

Per il digitale la formazione cambia rotta

una formazione olistica (tecnologie con management e scienze umane) facendone già allora il punto di forza della sua azienda.

Non è sufficiente una base solo tecnica, bisogna puntare soprattutto su creatività e flessibilità

Roma

Parlando di innovazione nel contesto digitale, spesso si pensa che il percorso formativo degli addetti ai lavori debba essere soprattutto di tipo tecnico: nulla di più sbagliato. Specialmente oggi, grazie alla maggiore usabilità, alla standardizzazione e ai bassi costi dei software, le competenze strettamente informatiche non sono più un pre-requisito. Perché per sviluppare un sito web o una mobile app occorre prima di tutto creatività e flessibilità che, a ben vedere, sono le doti tipiche degli artigiani, e non degli ingegneri.

«Anche sviluppare un sistema informatico di un'azienda o di una istituzione non è un processo industriale, né deve esserlo —

conferma Andrea Granelli, autore del libro *Artigiani del digitale* — Non si tratta di imporre comportamenti standard, che oltre-

tutto sarebbero deleteri nel mondo delle imprese, togliendo diversità, dinamicità e in ultima istanza competitività, quanto piuttosto di adattare una “cassetta di attrezzi” a uno specifico contesto, bilanciando correttamente buone pratiche consolidate con specificità individuali».

Ecco perché nelle università occorre progettare e diffondere una nuova formazione al digitale, che metta insieme 4 discipline che dal punto di vista didattico finora hanno vissuto separate e senza dialogare fra di loro: l'ingegneria del software; la scienza dell'informazione e della comunicazione; e l'*interaction design* (che comprende sia la progettazione delle “interfacce” che quella degli ambienti di fruizione). Ed è un approccio che in Italia non è affatto nuovo, considerato che nel mondo fu Adriano Olivetti a proporre per primo

Per centrare l'obiettivo vanno studiate insieme quattro discipline

