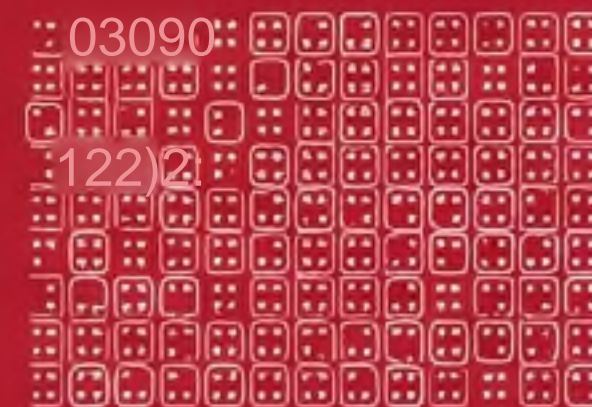
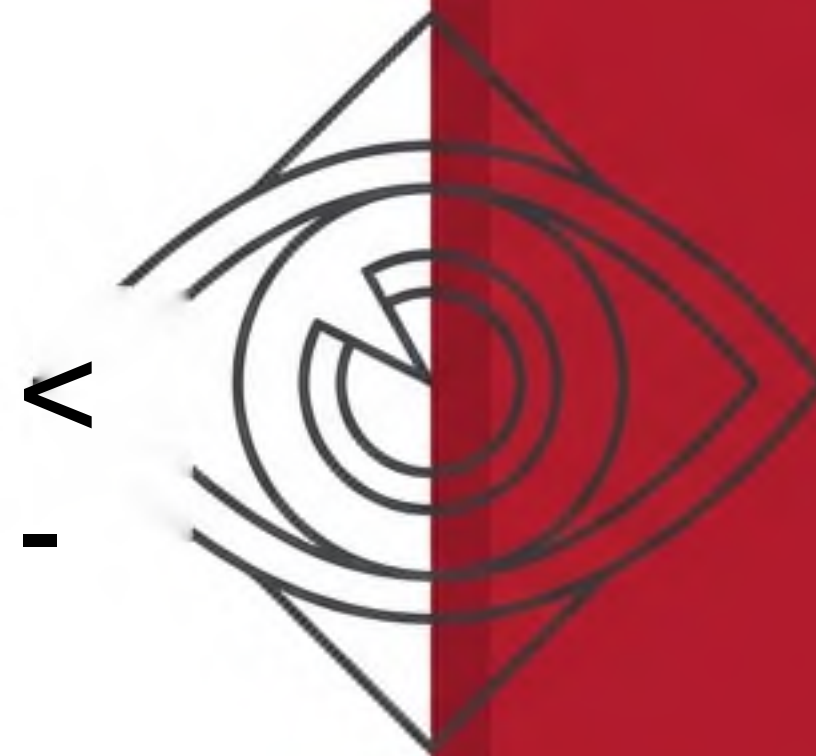


Semiotica dell'innovazione digitale

Decodificare media,
esperienze e mercati



Basato sull'opera di Giovanna Cosenza

Oltre il Determinismo Tecnologico

La Trappola

Determinismo
Tecnologico



"Il medium è il messaggio (McLuhan)"

La Realtà Semiotica

Co-determinazione



Tecnologia + Cultura + Contesto = **Senso**

La tecnologia **non determina** il comportamento, lo **indirizza**.
Evitare la trappola degli **"Apocalittici"** e degli **"Integrati"**.

Tutto è Testo

L'unità minima di analisi

IL TESTO



RIMEDIAZIONE (Bolter & Grusin)

I nuovi media "rimediano"
i vecchi media.



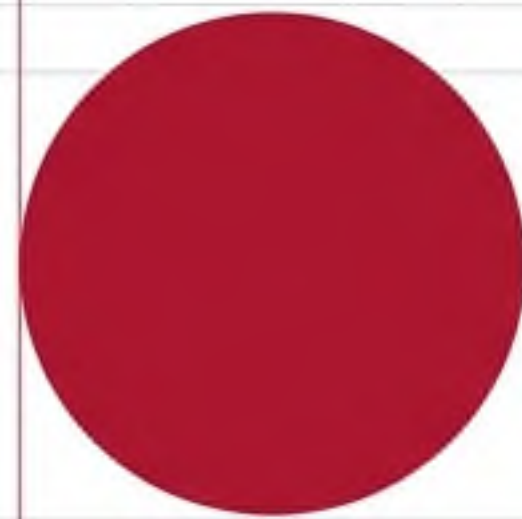
La macchina da scrivere -» Word

L'innovazione non cancella il passato; lo riorganizza.

L'Interfaccia come Narrazione

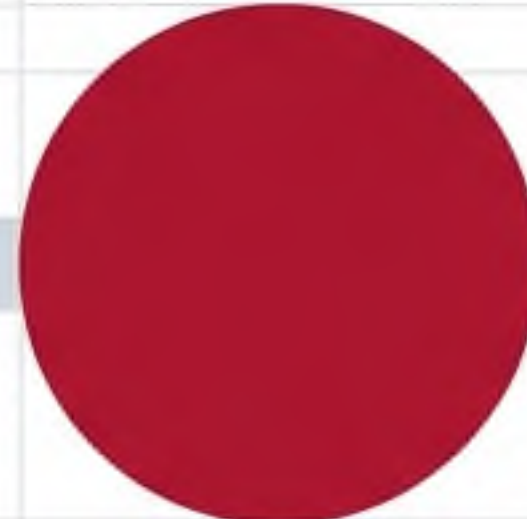
Lo User Experience Design
è storytelling.

Ogni azione
è un
**Programma
Narrativo.**



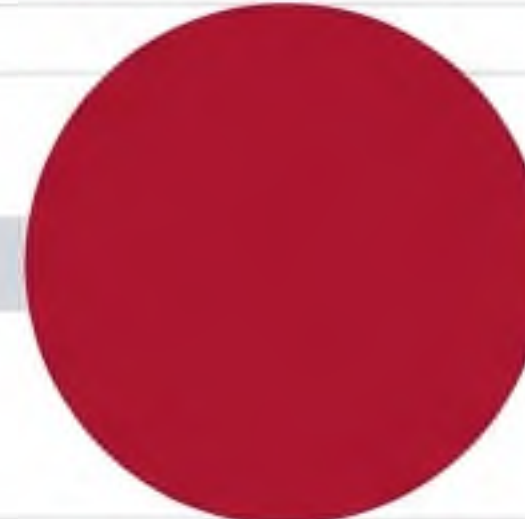
MANIPOLAZIONE

L'intenzione
(Bisogno/Desiderio)



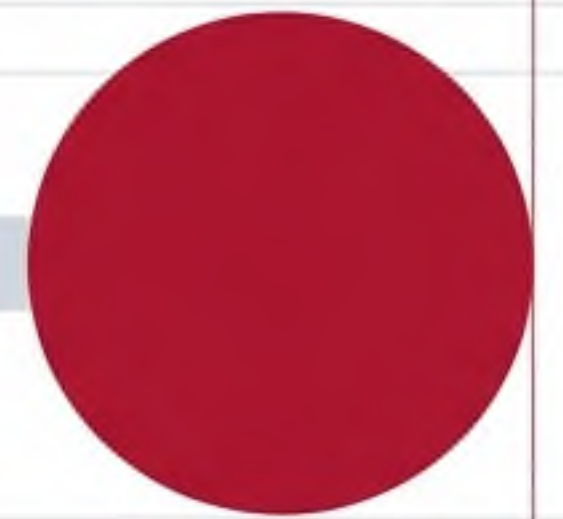
COMPETENZA

Il saper fare
(Login/Tutorial)



PERFORMANCE

L'azione
(Click/Acquisto) (Successo/Errore)



SANZIONE

Il feedback

Gli Atlanti nel Design

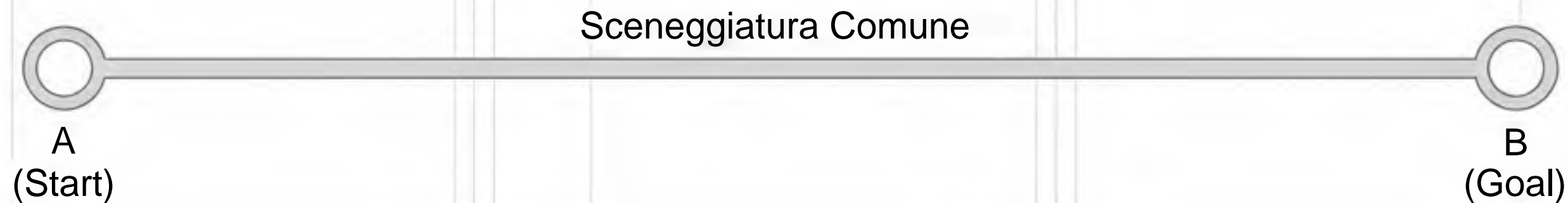
Il Modello di Greimas applicato alla UX



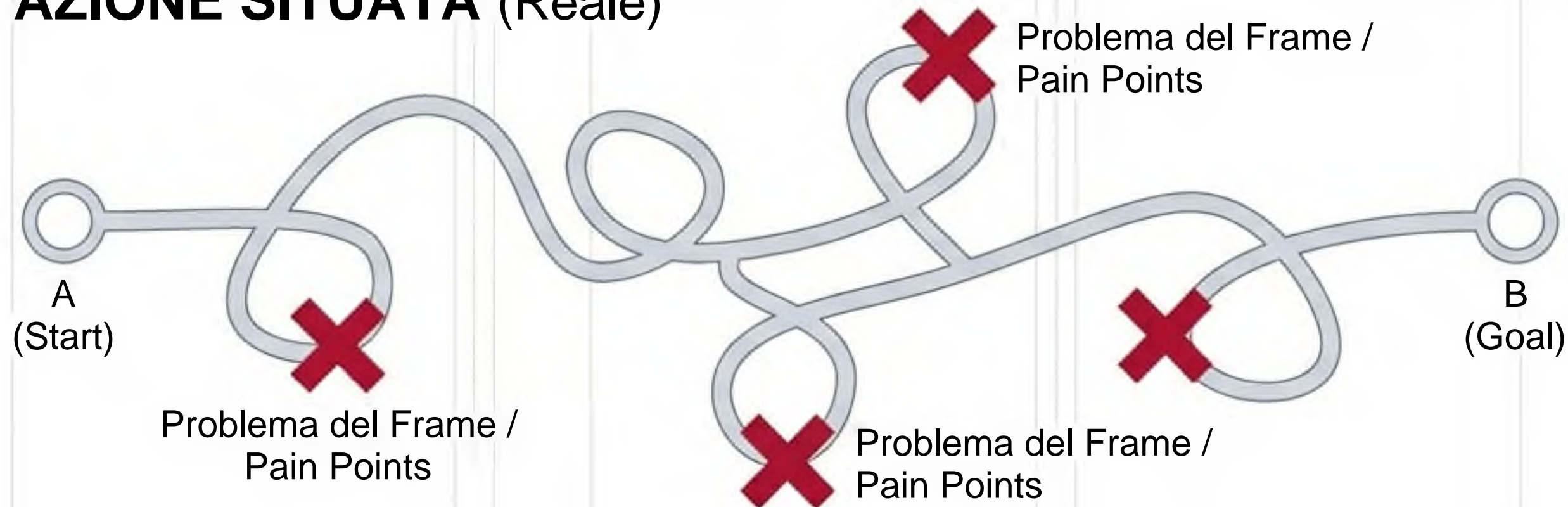
Il Design efficace massimizza gli Aiutanti e neutralizza gli Oppositori.

Sceneggiature e Pain Points

AZIONE PIANIFICATA (Ideale)

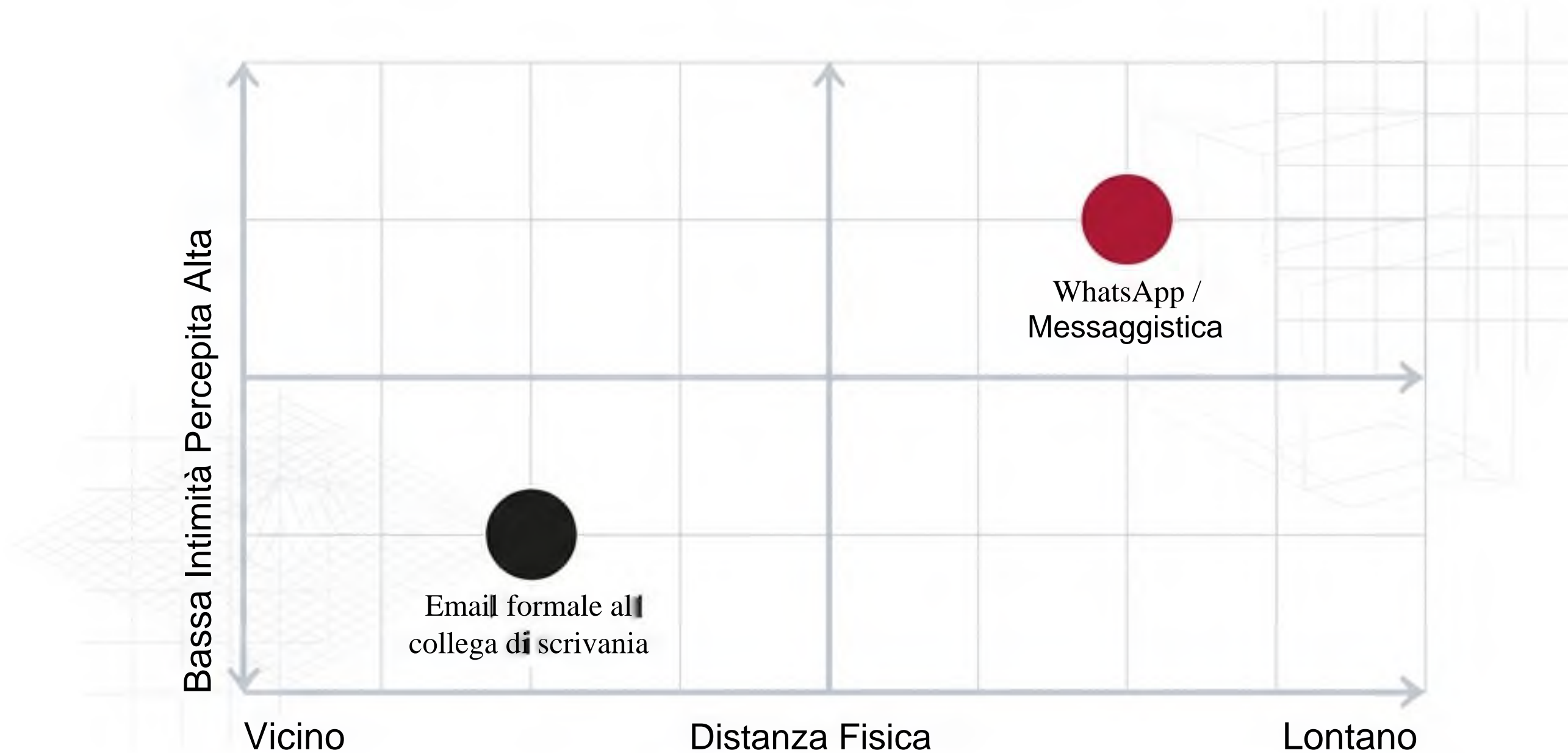


AZIONE SITUATA (Reale)



I "Pain Points" nascono quando la pianificazione rigida si scontra con l'imprevedibilità del contesto.

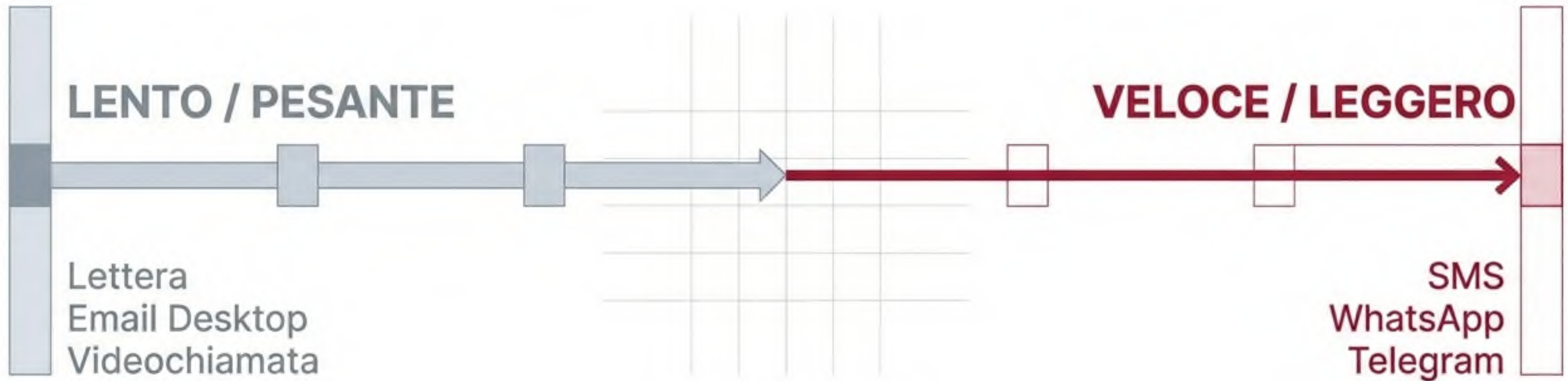
La Geometria della Distanza



Paradosso: Un messaggio su smartphone può sembrare più 'vicino' di una conversazione in ufficio.

Effetto Riccioli d'oro: Cerchiamo la distanza 'giusta'—né troppo invadente, né troppo fredda.

La Velocità e i Sensi



I 5 RISPARMI DELLA VELOCITÀ

1. Tempo fisico
2. Denaro
3. Impegno corporeo
4. Impegno cognitivo
5. Coinvolgimento emotivo

La Scrittura Orale

Anatomia di un ibrido digitale

Prosodia / Durata del suono / Surrogato mimica facciale / Volume (Gridare)

ciaooooom ! 🟡 Tutto bene? DEVI m
raccontarmi tutto di ieri sera... cmq
io arrivo tra 5 min xké c'è traffico 6 🚗

Velocità / Slang di gruppo

I Mercati sono Testi

Benchmarking Semiotico



- Analizzare i competitor come un corpus testuale.
- Oltre i dati quantitativi: analisi qualitativa dei valori.
- Mappare i saperi e le credenze condivise.

"I mercati sono conversazioni." (Cluetrain Manifesto)

Personas come Attori Narrativi

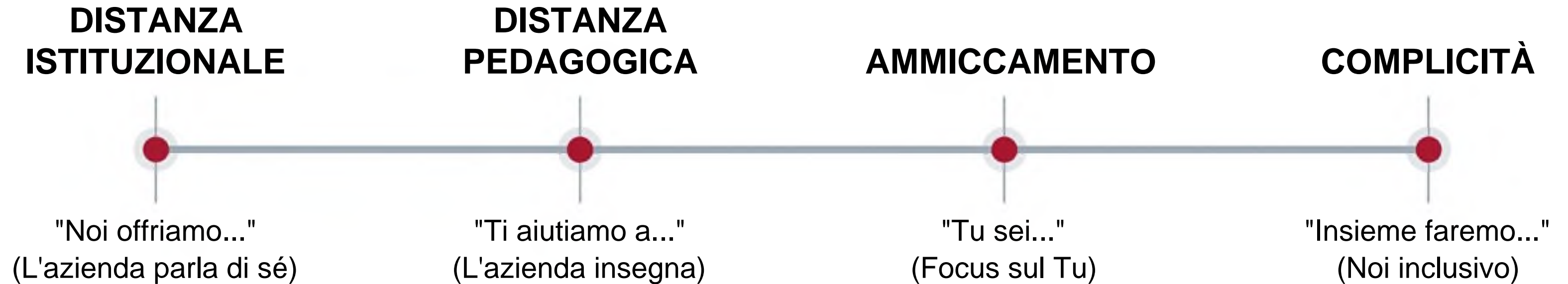


Persona Card

Non descrivere solo chi sono (demografia), ma cosa manca loro (narrativa).

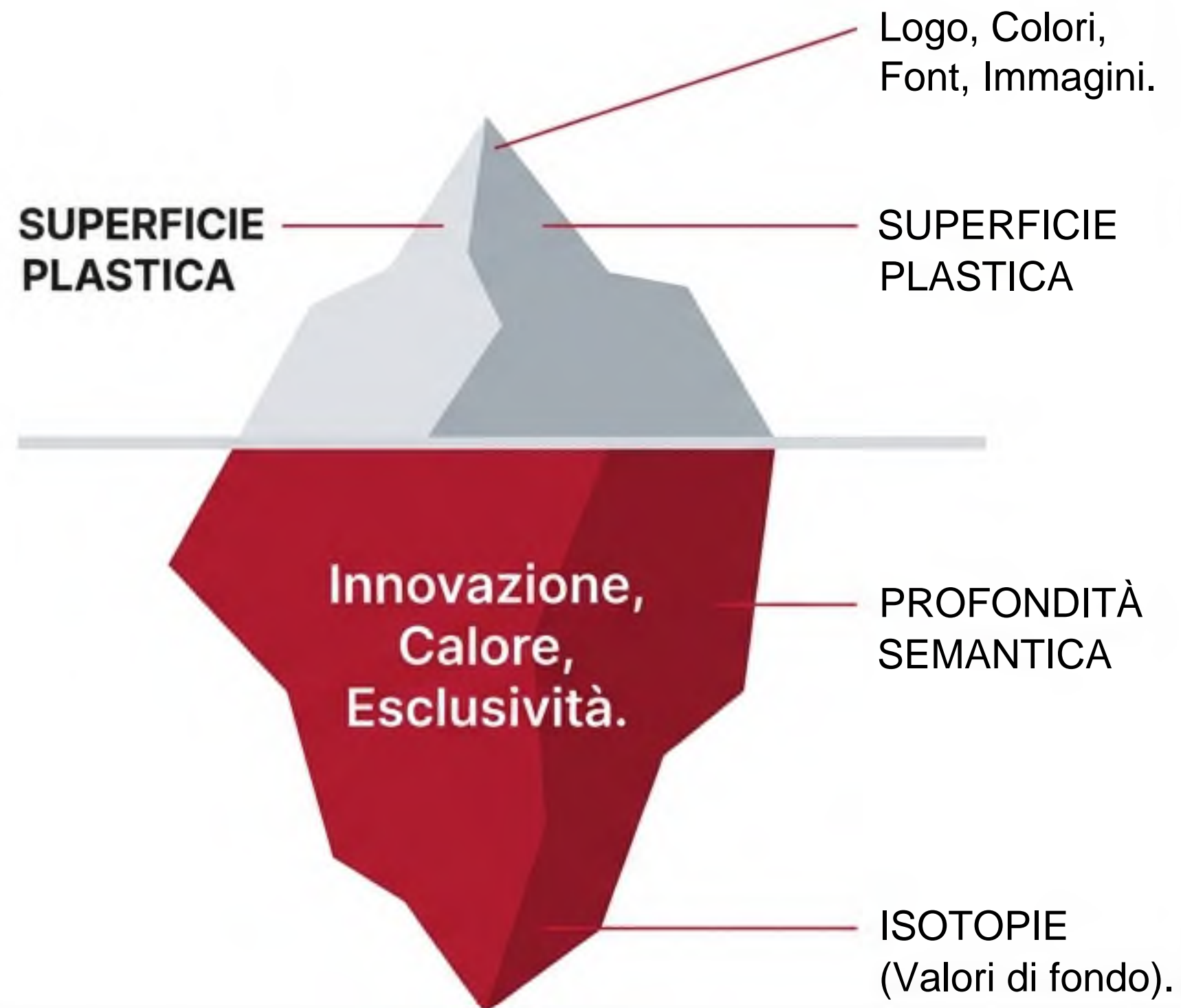
Strategie di Enunciazione

Il Tono di Voce



Coerenza e Isotopia

L'Isotopia è il filo rosso semantico che garantisce la coerenza omnicanale.



Il Decalogo Semiotico dell'Innovazione

1 **Analisi:** Il mercato è un Testo da decodificare.

2 **Narrativa:** La UX è un viaggio dell'eroe.

3 **Attanti:** Mappa Aiutanti e Oppositori.

4 **Distanza:** Gestisci la vicinanza psicologica.

5 **Personas:** Trova la 'Mancanza' narrativa.

6 **Enunciazione:** Definisci il Tono di Voce.

7 **Isotopia:** Mantieni la coerenza profonda.

L'innovazione digitale non è solo codice. È produzione di senso.