

Smartphone per tutti

Introduzione

Il progetto vuole creare una guida rivolta a un pubblico di over 60 sull'utilizzo dello smartphone nella quotidianità. Il prodotto finale è un libro digitale, E-book, in formato epub destinato alla vendita sui principali store online. Le stesse risorse saranno poi messe a disposizione anche attraverso un sito web. L'idea del progetto nasce da una collaborazione lavorativa del sottoscritto con un quotidiano online, grey-panthers.it, che si rivolge principalmente a un pubblico di senior. In una visione di realizzazione dell'intera guida, il prodotto finale sarebbe sviluppato in collaborazione con la redazione del giornale. Per il progetto sono stati realizzati parte del capitolo sulle applicazioni e il capitolo riguardo i pagamenti in mobilità (08-Applicazioni.md - 09-Mobile_payment.md)

Le tecnologie utilizzate per la realizzazione del progetto sono:

- Markdown
- Linguaggi per la programmazione web
- Pandoc
- Github

Il linguaggio di Markdown è scelto per la sua semplicità e in una visione di realizzazione dell'intero progetto per poter permettere anche ad altre persone, non necessariamente esperte di informatica, di poter contribuire al progetto in maniera semplice e veloce. La scelta di utilizzare Pandoc è dovuta al fatto che permette di convertire il file Markdown in un file HTML, che poi verrà utilizzato per la creazione del sito web. Github è stato scelto per la sua semplicità e per la possibilità di poter collaborare con altri utenti.

Obiettivi

L'obiettivo principale del progetto è fornire una guida pratica per poter imparare ad utilizzare lo smartphone da consultare in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo.

Processo di produzione

Studio e analisi del tema

Lo smartphone è entrato nella quotidianità di quasi tutti ormai per i nativi digitali non ha segreti o confini ma per molti senior è una montagna insuperabile. In molte occasioni è uno strumento imposto dai familiari: regalato e configurato ma mai spiegato. Molti senior hanno voglia di scoprire e imparare ma in molti casi non hanno un punto di partenza o di riferimento. Smartphone per tutti vuole raccogliere e organizzare materiale che è stato creato nel corso degli anni da un nativo digitale ma con una visione dedicata a un public di senior.

Distribuzione, pubblicità e aspetti legali

Il materiale di partenza sarebbe in maggior parte materiale sviluppato per il quotidiano coperto da copyright. Il prodotto finale verrebbe venduto sui principali Store online con l'utilizzo di DRM per evitare la diffusione non autorizzata dell'opera. I canali per la promozione, presentazione del prodotto, sarebbero i social network e il sito del quotidiano con una campagna di promozione del prodotto attraverso pubblicazione di foto o video. Il social di riferimento sarebbe Facebook perchè più frequentato dal target.

Definizione dei contenuti

Il primo punto è l'individuazione degli argomenti da trattare, una volta individuati si sono raccolti e organizzati andando a definire i capitoli.

I punti principali su cui si vuole concentrare la guida sono:

- Introduzione al mondo dello smartphone e differenze con il computer
- IOS e Android differenze e cenni storici
- Operazioni di base (chiamate, SMS...)
- Fotografia e Organizzazione Galleria
- Impostazioni e personalizzazione
- Cloud e sincronizzazione
- Download App
- Applicazioni di utilità
- Pagamenti con lo smartphone
- Ottimizzazione e sicurezza (Memoria piena furto o smarrimento)

Nel dettaglio per il capitolo sulle App si sono individuate le seguenti:

- Google Suite
- WhatsApp
- Stocard
- Phamaround
- Dove conviene
- Prezzi benzina
- Io

- App per il fitness
- Yuka

Sviluppo dei contenuti

Si specifica che questa voce non riguarda solamente un'attività svolta durante la realizzazione del progetto. Considerando il pubblico di riferimento è necessario ricordarsi quanto segue: il linguaggio usato deve essere semplice, la terminologia tecnica deve essere minima e sempre spiegata, astrarre i concetti fondamentali la teoria serve ma non è l'interesse principale per questo pubblico e il cuore deve essere la spiegazione della pratica con foto ed esempi. Come si raggiunge l'obiettivo e i passaggi

Fonti

Le fonti per la realizzazione dell'intero progetto sono wikipedia per quanto riguarda i primi due punti principali, il sito e materiali non pubblici di greypanthers.it per quanto riguarda il resto. In dettaglio per la parte di progetto sviluppata si è utilizzata come fonte la rubrica Irresistibili App a cura del sottoscritto e pubblicata sul sito.

Gestione documentale

Il primo flusso descrive il processo produttivo finalizzato alla creazione di un'articolo riguardo un'app, in questo caso ci si riferisce ai paragrafi che vanno a comporre il file 08-Applicazioni. Il primo vero passaggio non presente nello schema è delineare gli argomenti riguardo gli articoli dei mesi successivi. Questi possono essere frutto di necessità emerse durante attività collaterali quali domande giunte in redazione, necessità emerse durante i corsi ad esempio creare un PDF da un immagine e infine idee dell'autore su app che possono essere di utilità per i Senior.

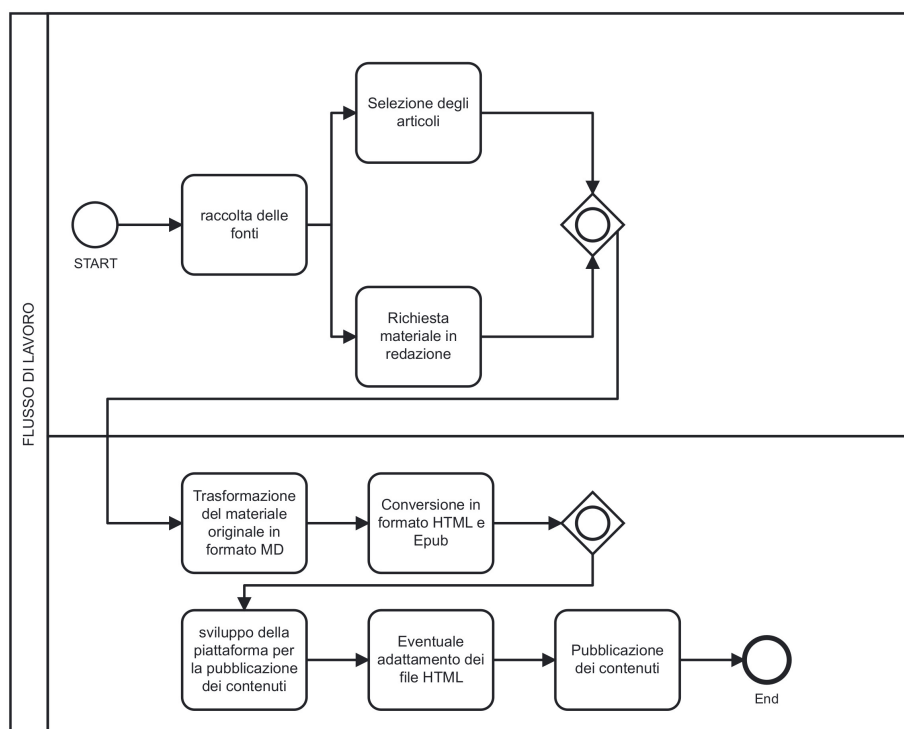


Figure 1: Flusso documentale

Il secondo flusso invece descrive le attività svolte durante la realizzazione del progetto

! inserire flusso

Tecnologie adottate

Tecnologie per i contenuti

Tecnologia	Riduzione Tempi di gestione
Markdown	Linguaggio semplice ordinato
Pandoc	Conversione in molteplici formati di output
ePud	Formato universale per la produzione di ebook
Github	Gestione delle versioni

Markdown è un linguaggio estremamente semplice, è stato scelto perchè pensando alla realizzazione dell'intero progetto può essere insegnato facilmente anche a persone non affini al mondo della programmazione.

ePub permette di avere un'unico formato compatibile con la maggior parte di Ereader in commercio e numerose piattaforme di lettura. L'utente finale può modificare il font, la grandezza e altri parametri per meglio adattarlo alle sue esigenze.

Github, oltre alla gestione delle versione, permette di condividere l'intero progetto permettendo di apportare modifiche a tutti gli utenti coinvolti. La gestione dei capitoli del libro su molteplici file Markdown permetterebbe di individuare e segnalare eventuali problemi o modifiche piuttosto che avere tutto su un'unico file.

Tecnologie per lo sviluppo della piattaforma

Tecnologie	Motivi per l'adozione
HTML	Formato universale per le pagine web