

Giuseppe Astuti

Multimedia Design

Guida alla Progettazione Multimediale

Editrice | UNI Service

Giuseppe Astuti, *Multimedia Design*
Copyright © 2011 Editrice UNI Service, Trento
Via Verdi, 9/A – 38122 Trento
www.uni-service.it – editrice@uni-service.it

Prima edizione: agosto 2011

ISBN 978-88-6178-751-3

Progetto grafico: Giuseppe Astuti

Ringrazio mia moglie e la mia famiglia per il loro sostegno
e il Prof. Sebastiano Burgaretta per la sua preziosa collaborazione.



www.uni-service.it

Novità - Catalogo - Acquisti on-line

Indice

Prefazione

Ars et ingenium 7

Introduzione 11

Capitolo 1

Pianificazione dell'attività progettuale 13

Capitolo 2

Fattibilità del progetto 21

Capitolo 3

Struttura 27

Capitolo 4

Diagramma di flusso o Flow chart 35

Capitolo 5

Costruzione di un Flow chart 39

Capitolo 6

Wireframe e interfaccia 49

Capitolo 7

Dimensioni del layout 55

Capitolo 8

Contenuti (immagini, video, audio) 63

Capitolo 9

Creazione del progetto (fase esecutiva) 77

Capitolo 10

Test di verifica 89

Glossario 95

Bibliografia 99

Prefazione

Ars et ingenium

L'era della multimedialità, la cui pienezza la società di oggi già da alcuni decenni, più o meno consapevolmente, si trova a vivere, ha assunto ritmi veloci e sempre più aperti ai necessari arricchimenti e alle logiche variazioni cui la continua evoluzione sottopone tutto quanto è soggetto alla creatività dell'uomo; e la velocità con cui tutto ciò avviene spesso dà l'impressione che ci si trovi davanti a novità assolute, che talvolta fanno anche paura ai più. A causa di questa, per così dire, fluidità, che sta alla base del corretto e proficuo impiego della multimedialità, non è possibile *individuare canoni e regole progettuali definite*, come scrive Giuseppe Astuti nella nota introduttiva a questo suo lavoro. Ciò è estremamente positivo, giacché trova e lascia aperto il campo alla libertà artistico-creativa di cui l'uomo è portatore e alla quale, per ovvi motivi soggettivi, sul piano esistenziale, e oggettivi, su quello storico-culturale, questi non può e non deve rinunciare.

In altri termini, sulla scorta di questo spunto riflessivo, ci ritroviamo davanti a un problema culturale antico quanto l' homo sapiens, quel problema che nella società greco classica talora assumeva i connotati di un vero e proprio dilemma rappresentato icasticamente dal binomio *tecne-poiesis*, ripreso in quello latino *ars-ingenium*.

Da quando l'uomo ha consapevolmente imparato a gestire e coordinare le sue capacità intellettive e creative, si è sempre trovato di fronte alla necessità di dover conciliare e rendere creativamente produttivi, da una parte, il complesso delle conoscenze tecniche, dalle quali non può assoluta-

mente prescindere, poiché esse stanno alla base di qualsiasi azione relazionale ed espressione culturale, e, dall'altra, la capacità artistico-creativa, necessaria ai fini dell'evoluzione culturale stessa dell'uomo e della capacità di crescita complessiva, che dell'uomo è connaturata proprietà.

Ripetuti e variegati sono stati, nel corso dei secoli, gli esiti della ricerca e degli sforzi che letterati, filosofi, artisti e uomini di scienza hanno sostenuto, nel tentativo di trovare un equilibrio al ruolo che quelle due componenti hanno avuto e continuano ad avere nella connotazione e nella qualificazione di quanto l'uomo ha operato e continua a operare nel campo della comunicazione, e in particolare di quella artistico-creativa. Il problema ha assunto aspetti ed esigenze nuove, nel corso del tempo, a mano a mano che acquisiva importanza, per così dire, strutturale, e perciò necessaria, la componente che oggi si definisce "multimediale", che nuova storicamente peraltro non è. Essa, infatti, rispetto al passato, è soltanto più complessa e variegata, ma certamente non nuova, come dimostrano, stando anche semplicemente alle conoscenze più comuni, per esempio, le macchine sceniche - spesso al servizio del *deus ex machina* di turno - del teatro classico antico, gli strumenti impiegati nella costruzione dei grandi edifici civili e religiosi in età medievale e rinascimentale, e, ancora, Filippo Brunelleschi con la cupola di Santa Maria del Fiore e, caso unico e strepitoso dopo Archimede, i progetti - che solo con la multimedialità si sarebbero potuti realizzare -- elaborati dal genio di Leonardo da Vinci.

La multimedialità applicata alla creatività, e in particolare al design, è oggi suscettibile di un rischio, specialmente se si pensa alla sordina e al ruolo marginale che nella società attuale da alcuni decenni sono stati imposti alla cultu-

ra classico-umanistica. Il rischio è quello di ridurre l'opera dell'uomo a un mero fatto tecnico, banalmente meccanico e pratico-funzionale, senza cioè tener conto degli aspetti estetici, che, rispondendo all'esigenza, connaturata all'uomo, di bellezza, di verità e, per ciò stesso, di libertà, sono anche, e ancor prima, aspetti di natura etica, ai quali l'uomo non può e non deve, in coscienza, sottrarsi, se vuole vivere nel reale rispetto della propria dignità personale e civile.

Tecne senza poiesis, ars senza ingenium sono scatole vuote, buone, sì, per tutti gli usi, ma destinate a non durare. Soltanto lo spirito, padre di *poiesis* e di *ingenium*, lo spirito, del quale dopo tutto la materia è figlia, può dare vita e volto alla materia sulla quale interviene, per plasmarla e darle identità e bellezza. Qualsiasi materia, per quanto finemente trattata, non riceve vita e non acquisisce autenticità, se non è sottoposta al soffio vitale dello spirito, del quale l'uomo è mediatore assoluto. Ecco perché ogni sviluppo della tecnica e ogni progresso in campo multimediale, se vogliono essere realmente produttivi, non devono sfuggire al controllo saggio e alla coscienza dell'uomo e, lungi dal fare paura, devono invece trovare accoglienza totale nelle persone più avvedute, giacché, fin quando l'uomo sarà consapevole del grande ruolo "missionario" che ha in suo potere nel servire lo spirito, sarà pure eticamente responsabilizzato a rendere sempre più viva e produttiva la materia, *ars* e *ingenium* armonizzando con fiducia e in libertà.

Annota, dunque, bene Astuti, quando scrive: *Il limite del flowchart è quello di trascurare l'aspetto umano nell'interazione, come se fosse tutto meccanico* (p. 51). E questa affermazione mi pare sia la cifra essenziale che, al di là dei dati necessariamente tecnici e, per così dire, specialistici che caratterizzano l'opera tutta, connota e giustifica la pub-

blicazione del lavoro di Giuseppe Astuti, il quale non a caso, oltre a essere un “tecnico” nel settore cui appartiene la sua ricerca di studio, è anche, e forse ancor prima, un artista, che della creatività conosce la necessità e la positività.

Sebastiano Burgaretta

Introduzione

Il mondo della comunicazione sta subendo un cambiamento repentino. Le informazioni e il modo di comunicare cambiano in relazione alle nuove tecnologie.

L'editoria multimediale, da più di un decennio, ha affrontato una migrazione da un settore prettamente off-line al web.

I prodotti digitali di tipo off-line, realizzati da molti editori, ormai appartengono alla storia dell'industria editoriale, mentre l'evolversi di internet, la banda larga e i sistemi wireless hanno permesso ai professionisti del settore multimediale di esplorare e mettere alla prova le potenzialità della rete. Le informazioni e i contenuti multimediali possono essere condivisi su Blog, Forum, Social Network come Facebook, Twitter o Community accedendovi, ovunque ci si trovi, mediante dispositivi mobili come Samsung Galaxy Tab, BlackBerry, iPhone e iPad.

La multimedialità è l'uso simultaneo di più media e strumenti di comunicazione e il compito del progettista multimediale o multimedia designer è quello di integrare i codici linguistici dei diversi media rendendoli fruibili e facilmente assimilabili dall'utente.

Il settore della multimedialità è in continua evoluzione, questo aspetto positivo non permette, altresì, di individuare canoni e regole progettuali definitive.

Questa pubblicazione si propone di individuare e pianificare le fasi fondamentali per una progettazione consapevole.

1 Pianificazione dell'attività progettuale → **2** Fattibilità del progetto → **3** Struttura → **4** Diagramma di flusso → **5** Wireframe e interfaccia → **6** Dimensioni del layout → **7** Contenuti → **8** Creazione del progetto → **9** Test di verifica