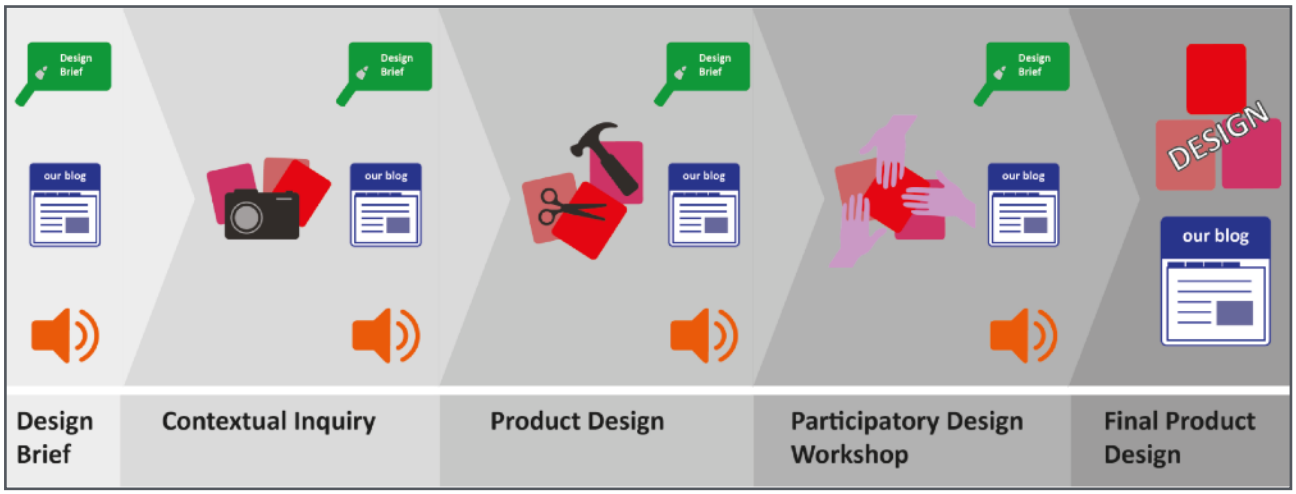
Didattica per Scenari

Scenario “Design”: Learning Activities



Lo Scenario “Design” è corredato di Learning Activities, sorta di linee guida che serviranno al docente per **scrivere la propria personale Learning Story** ispirata dallo Scenario.

LEARNING ACTIVITIES

---

1. **Design Brief**
2. **Indagine contestuale - Osservazione / Analisi Comparativa**
3. **Progettazione del Prodotto**
4. **Workshop di Progettazione Partecipata**
5. **Progettazione finale del Prodotto**
6. **Riflessione**

LEARNING ACTIVITY 1 - “DESIGN BRIEF”

SINTESI

Presenta agli studenti una bozza di progetto iniziale (*Design Brief*) che sia in sintonia con gli argomenti curricolari, ma che lasci spazio a miglioramenti. Durante questa lezione spiega agli studenti perché questo lavoro è importante e quali responsabilità li attendono. Gli studenti formano i team, discutono, pongono domande e familiarizzano con il *brief*. Ne perfezionano il contesto, in particolare per quanto riguarda destinatari/finalità, le problematiche iniziali e i risultati finali (vedi il *template* di Design Brief in appendice). Gli studenti registrano le loro riflessioni, creano un blog per raccogliere la loro documentazione e iniziano a prepararla.

Tempo richiesto in classe: 1 lezione

RISULTATI DI PROGETTO

- Design Brief 1: perfezionare il brief, in particolare il contesto
- Registrazione Riflessione 1: registrare le problematiche previste
- Creazione del blog
- Categorie del blog per team di progetto: Design Brief, Design Process

IDEE PER L’USO DELLE TECNOLOGIE

- Design Brief: Il brief di ogni team dovrebbe avere un formato visivo, usando post-it o strumenti digitali equivalenti.
- Relazione sui risultati del team: gli studenti possono usare i blog che hanno già o crearne dei nuovi. La scuola può fornire blog pubblici oppure si possono prendere in considerazione Blogger o Wordpress.
- Aggrega i blog degli studenti: usa Google Reader, Edufeedr o Netvibes per raccogliere i feed RSS dei blog degli studenti e vedere con facilità se i team aggiornano i blog.
- Tecnologie di supporto: Google Sites[1], Blogger[2], Padlet[3]

PUOI ASPETTARTI …

- un ruolo di coach/guida, più che di insegnante
- di motivare gli studenti lasciandoli formulare i propri compiti

---

[1] Google Sites è uno strumento web per la creazione di siti web. Per creare un sito occorre un account Google e puoi permettere a persone senza un account Google di vederlo e modificarlo. Offre un layout essenziale, ma facile da usare e aperto alla collaborazione. Poiché è un prodotto Google, si accede con lo stesso account con cui si accede a Google Docs, Google Maps e YouTube

[2] 2 Blogger è il servizio blog di Google. Con Blogger puoi creare un blog dove postare testi, immagini o video regolarmente. Il post più recente compare sempre in cima alla pagina. È un modo semplice per mostrare cose ed eventualmente decidere di aprire a commenti da utenti selezionati o da un pubblico più ampio.

[3] Padlet è una semplice bacheca online. Ogni bacheca ha un unico URL che puoi condividere con altri, in modo che possano aggiungere nuovi post-it alla bacheca. Tutti i cambiamenti compaiono immediatamente.

I TUOI STUDENTI POSSONO IMPARARE A ...

- impegnarsi seriamente in una progettazione accurata
- negoziare obiettivi e criteri di valutazione
- interrogarsi sui compiti assegnati e suggerire miglioramenti
- affrontare le sfide di una progettazione reale

FASI DELL'ATTIVITÀ

1. Preparazione

- Prepara un Design Brief che sia adatto alle esigenze curriculari e all'orario del tuo corso.
- Familiarizza con tutte le Learning Activities per presentare la procedura agli studenti.
- Trova esempi concreti che illustrino l'importanza di progettare con obiettivi chiari e prendere il processo seriamente.
- Prepara un elenco di criteri di valutazione che riflettano le esigenze curricolari e, se lo desideri, condividilo con altri.

2. Introduzione

- Presenta il processo di progettazione, il tuo elenco di esempi e il *design brief*. Consegna agli studenti il *design brief*.
- Presenta tutte le attività e dai la visualizzazione del processo di progettazione e la tempistica agli studenti.
- Esamina assieme agli studenti i criteri di valutazione. Assicurati che capiscano che i loro voti e il progetto finale devono rispettare questi criteri. Consegna l'elenco con i criteri di valutazione.
- Forma i team. Puoi chiedere agli studenti di definire i ruoli iniziali per ogni componente del team.
- Incoraggia gli studenti a fare domande sul *brief*! Chiedi di rispondere a domande quali (a) A chi è destinato il progetto? (b) Come potete trovare informazioni sui destinatari del progetto? p.es. luogo, tempo e tipo di attività indagine contestuale, (c) Qual è la sfida da affrontare?, (d) Come pensate di affrontarla? (e) Sebbene ognuno di voi sia coinvolto in tutte le fasi, chi è il responsabile per quale area?
- Dai agli studenti sufficienti informazioni introduttive affinché possano decidere che cosa vogliono fare durante la progettazione. Puoi dare questo materiale agli studenti prima dell'inizio del corso, da visionare come compito per casa.

3. Attività

[Le icone verdi stanno per "compito per casa" ( ) e "lavoro in classe" ( ). Questi sono solo suggerimenti ed è a discrezione degli insegnanti decidere l'organizzazione del lavoro.]

In team, gli studenti discutono il processo di progettazione, decidono cosa progetteranno e perfezionano il design brief.

Gli studenti prendono nota delle loro riflessioni (vedi attività Riflessione).

Ogni team crea un blog del progetto usando una piattaforma per la creazione di blog e invia l'URL del blog all'insegnante.

Pagina "Chi siamo": Gli studenti descrivono il loro team con i ruoli ricoperti nel progetto. Possono includere una loro foto e informazioni per i contatti. La pagina si può chiamare, per esempio Team di progetto.

- Postare il design brief: Gli studenti aggiungono il primo Design Brief al blog. Mettono al post un'etichetta o un tag "Design Brief".
- Postare il processo di progettazione: Gli studenti utilizzano la registrazione delle loro riflessioni per scrivere che cosa hanno fatto, quali sfide hanno incontrato e quali prevedono (Per descrivere il post aggiungono un'etichetta o un tag "Design Process").
- In tutto ogni team dovrebbe avere un blog con una pagina e due post dopo questo lavoro.

Suggerimento 1: Un pò di confusione iniziale sul design brief è comune, anche tra i progettisti di professione. Non è necessario rispondere subito a tutte le domande. Troverai le risposte mentre vai avanti. E' il bello della progettazione!

Suggerimento 2: Metti in pratica la tua esperienza didattica! Tocca a te stimolare gli studenti se noti che hanno scelto un argomento che non è abbastanza impegnativo.

Suggerimento 3: Team piccoli spesso ottengono risultati didattici migliori. Cerca di creare team con non più di 4-5 persone.

LEARNING ACTIVITY 2 - “INDAGINE CONTESTUALE/OSSERVAZIONE”

SINTESI

Basandosi sul loro *design brief*, gli studenti identificano chi e che cosa osservare per definire gli obiettivi loro progettazione, e identificano degli esempi di lavori esistenti da raccogliere. La loro scelta dipende dal destinatario del progetto, da che cosa stanno progettando e dalle sfide iniziali che vogliono affrontare. I team svolgono l’osservazione programmata usando macchine fotografiche digitali, *notebook* e microfoni per documentare quello che vedono. Inoltre raccolgono esempi di progetti simili al loro. Condividono i file multimediali e analizzano le differenze e le analogie dei lavori selezionati Condividono i file multimediali e li analizzano. Basandosi sulle informazioni raccolte e sull’analisi svolta, perfezionano il design brief, soprattutto per quanto concerne le sfide e i risultati. Registrano le loro riflessioni e aggiornano il blog.

Tempo richiesto in classe: 1-3 lezioni

Una “inquiry” - o indagine - è una ricerca di informazioni. Il termine ‘contestuale’ si riferisce al contesto nel quale gli studenti si trovano a progettare. Quindi gli studenti attraverso l’indagine contestuale raccolgono informazioni sulla situazione e i fattori che possono improntare il loro progetto

RISULTATI DELLA PROGETTAZIONE

- Osservazioni e file multimediali
- Design Brief 2: migliorare il design brief, in particolare le problematiche e le idee
- Registrazione Riflessione 2: registrare le problematiche affrontate e previste
- Categorie del blog con questi tag (o etichette): design brief, design process e design results

IDEE PER L’USO DELLE TECNOLOGIE

- Registra le osservazioni usando carta e penna, smartphone (applicazioni come AudioBoo, Bambuser, Qik, Rehearsal Assistant, Instagram, ecc.) e altri supporti adatti.
- Raccogli appunti e file multimediali in uno spazio condiviso. Usa per esempio DropBox, Google Docs, Flickr, siti di condivisione video, applicazioni per smart phone.
- Tecnologie di supporto: Dropbox[4]

PUOI ASPETTARTI...

- di inviare gli studenti a fare osservazioni ambientali come compito di gruppo per casa

I TUOI STUDENTI POSSONO IMPARARE A...

- osservare e registrare fenomeni naturali e/o persone
- elenco di altri progetti esistenti da mettere a confronto
- entrare in contatto con altri
- collaborare online

[4] Dropbox è un servizio cloud molto usato per salvare file privati con la possibilità di accedere da differenti computer o dispositivi.

- identificare le sfide reali della progettazione
- discutere e migliorare i compiti affidati

FASI DELL'ATTIVITÀ

---

1. Preparazione

- Guarda i blog di ogni team, soprattutto i loro design brief.
- Aiuta i team che non hanno aggiornato i blog e i design brief.
- Ascolta le registrazioni delle riflessioni di ogni team.
- Identifica luoghi e ambienti adatti per ogni team, e aiuta gli studenti se necessario.

2. Introduzione

- Presenta l'attività agli studenti.
- Assicurati che ogni team abbia scelto le persone, i luoghi e/o le pratiche da osservare, ed i progetti simili da analizzare.
- Invitali a prestare attenzione quando osservano le persone, le pratiche o gli ambienti che hanno individuato.
- Assicurati che ogni team abbia l'attrezzatura necessaria per raccogliere la documentazione (macchine fotografiche, notebook, microfoni ecc.).

3. Attività

[Le icone verdi stanno per "compito per casa" ( ) e "lavoro in classe" ( ). Questi sono solo suggerimenti ed è a discrezione degli insegnanti decidere l'organizzazione del lavoro]

I team, se serve, escono per fare le loro osservazioni, sia insieme che singolarmente. Cercano progetti simili ad esempio, ne selezionano alcuni più pertinenti e li discutono. Ricorda agli studenti di prestare attenzione alla gestione del tempo

I Team analizzano gli esempi, elencano le analogie e le differenze e identificano le sfide e le idee del progetto.

I team selezionano i file multimediali e gli appunti raccolti, li raggruppano e li annotano.

I team analizzano gli appunti e registrano le sfide e le idee del progetto.

I team discutono le seguenti domande: 1. Come sono andate le attività? 2. Quali informazioni interessanti sono state raccolte? 3. Il design brief ha ancora senso o sono necessarie delle modifiche? 4. Se si, come deve essere modificato?

Gli studenti scrivono il Design Brief 2 e registrano le loro riflessioni.

I team trovano altre informazioni sul tema (da libri, internet, ecc) e le raccolgono in uno spazio condiviso.

Postare nel blog il design brief: Gli studenti aggiungono il Design Brief 2 al blog e mettono l'etichetta o il tag "Design Brief".

Postare nel blog il processo di progettazione: Gli studenti utilizzano la registrazione delle loro riflessioni per scrivere cosa hanno fatto, quali sfide hanno affrontato e quali prevedono. Mettono l'etichetta o il tag "design process".

Postare nel blog i risultati della progettazione: Gli studenti aggiungono le foto raccolte e altri file multimediali al blog e spiegano come queste scoperte si relazionano al progetto. Possono includere disegni delle idee progettuali. Mettono l'etichetta o il tag "design results".

LEARNING ACTIVITY 3 - “PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO”

SINTESI

Basandosi sul Design Brief 2 e le idee iniziali, gli studenti creano il primo prototipo del loro progetto, lo discutono e perfezionano il brief soprattutto per quanto riguarda i risultati e di come questi rispondono alle sfide identificate. Quindi registrano le loro riflessioni e aggiornano il blog.

Tempo richiesto in classe: 1-2 lezioni

RISULTATI DELLA PROGETTAZIONE

- Un prototipo del progetto
- Design Brief 3: perfezionare il brief, in particolare le idee
- Registrazione Riflessione 3: registrare le sfide affrontate e quelle che si prevedono
- Categorie del blog per Design Brief, Design Process e Design Results

IDEE PER USARE LA TECNOLOGIA

Nella progettazione si possono usare prototipi cartacei o strumenti digitali di authoring che permettono la collaborazione.

- Tecnologie di supporto: Prezi, SketchUp

PUOI ASPETTARTI...

- di vedere idee creative
- di vedere modi innovativi di usare la tecnologia digitale
- di guidare gli studenti nell’acquisizione di nuove competenze e conoscenze

I TUOI STUDENTI POSSONO IMPARARE A ...

- trasformare le loro idee in prototipi concreti
- trovare soluzioni creative per affrontare i problemi

FASI DELL’ATTIVITÀ

1. Preparazione

- Guarda i blog di ogni team, soprattutto i brief e i risultati della progettazione.
- Aiuta i team che non hanno aggiornato i blog.
- Ascolta le registrazioni delle riflessioni di ogni team.
- Prepara il materiale, il software e la tecnologia necessari ai team per creare i progetti basati sulle idee iniziali.

2. Introduzione

- Presenta il workshop agli studenti.
- Ricorda loro che i progetti devono affrontare le sfide identificate.

3. Attività

[Le icone verdi stanno per "compito per casa" ( ) e "lavoro in classe" ( ). Questi sono solo suggerimenti ed è a discrezione degli insegnanti decidere l'organizzazione del lavoro]

I team sviluppano i progetti.

Ogni team presenta il proprio prototipo in classe e lo discute con gli altri team.

I team perfezionano la terza versione del design brief e registrano la terza riflessione.

Postare nel blog il design brief: Gli studenti aggiungono il Design Brief 3 al blog. Mettono l'etichetta o il tag "Design Brief".

Postare nel blog il processo di progettazione: Gli studenti utilizzano la registrazione delle loro riflessioni per scrivere cosa hanno fatto, quali sfide hanno affrontato e quali prevedono. Mettono l'etichetta o il tag "Design Process".

Postare nel blog i risultati della progettazione: Gli studenti aggiungono nel blog la documentazione del primo prototipo. Tra gli altri file possono usare disegni, video o fotografie digitali oltre alle descrizioni. Mettono l'etichetta o il tag "Design Results".

Suggerimento 1: Si consigliano esercizi di team building per rafforzare lo spirito di cooperazione e collaborazione per il conseguimento di un obiettivo condiviso. Esempi: fare un gioco, risolvere un puzzle, mangiare un gelato con tutti i componenti della squadra ecc.

LEARNING ACTIVITY 4 - “WORKSHOP DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA”

SINTESI

I team incontrano 3-4 persone che potrebbero essere i futuri utenti del progetto e conducono un workshop di “Progettazione partecipata”. Gli studenti utilizzano il loro prototipo e il Design Brief 3 per comunicare le proprie idee ai destinatari. In questa fase copie del prototipo, disegni o modelli, penne e post-it permettono ai partecipanti di apportare commenti e modifiche al prototipo. I team perfezionano il design brief, con particolare attenzione alle problematiche, al contesto e al valore aggiunto dei risultati, registrano le loro riflessioni e aggiornano il blog. Tempo richiesto in classe: 1-2 lezioni.

RISULTATI DELLA PROGETTAZIONE

- Un prototipo e dei commenti sul suo utilizzo
- Design Brief 4: perfezionare il brief e tutti i componenti
- Registrazione Riflessione 4: registrare le sfide affrontate e quelle che si prevedono
- Categorie nel blog per Design Brief, Design Process e Design Results.

IDEE PER UTILIZZARE LA TECNOLOGIA

- Il workshop si svolge in presenza, ma gli appunti e le registrazioni dovrebbero essere presi e condivisi nello spazio collaborativo della squadra (DropBox, Google Docs, or simili).
- Tecnologie di supporto: Corkboard.me

PUOI ASPETTARTI...

- di facilitare i workshop dei quali gli studenti sono i principali responsabili
- di conoscere meglio i tuoi studenti

I TUOI STUDENTI POSSONO IMPARARE A...

- entrare in contatto e lavorare con persone diverse
- presentare le proprie idee in modo comprensibile
- accettare critiche e cambiare opinione
- fare prototipi cartacei

FASI DELL’ATTIVITÀ

1. Preparazione

- Guarda i blog di ogni team, soprattutto i *brief* e i risultati della progettazione.
- Aiuta i team che non hanno aggiornato i blog.
- Ascolta le registrazioni delle riflessioni di ogni team.
- Identifica persone idonee con le quali potere svolgere il workshop di progettazione partecipata, così potrai aiutare gli studenti se necessario.

2. Introduzione

- Presenta agli studenti l'attività per facilitare un workshop.
- Assicurati che ciascun team abbia il materiale necessario (macchine fotografiche, notebook, microfono, post-it e penne) e il prototipo (o una riproduzione).
- Assicurati che ogni team abbia invitato 3-4 persone al workshop e allestito lo spazio adeguato. È importante valutare con attenzione i partecipanti e saper dire quale contributo ogni partecipante può apportare al progetto. Puoi dare agli studenti le linee guide ai workshop del progetto iTEC come esempio di conduzione di questa attività in un progetto europeo di larga scala.

3. Attività

[Le icone verdi stanno per "compito per casa" ( ) e "lavoro in classe" ( ). Questi sono solo suggerimenti ed è a discrezione degli insegnanti decidere l'organizzazione del lavoro.]

Gli studenti presentano il loro design brief e il prototipo ai partecipanti e sollecitano commenti e idee. I partecipanti possono disegnare sui prototipi o modificarli per esprimersi meglio. Gli studenti prendono appunti e fotografie di quanto avviene e di quanto è stato detto.

I team analizzano gli appunti e i disegni dei partecipanti e decidono come modificare il prototipo.

Gli studenti discutono il Design Brief 3. Ha ancora senso? Che cosa deve essere definito in modo più chiaro?

Gli studenti scrivono il Design Brief 4 e registrano la Riflessione 4.

Postare nel blog il Design Brief: Gli studenti aggiungono al blog il Design Brief 4. Mettono l'etichetta o il tag "design brief".

Postare nel blog il Processo di Progettazione: Gli studenti utilizzano la registrazione delle loro riflessioni per scrivere cosa hanno fatto, quali sfide hanno affrontato e quali prevedono. Mettono l'etichetta o il tag "Design Process".

Postare nel blog i Risultati della Progettazione: Gli studenti aggiungono la documentazione del prototipo modificato al blog e descrivono le idee maturate dal workshop di progettazione partecipata. Tra gli altri file possono usare disegni, video o fotografie digitali. Mettono l'etichetta o il tag "Design Results".

LEARNING ACTIVITY 5 - “PROGETTAZIONE FINALE DEL PRODOTTO”

SINTESI

Basandosi sul Design Brief 4 e sull’analisi del Workshop di Progettazione Partecipata i team creano il prototipo del progetto finale. I team riascoltano tutte le registrazioni delle loro riflessioni per aggiornarle in base alle problematiche che hanno incontrato nell’attività di workshop e per riflettere sulle strategie impiegate per superarle. Gli studenti completano la documentazione sul blog e presentano i lavori finali all’intera classe.

Tempo richiesto in classe: 1-2 lezioni.

RISULTATI DELLA PROGETTAZIONE

- Prototipo progetto finale
- Completamento documentazione sul blog con categorie per Introduzione, Design Process, Design Brief, Design Results e Design Team
- Presentazione pubblica del progetto, del processo di progettazione e della logica alla base.

IDEE PER UTILIZZARE LA TECNOLOGIA

- Elaborazione del progetto: strumenti fisici o digitali di authoring.
- Pubblicazione dei risultati finali: Blog dei team, servizi di condivisione immagini o video.
- Tecnologie di supporto: Google Sites, Blogger, Prezi, SketchUp, YouTube

PUOI ASPETTARTI...

- di vedere progetti molto differenti nascere dallo stesso compito iniziale
- di mostrare i prototipi progettati dai tuoi studenti
- di vedere la soddisfazione degli studenti nel completare un progetto.

I TUOI STUDENTI POSSONO IMPARARE A...

- fare prototipi
- usare strumenti digitali di authoring
- valutare scrupolosamente i partecipanti idonei al workshop
- acquisire più solide capacità di valutazione

FASI DELL’ATTIVITÀ

1. Preparazione

- Guarda i blog di ogni team, soprattutto i brief e i risultati della progettazione.
- Aiuta i team che non hanno aggiornato i blog.
- Ascolta le registrazioni delle riflessioni di ogni team.

2. Introduzione

- Presenta l’attività agli studenti e ricorda che è l’ultima attività.

- Ricorda agli studenti che i progetti devono dare risposte alle sfide identificate e prendere in considerazione i commenti delle persone incontrate l'ultima volta.

3. Attività

[Le icone verdi stanno per "compito per casa" ( ) e "lavoro in classe" ( ). Questi sono solo suggerimenti ed è a discrezione degli insegnanti decidere l'organizzazione del lavoro.]

I team creano i progetti finali

I team allestiscono i prototipi in classe e li mostrano agli altri

I team documentano i progetti facendo fotografie e video dimostrativi su come utilizzare il progetto

Postare nel blog i risultati della progettazione: I team aggiungono la documentazione del progetto finale al blog. Tra gli altri file possono usare disegni, video e fotografie digitali. Mettono l'etichetta o il tag "Design Results".

Postare nel blog il processo di progettazione: Gli studenti usano tutte le registrazioni per arricchire i post 'Processo di Progettazione' più vecchi: riascoltano le registrazioni, aggiungono le problematiche mancanti a ogni post e scrivono come hanno affrontato ogni problematica. Discutono le problematiche documentate che avevano anticipato: "Si sono verificate?" "Sono state superate?" Infine creano un nuovo post su ciò che vorrebbero fare meglio la prossima volta e mettono l'etichetta o il tag "Design Process"

Pagina introduttiva: Gli studenti aggiungono nel blog un'introduzione al progetto con una breve descrizione degli obiettivi, del processo e dell'esito.

Ogni studente visita il blog di un'altro team lasciando un commento costruttivo e meditato.

Suggerimento: Ricordati che le attività sperimentali sono mirate alla creazione di un prodotto. Se noti che le discussioni si protraggono a lungo senza arrivare a nulla di concreto, intervieni e sollecita una decisione entro un tempo limite ragionevole. La pressione data da una scadenza può in alcuni casi favorire la nascita di un'idea e di una discussione fattiva.

LEARNING ACTIVITY 6 - “RIFLESSIONE”

SINTESI

Gli studenti registrano, postano e condividono periodici aggiornamenti audio riguardanti l’evoluzione del progetto, le sfide percepite, le modifiche al design brief e i piani futuri. Costruiscono poco per volta un database di strategie didattiche che è condiviso con l’intera classe. Le registrazioni audio e il design brief possono essere usati come strumenti per stimolare la riflessione e come oggetti da perfezionare dopo ogni momento di riflessione.

Tempo richiesto in classe: almeno 15 minuti dopo ogni fase di progettazione.

IDEE PER USARE LA TECNOLOGIA

- Puoi usare un software di registrazione audio o audio/video - es. Windows Movie Maker o Apple iMovie - per memorizzare le riflessioni della durata di un minuto. In alternativa VoiceThread, AudioBoo, Bambuser.
- Tecnologie di supporto: Google Sites, Blogger

PUOI ASPETTARTI ...

- di esaminare i progressi dei team in modo rapido e agevole

I TUOI STUDENTI POSSONO IMPARARE...

- a riprendere velocemente il lavoro in sessioni future
- a riflettere sul loro lavoro e muovere e ricevere critiche
- a comprendere in modo più approfondito un argomento di studio
- a riassumere, comunicare e programmare il lavoro in corso
- competenze comunicative
- l’importanza della riflessione nella progettazione e nell’apprendimento

FASI DELL’ATTIVITÀ

1. Preparazione

- Scegli un software per la registrazione delle riflessioni e rendilo disponibile agli studenti.

2. Introduzione

- Spiega che ogni fase del processo termina con 15 minuti nei quali ogni team riassume il proprio lavoro in una registrazione che dura 60 secondi. Spiega i vantaggi e i motivi della fase di riflessione.
- Sottolinea che le riflessioni sono utili per i team perché possono aggiornare i propri blog e riascoltare ciò che è stato fatto nelle varie fasi della progettazione.

3. Attività

- I team riflettono sulle seguenti domande e registrano la discussione:

a. Che cosa è stato fatto?
b. Che cosa si programma di fare?

c. Quali sfide si sono incontrate?
d. Sono state superate? Come?
e. Quali sfide si possono prevedere?

Suggerimento: Potrai percepire un iniziale senso di frustrazione o momenti difficili quando vengono fatte le prime registrazioni. Tuttavia dopo alcune registrazioni incomincerai a riconoscere il valore dell' investimento.

Appendice 1 - Template di Design Brief

Design Brief aggiungi il numero della versione

Descrizione: *Descrivi il Design Brief in 3-4 frasi. Includi gli aspetti più importanti*

Contesto: *Il progetto verte sulla riprogettazione di un prodotto già esistente o sulla creazione di un nuovo prodotto?*

Utenti futuri: *A chi si rivolge il progetto (ci si può rivolgere anche a più di una categoria di persone)? Cercare di scegliere categorie di persone che siano contattabili e possano partecipare ad un incontro*

Obbiettivi: *Quale funzione avrà il prodotto? A quale bisogno/necessità degli utenti (e/p del committente) va incontro?*

Problematiche: *Quali aspetti problematici si vuole risolvere?*

Risultati di Progetto: *Cosa vogliono creare gli studenti? Quale medium vogliono usare per rappresentare il loro "concept"?*

Ruoli nel team: *Cosa fa ogni student all'interno del team e di quale aspetto è responsabile?*