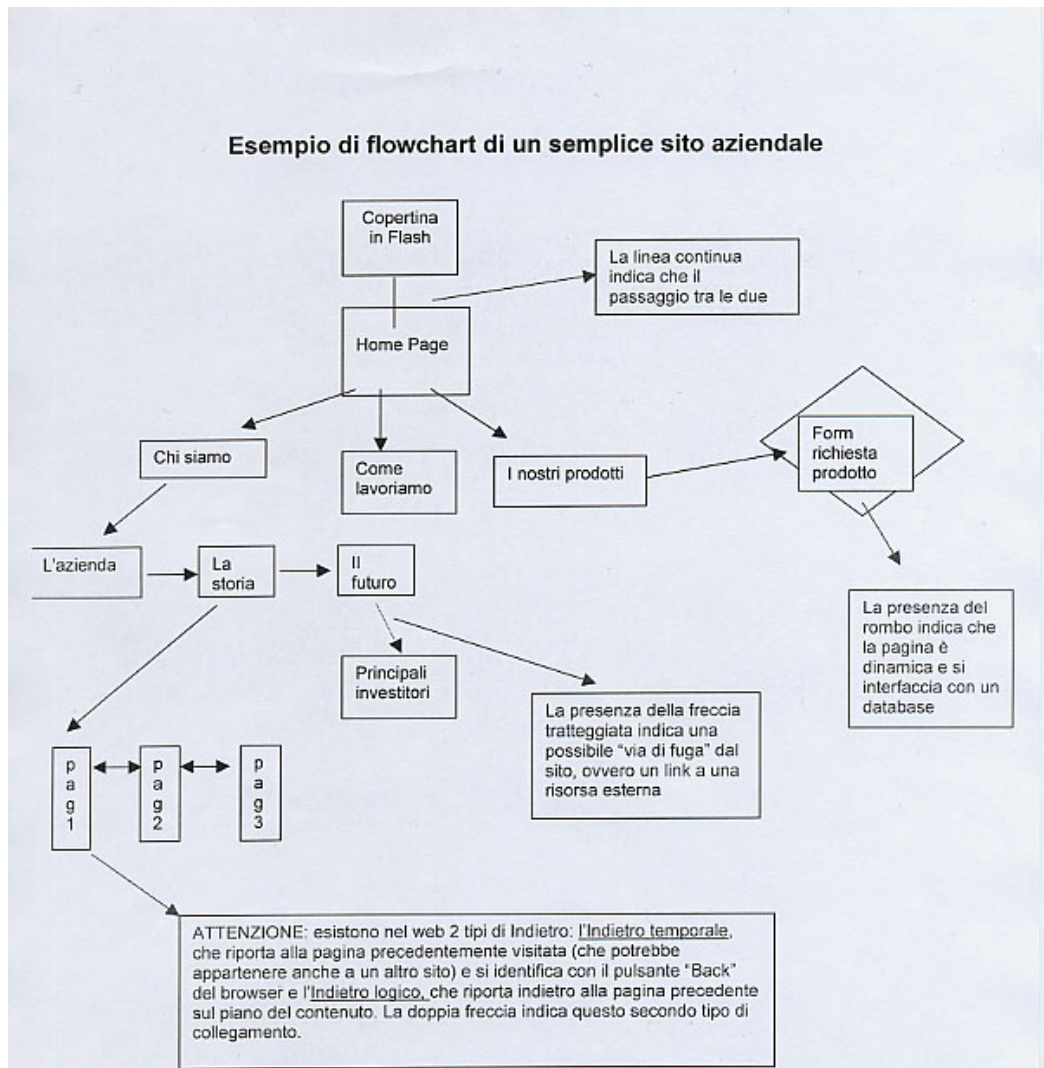


Il Flow-chart

Mutuati dal mondo informatico, dove sono utilizzati per formalizzare gli algoritmi di programmazione, i flow-chart nel settore della progettazione multimediale servono ad annotare su carta le pagine che formeranno il multimedia, a descrivere il tipo di relazione tra le pagine, a visualizzare nello spazio della carta quello che diventerà un flusso nel tempo, ovvero la mappa delle possibili interazioni dell'utente con le pagine di un multimedia o di un sito Internet.

Il flow chart, infatti, risulta molto utile per visualizzare e progettare l'intera architettura delle informazioni e delle funzionalità di un progetto multimediale.

Un esempio di flow-chart per un sito aziendale:



Perché costruire un flow-chart

La creazione di un flow chart accurato può essere utile per:

- articolare la disposizione dei contenuti e per progettare le modalità di interazione con essi
- ottenere un'utile rappresentazione visiva dell'architettura del sito, (valutando le zone di equilibrio e di squilibrio, ad esempio, e avendo una prima, intuitiva lettura delle zone di contenuto sovraffollate e cariche di pagine e di quelle, viceversa, "sguarnite")
- valutare quanto tempo e che tipo di risorse saranno necessarie per lo sviluppo di ogni singola sezione (sezioni dinamiche richiederanno più risorse e dovranno mobilitare competenze diverse)
- monitorare quotidianamente lo stato dei lavori, permettendo di evidenziare giorno per giorno quali pagine sono già state sviluppate e quali sono in fase di implementazione.

Tali compiti sono parte del lavoro quotidiano del progettista, che oltre alla progettazione del prodotto si occupa quotidianamente di mantenere il monitoraggio sullo stato dei lavori e di stabilire le priorità in fase di implementazione.

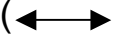
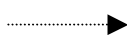

Il flow chart non deve necessariamente essere disegnato con un software dedicato, ma può essere creato direttamente con gli strumenti di disegno di Word, oppure disegnato anche a mano, su grandi fogli A3: ciò anzi permetterà una maggiore visibilità della mappa e la possibilità di modificarla velocemente.

Come costruire un flow-chart

Nella costruzione del flow chart, alcuni accorgimenti grafici potranno essere utili per formalizzare le diverse tipologie d'interazione che l'utente può avere con le pagine del multimedia.

Ecco alcuni componenti possibili del flow-chart

- La linea continua tra due pagine (—) indicherà che il passaggio tra le due unità è automatico e non richiede il clic dell'utente, come spesso accade, ad esempio, nel passaggio dalle pagine di copertina di un sito, realizzate in Flash, a forte impatto grafico e di puro scopo comunicativo, alla vera home page del sito.
- La freccia a una punta (—▶), invece, indicherà che il passaggio tra le due pagine avviene attraverso un link e richiede quindi il clic dell'utente.

- La freccia () a due punte potrà indicare che il collegamento tra le due pagine è biunivoco, ovvero sarà presente un pulsante di “Indietro logico”. A differenza dei pulsanti “Indietro” e “Avanti” dei browser, le cui funzioni riguardano le pagine visitate più di recente, i pulsanti di “Indietro” e “Avanti” logico sono collegamenti fissi forniti ai documenti associati. Quando, ad esempio, sono presentati contenuti didattici, dove è consigliabile una certa linearità dell’organizzazione delle pagine, tali pulsanti permetteranno di scorrere in modo lineare la sequenza di pagine che costituiscono la lezione.
- La freccia tratteggiata, () potrà indicare link a risorse esterne al sito, come pagine di altri siti, indirizzi mail, risorse ftp, evidenziando in tal modo in fase di progettazione quali e quanti materiali devono essere creati dal nulla e quali invece vanno richiamati da altri siti.
- L’utilizzo di un rombo () , infine, potrà contrassegnare tutte le pagine che contengono il collegamento a un database, e permettono quindi modalità dinamiche di interazione con i contenuti.