

ci sono opportunità da non perdere:



**Fondazione Cova
per l'artigianato artistico**

Scuola Cova organizza corsi per formare gratuitamente competenze e strumenti per 100 artigiani digitali. I corsi, finanziati da Regione Lombardia, sono destinati a giovani residenti o domiciliati in Lombardia, disoccupati fino a 29 anni di età.



**per informazioni:
Andrea Lazzaroni**

 andrea.lazzaroni@scuolacova.it

realizzato con il
sostegno di:



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo



**Regione
Lombardia**



POR FSE 2014-2020 / OPPORTUNITÀ E INCLUSIONE

Experience Design

**Progettare esperienze di valore per aziende e istituzioni,
grazie alla fabbricazione digitale, i principi di gamification, e narrazioni interattive reali e virtuali.**

Scuola Cova propone, con la collaborazione di **ELV – Culture of Innovation**, un **corso gratuito** finanziato da **Regione Lombardia** e **Fondo Sociale Europeo** per la formazione di makers, esperti di manifattura 4.0 e fabbricazione digitale.

Il progetto Cmakers+, presentato nell'ambito del bando Lombardia Plus, ha ottenuto il massimo punteggio per la qualità e l'innovazione della proposta formativa.

Il corso è rivolto a giovani fino ai 29 anni, residenti o domiciliati in Lombardia, attualmente disoccupati, e in possesso (almeno) di diploma di istruzione secondaria superiore.

I filoni tematici portanti del percorso saranno l'**Experience Design**, la **Gamification** (principi e meccanismi di Gamification), ed esperienze in **Realtà Virtuale** e **Realtà Aumentata**. Il secondo filone, integrato al primo, sarà l'utilizzo, per lo sviluppo del percorso didattico e dei progetti interni, del nuovo laboratorio di fabbricazione digitale (fablab) istituito all'interno della Scuola.

Occuparsi di experience design significa **progettare esperienze memorabili e di valore per le persone**, migliorando l'interazione tra le parti coinvolte. Questa prospettiva è utile a qualsiasi livello: aiuta le aziende ad avvicinarsi ai clienti acquisiti e potenziali, aiuta i progettisti per la strutturazione di servizi che soddisfino davvero i bisogni degli utenti, aiuta le istituzioni culturali ad avvicinarsi a vecchi e nuovi pubblici.

Le competenze in gioco per strutturare esperienze e narrazioni coerenti e funzionali fanno riferimento a moltissimi aspetti, legati a tematiche che coinvolgono la tecnologia, la fabbricazione digitale, il rapporto tra il mondo reale ed il virtuale, la comunicazione, il design degli spazi e degli oggetti, i meccanismi di coinvolgimento (gamification), la user experience, la psicologia, la progettazione delle interazioni uomo-macchina.

In questo momento storico, inoltre, non solo la nostra conoscenza e le nostre aspettative rispetto ad esperienze e oggetti crescono sempre di più, ma siamo posti anche di fronte a regole e limitazioni nuove, che per il progettista si tramutano in sfide di carattere sociale, economico, e sanitario. Si cercano quindi esperienze che ci definiscano come persone nuove o comunque in evoluzione, e modalità innovative, ugualmente se non più coinvolgenti, per rispondere a bisogni, necessità, e desideri. In questa ottica, **l'arte del fare e del progettare** sono aspetti del design che diventano fondamentali in qualsiasi tipo di processo.

In linea con un approccio il più possibile pratico ed esperienziale del percorso formativo, sono state selezionate alcune aziende che fossero interessate a sviluppare la propria realtà all'interno di un contesto didattico. La proposta è quella di individuare possibili ambiti di sviluppo sia pratico che teorico a partire da esigenze reali interne. Le possibilità sono molteplici, come lo sviluppo di progetti legati alla comunicazione aziendale interna ed esterna e di prodotto, nonché costruzione di esperienze di gamification ad hoc, prototipi, modelli, esposizioni di tipo visuale ed esperienziale legati alle tematiche sviluppate dalle aziende stesse.

Attività formativa

100h

- Fab Lab: utilizzo macchine, prototipazione, sviluppo progetti

200 h

- Project Management
- Principi di Gamification e Gamification applicata alle aziende
- Realtà Virtuale e Aumentata (concept e tools)
- UX e UI Design
- Experience Design
- Communication Design
- Digital Storytelling
- Principi di Interaction Design

200 h

Tirocinio curricolare in azienda

Contatti

www.scuolacova.it

cristina.biella@elvalue.it

