

Descrizione della problematica o del bisogno nell'azienda o pubblica amministrazione utente.

Maieutical Labs aveva bisogno di uno strumento disruptive per potersi presentare nel mercato dell'editoria scolastica senza poter contare sugli strumenti, le reti commerciali e il prestigio di case editrici presenti da decenni sul mercato.

Per contro, il mondo della scuola sta patendo il ritardo nell'innovazione rispetto agli strumenti e ai modi di comunicare del mondo extra-scolastico, un ritardo che è prima di tutto concettuale: un libro digitale che abbia davvero l'ambizione di essere usato deve essere pensato *diversamente*, non può semplicemente essere un pdf con qualche animazione, dei filmati, dell'audio.

Descrizione della soluzione tecnologica (tecnologie usate, architettura, ecc.).

Il back-end di Alatin Academy è sviluppato con il framework django in Python; il front-end è HTML5, AngularJS, CSS3.

Descrizione del progetto di implementazione - complessità, tempi, aspetti organizzativi, costi, ecc.

La progettazione di Alatin Academy ha richiesto un notevole sforzo nella progettazione dei contenuti: bilanciamento del carico cognitivo degli utenti abituati a una fruizione con caratteristiche medium-specifiche; architettura lineare degli argomenti ottimizzata per un'esperienza di gaming; strutturazione delle reportistiche e delle funzionalità sulla base dei dati e degli input di docenti e studenti.

L'implementazione di Alatin è iniziata a marzo 2015, a ottobre 2015 avevamo a disposizione un software funzionante nei suoi elementi base ed è iniziata la sperimentazione, che ha richiesto una completa ristrutturazione dei flussi di lavoro, ora gestiti con una logica agile e vicina al paradigma lean startup. Il costo dello sviluppo e della sperimentazione, che è un investimento già nel marketing, ad oggi (marzo 2016) ammonta a circa 130mila euro.

Descrizione dei principali benefici raggiunti dall'azienda o pubblica amministrazione utente.

Oggi Maieutical Labs è una realtà conosciuta nelle scuole, che hanno iniziato a formulare richieste specifiche (ma riproducibili, perché le necessità delle strutture scolastiche sono in fondo tutte simili) e che vedono la sperimentazione come un nuovo modo di fare editoria.

Descrizione degli elementi distintivi e di reale innovatività/originalità della

soluzione, anche con riferimento a soluzioni «concorrenti».

Le case editrici di scolastica sono ancora fortemente legate (per linee produttive, struttura organizzativa e di gestione del budget e resistenze del mercato comprensibili alla luce di una modalità di proposta del prodotto che nei decenni si è cristallizzata) al libro cartaceo. Il comparto multimediale è, nel migliore dei casi, accessorio: manca di autonomia a livello contenutistico, metodologico e commerciale; nella maggioranza dei casi, vale la regola per cui “si metta nel libro un DVD, anche vuoto, purché ci sia”.

La dimostrazione dello scarto tra Alatin e un normale libro di esercizi di latino ce l’ha fornita una delle docenti che partecipano alla sperimentazione, quando ci ha raccontato che “quando squilla la campanella i ragazzi non chiudono subito il libro per uscire a farsi un giro, ma cercano freneticamente di finire la partita”.