

Carmine Caputo

**Relazione finale sul progetto
Orientimpresa 1999**

1.Introduzione	3
2.Il contesto lavorativo	3
3. Lo <i>stage</i>	5
4. Lo stagista: autoriflessioni	7



"Riempi loro i crani di dati non combustibili, imbottiscili di "fatti" al punto che non si possano muovere più tanto son pieni, ma sicuri d'essere "veramente ben informati". Dopo di che avranno la certezza di pensare, la sensazione del movimento, quando in realtà sono fermi come un macigno. E saranno felici, perchè fatti di questo genere sono sempre gli stessi. Non dar loro niente di scivoloso come la filosofia o la sociologia affinché possano pescare con questi ami fatti ch'è meglio restino dove si trovano," R.Brandbury, Fahrenheit 451

1.Introduzione

Questa relazione si pone l'obiettivo di illustrare in maniera chiara e sintetica lo svolgimento dell'attività di *stage* organizzata in collaborazione dall'Università di Bologna, l'Arstud (Azienda regionale per il diritto allo studio), Sinform (Sinergie per la formazione) e che ha coinvolto il sottoscritto per un periodo complessivo di 350 ore (di cui 150 di corso di preparazione). Il testo si presenta suddiviso in 4 sezioni: oltre a questa breve introduzione, saranno presentate tre sezioni focalizzate, rispettivamente, sul contesto lavorativo, sull'esperienza di *stage* vera e propria, sulle aspettative e i progetti dello stagista.

Dal punto di vista prettamente grafico è sembrato opportuno affiancare ad ogni paragrafo un breve commento o titolo riassuntivo, che ne permetta di individuare rapidamente i contenuti salienti.

2.Il contesto lavorativo

L'azienda presso la quale ho svolto l'attività di *stage*, per un totale complessivo di 192 ore, è la Mediaevo S.r.l., una società con sede a Bologna che si occupa di progettazione ed elaborazione di prodotti multimediali. La società è di dimensioni piuttosto ridotte, essendo costituita da tre persone: una responsabile dell'amministrazione, un grafico e una coordinatrice, che è stata mia *tutor* nel periodo di *stage*, anch'essa coinvolta prevalentemente nella progettazione grafica. La società è parte integrante del gruppo Lev, costituito, oltre che dalla Mediaevo, dalla casa editrice Sossella, con sede a Roma, e dal Laboratorio di Comunicazione, con sede ad Udine. Per tale ragione, frequenti sono gli scambi di materiale, i contatti e le collaborazioni tra le tre società del gruppo.

Mediaevo:
una piccola
società

Volendo analizzare brevemente il sistema aziendale in cui ho lavorato, mi pare opportuno evidenziare subito come esso rappresenti un ottimo esempio di piccola impresa di prodotti 'immateriali', lontanissima dal modello organizzativo classico di Taylor. Una società così piccola non può essere rigida nella struttura gerarchica e nel suo organigramma, né può pensare di configurarsi in un modello di divisione del lavoro impostato sulla catena di montaggio. Il settore delle nuove tecnologie infatti presenta un intrecciarsi di competenze e di saperi tali per cui più che una estrema specializzazione in un settore molto definito occorre molta elasticità e capacità di adattamento al mercato. In questi ambiti, lo sviluppo delle competenze, più che dalla ripetizione della stessa attività che dovrebbe generare esperienza, può essere favorito dallo scambio continuo di informazioni, suggerimenti, collaborazioni. In quest'ottica, si spiega perfettamente la struttura che ospita gli uffici della Mediaevo: una struttura senza porte, senza elementi divisorii tra i vari uffici, che facilita il processo di comunicazione durante tutte le fasi dell'attività produttiva, rinforza lo 'spirito di corpo' e armonizza i ritmi e i tempi dell'organizzazione.

Il sistema
aziendale

Il modello teorico strutturale che meglio si avvicina alla Mediaevo, allora, mi pare possa essere quello della struttura ologrammatica, in cui ogni dipendente ha un grado di responsabilità personale piuttosto elevato, si muove con una certa autonomia, vive in un ambiente con un elevato grado di interdipendenza tra le parti. In effetti, sebbene emerga il ruolo centrale del 'capo', individuabile nella mia *tutor*, questo non esclude una larga autonomia nelle scelte degli altri due dipendenti, e soprattutto una reale collaborazione, realizzata nella forma di consigli e opinioni, di fronte alle

Un'impresa
dalla struttura
ologrammatica

decisioni importanti e non. Si tratterebbe dunque di una forma di *leadership* funzionale il cui ruolo è soprattutto comunicativo e affiliativo, fungendo da 'collante' dell'impresa stessa.

Se proprio vogliamo rintracciare uno schema formale del processo lavorativo relativo alla Mediaevo, dovremo focalizzare l'attenzione all'esterno piuttosto che all'interno della azienda: la Mediaevo, infatti, si è specializzata prevalentemente in una sola fase della produzione del prodotto multimediale, quella della sua elaborazione grafica, affidando ad altre piccole società le altre fasi. In particolare, la prima fase di produzione è quella relativa alla elaborazione contenutistica del prodotto, che di solito è fornita dal committente (se si tratta di un CD-ROM volto all'apprendimento della lingua straniera, per esempio, i contenuti saranno allora la grammatica, gli esercizi e gli altri elementi formativi pensati direttamente dal docente che ne commissiona una forma multimediale); successiva a questa fase c'è l'elaborazione del cosiddetto *storyboard*, la sceneggiatura del prodotto, che ne delinea in forma più o meno approssimativa le tappe di navigazione, le sezioni, l'utenza di riferimento (tornando al nostro esempio, una buona *storyboard* potrebbe prevedere la struttura ipertestuale dei capitoli, i rimandi agli esercizi, la presenza o meno di filmati, immagini, giochi). Solo dopo queste due fasi entra in attività la produzione grafica, che però è di fondamentale importanza in quanto elabora l'espressione del prodotto, la sua veste, la sua interfaccia con l'utente, il suo ambiente di interazione. Se il CD-ROM di apprendimento dell'inglese è rivolto ai direttori di banca, non è il caso di inserire un grillo che sorride quando le risposte agli esercizi sono giuste e si dispera quando sono sbagliate, per quanto forte possa essere il senso dell'umorismo di un *manager* bancario. L'ultimo anello di questa ideale catena si identifica con il montaggio, cioè con la resa informatizzata di quanto ideato nei passaggi precedenti. Ora, ho definito questa suddivisione del lavoro 'esterna' agli operatori perché solo le grandi imprese sul mercato possono permettersi di curare tutte le fasi di produzione di un lavoro internamente. Si tratta di poche imprese, in Italia, perché il mercato non è ancora abbastanza ricco. Per le piccole e medie imprese appare più proficuo specializzarsi in una fase di lavorazione, passando ad altre società il prosieguo del lavoro. Dovendo le imprese collaborare fra loro, sorge talvolta il problema del conflitto delle competenze: come fa l'ideatore di uno *storyboard* a stabilire cosa deve essere informatizzato, se non conosce i limiti delle tecnologie? Può un'impresa che cura il progetto grafico, accettare di realizzare una veste grafica che non ritiene opportuna, solo per accontentare i creatori dei contenuti? Ovviamente, trattandosi di un ambito lavorativo di sviluppo piuttosto recente, non c'è una risposta univoca a questi interrogativi, e le presunte 'invasioni di campo' sono alquanto frequenti: l'unica soluzione, allora, si ravvisa nelle frequenti riunioni fra le parti incaricate, nello scambio quasi frenetico di *e-mail* e telefonate con richiesta di chiarimenti, modifiche, rettifiche.

L'area della produzione multimediale, oltre ad essere caratterizzata, come detto in precedenza, dall'immaterialità del prodotto, si contraddistingue inoltre per l'estrema incertezza dei 'confini' delle imprese. Per quanto riguarda il primo aspetto, con il concetto di immateriale ci si riferisce ad una produzione la cui rilevanza non è tanto quantitativa, ma qualitativa: il valore 'fisico' di una pagina *web* è irrisorio, si attesta intorno alle poche centinaia di lire del costo del supporto magnetico in grado di conservarla; quello che conta è il lavoro che l'ha generata, le sue valenze funzionali, artistiche, la corrispondenza alle aspettative del committente. Ecco perché le imprese di prodotti immateriali, più che farsi assillare dal ritmo e dai costi di produzione, devono preoccuparsi dell'accuratezza del prodotto e rinunciare all'idea della produzione di serie: ogni CD-ROM ha la sua storia, il suo pubblico, il suo acquirente, e le fasi di progettazione, pertanto, possono essere standardizzate a fatica. Il secondo aspetto,

Il processo lavorativo del mondo della produzione multimediale

Produzioni immateriali e confini d'impresa labili

invece, quello relativo ai labili confini delle imprese, è legato al fatto che un'impresa che operi nel campo delle nuove tecnologie si trova spesso di fronte alla necessità di conoscenze e tecniche molto diverse. Il dilemma cui l'operatore si trova di fronte è quello classico del "make or buy?", per cui si riflette se è opportuno acquistare un servizio o crearlo; nel caso della Mediaevo, alcuni servizi sono acquistati: per esempio, per i disegni che accompagnano un CD-ROM si ricorre ad un disegnatore di fumetti esterno, preferendo questo tipo di rapporto all'assunzione di un disegnatore interno, evidentemente troppo oneroso economicamente.

Possiamo adesso concludere questa sezione con una serie di commenti che prendano in considerazione gli aspetti 'ambientali' dell'impresa: si è già accennato all'assenza di porte divisorie, a conferma di un clima scarsamente formale. L'ambiente è anzi molto amichevole e giovanile (essendo di giovane età il personale della società), i rapporti interpersonali improntati sull'uso del 'tu' sia internamente che nelle relazioni con altre imprese, il clima molto disteso anche nelle fasi di lavoro più intenso. Un aspetto caratterizzante della Mediaevo è senz'altro il fortissimo senso di appartenenza e del 'noi', per cui si lavora spesso senza orari definiti, più di otto, nove ore al giorno, senza la minima tensione al risparmio delle proprie energie e il minimo risentimento per dei ritmi così intensi dovuti all'alta concorrenza presente sul mercato e alla giovane storia dell'impresa. Una situazione così stressante non sarebbe probabilmente sostenibile se non ci fosse affiatamento fra i componenti e senso di autonomia degli stessi, che lavorano tanto senza che nessuno li controlli direttamente, senza timbrare un cartellino, fermandosi quando è ritenuto indispensabile (e cioè raramente e per breve tempo) e discutendo dei lavori in atto e di quelli in progetto attraverso periodiche riunioni.

L'ambiente
dell'impresa
Mediaevo

Personalmente mi sono sentito a mio agio in questo ambiente altamente informale che mi ha accolto con molta disponibilità, pur non condividendo esattamente le loro motivazioni, essendo io interessato più all'osservazione e all'apprendimento che ai risultati del lavoro vero e proprio. Ho potuto ammirare, invece, la diplomazia e l'estremo tatto impiegato nei rapporti con le altre imprese, lo sforzo di smussare i toni e di far valere le proprie idee senza arrivare allo scontro anche partendo da posizioni estremamente distanti. Ciò può essere vero sia per i contatti con gli autori di *storyboard*, che spesso chiedono troppo, sia con gli informatici, che spesso vogliono fare troppo poco.

Considerazioni
personali

3. Lo stage

Il ruolo che ho ricoperto all'interno della Mediaevo è stato quello di assistente alle varie attività, e soprattutto di 'montatore' di siti *web*. Come in precedenza rilevato, la Mediaevo non si occupa di questa fase di produzione, che affida ad altre imprese, ricorrendo alla collaborazione di esterni anche per il montaggio del proprio sito Web. È qui che sono intervenuto io, dal momento che le mie competenze mi hanno permesso di montare ciò che mi è stato affidato non senza qualche, inevitabile, difficoltà. Si è trattato di un'attività che mi ha seriamente messo alla prova, mi ha permesso di acquisire nuove conoscenze ed ha arricchito il mio bagaglio culturale, estremamente ridotto, lo dico senza falsa modestia, rispetto all'immenso settore delle nuove tecnologie. Il ruolo del montatore si identifica prevalentemente nell'uso di un *editor* di pagine *web* (i più diffusi sono *Front Page* della *Microsoft* e *Dreamweaver* della *Macromedia*): egli riceve una serie di schermate grafiche, e le rende attive, cioè

Il ruolo di
assistente e
montatore

navigabili, seguendo le indicazioni che gli vengono suggerite dai grafici o dagli autori dello *storyboard*. Spesso si trova di fronte a richieste piuttosto esigenti, soprattutto nel caso di animazioni o di pagine piuttosto ricche e complesse. Personalmente, ho incontrato parecchie difficoltà, superandole tutte grazie anche alla pazienza dei 'colleghi', che spesso non conoscevano le soluzioni ai problemi, ma avevano la pazienza di attendere che io le trovassi. Chi abbia lavorato con i computer sa senz'altro che è pressoché impossibile essere esperti in qualsiasi area informatica: un programmatore di Java può non saper usare un programma di grafica, così come un grafico può stentare con un'applicazione video; l'unico metodo per risolvere i problemi è allora leggere con attenzione e pazienza le istruzioni, procedere per tentativi, lasciandosi sempre dietro di sé una via di fuga, in modo tale che in caso di mal funzionamento sia possibile sempre ritornare sui propri passi. Non sempre i risultati vengono, ma spesso si raggiungono soddisfacenti compromessi. L'unico limite che davvero non sono riuscito a superare, sul quale non mi dilungo perché si tratta di un aspetto estremamente tecnico, è stata la compatibilità tra diversi *browser* e soprattutto tra diversi sistemi operativi. Può capitare infatti di aver montato una pagina che funziona alla perfezione su Pc ma non offre gli stessi risultati su Mac. In questi casi ho molto umilmente ammesso i miei limiti e la mia incapacità di risolvere il problema, incapacità che è stata d'altronde facilmente compresa, essendo quello delle compatibilità un problema assai spinoso nel campo della comunicazione informatica.

I montaggi di cui mi sono occupato maggiormente sono stati in buona sostanza tre: quello del sito 'Adrianet', quello del sito 'Renzini', e quello de 'La stanza del tempo'. Non so quanto sia opportuno a questo punto dilungarmi su un discorso che rischia inevitabilmente di farsi molto tecnico; dirò soltanto che il primo è stato interessante perché mi ha posto davanti ad un vero e proprio rompicapo. I progettisti avevano infatti previsto un navigazione molto complessa, pretendendo però che il sito fosse visualizzabile con un *browser* piuttosto vecchio come l' *Explorer 3*. Ciò comportava l'impossibilità dell'utilizzo del linguaggio *javascript*, per cui trovare la soluzione utilizzando il semplice HTML è stato faticoso e laborioso, anche se soddisfacente. Il secondo sito è stato l'unico di cui ho potuto vedere il lavoro finito: anche in questo caso non poche sono state le difficoltà, legate ai già accennati problemi di compatibilità, alle richieste esigenti dei grafici, e al fatto che il sito fosse dedicato ad un artista, per cui la grafica risultava ricca e complessa. Il prodotto comunque è stato realizzato, mentre non conosco gli sviluppi del terzo sito, cui ho collaborato anche in fase di impostazione grafica, ma che non era ancora pronto, richiedendo ulteriore lavoro, quando ho interrotto la mia attività di *stage*.

Non ho riscontrato affatto, durante le fasi del montaggio, problemi con i colleghi 'grafici', e questo non perché talvolta non ci fossero divergenze di vedute, ma perché, come già accennato sopra, il 'sistema di comunicazione' interno alla Mediaevo è molto efficiente, le gerarchie quasi inesistenti, e il fatto di lavorare in tre in una stanza molto grande anziché in tre piccoli uffici separati ha favorito parecchio la collaborazione e lo scambio di idee.

Per ciò che concerne il mio percorso personale di orientamento futuro, credo di aver imparato parecchio da questo percorso. Innanzitutto, il settore della comunicazione, elettronica e non, è un settore giovane e molto effervescente, se mi si concede l'uso di questo termine. Occorre quindi molta elasticità mentale, molta capacità di adattamento alle situazioni più disparate; non ci si sente mai davvero 'arrivati', perché è necessario aggiornarsi praticamente di continuo. Proprio per questa ragione, non mi sento di poter dire 'cosa farò da grande', perché il mercato è in continua evoluzione, e gli operatori stessi oggi non fanno più quello che facevano ieri. Sono comunque piuttosto soddisfatto del cammino di studi sin qui effettuato, perché mi sono

I tre siti montati

Problemi relazionali

Il percorso di orientamento futuro

reso conto di quanto, nell'ambito della comunicazione, sia importante una formazione di base non estremamente specialistica e quindi limitata, ma generale e capace di adattarsi a varie circostanze. La formazione universitaria, tuttavia, seppure necessaria, non è sempre sufficiente: durante il periodo di *stage* si sono rivelate utili molte competenze di natura informatica che più che venire da un preciso ambito di studi universitari derivano dalla mia passione per le nuove tecnologie.

4. Lo stagista: autoriflessioni

Ripensando adesso alle aspettative che erano legate a questo *stage* e all'esperienza che speravo di ricavare, posso dirmi senz'altro soddisfatto. Ho lavorato in un ambiente sereno, ho potuto osservare più da vicino, o meglio dall'interno, il mondo del lavoro, ho messo alla prova le mie capacità. Mi è stata concessa una larga autonomia, per cui ho potuto gestirmi in maniera indipendente, ed ho avuto l'opportunità di conoscere persone interessanti. Se proprio vogliamo arrivare al punto dolente, che c'è, è inutile negarselo, mi sono reso conto di quanto difficile sia l'attuale situazione occupazionale del settore. Chi ha una occupazione lavora anche 10 ore al giorno (mi riferisco ovviamente al settore privato: le mie precedenti esperienze nel pubblico sono state di segno totalmente opposto, ma non è questa la sede per approfondire), chi non ce l'ha cerca di farsi notare, di mettersi in luce, ma incontra molte difficoltà.

Aspettative
soddisfatte

Una volta, chi si laureava, si godeva per qualche giorno il meritato riposo, compilava il curriculum e lo spediva, dopo di che rimaneva in attesa, o provava la strada di qualche concorso. Oggi non è più così: al lavoro ci si arriva per gradi, cominciando magari lavorando gratuitamente (sa tanto di sfruttamento, ma è la realtà, è inutile nascondere), passando poi a qualche contratto di collaborazione, aspettando, chissà, che un giorno arrivi il benedetto 'posto'. Queste riflessioni, ovviamente, sono state tratte partendo dall'osservazione svolta in prima persona nel settore della produzione multimediale, e pertanto non vanno generalizzate in maniera indiscriminata.

Il faticoso
cammino verso
il posto di
lavoro

Questa esperienza mi ha permesso poi di rendermi conto del fatto che, paradossalmente, un ampio bagaglio culturale può risultare, inizialmente, addirittura 'pesante'. Con questa espressione intendo dire che occorre molta umiltà, e la capacità di accettare determinate soluzioni anche quando esse non appaiono ottimali. Se lavorassi nel modo del multimediale, per fare un esempio concreto, dovrei abituarli a trovarmi di fronte ad alcune richieste che io ritengo semioticamente aberranti, completamente prive di fondamento teorico, frutto più dell'incompetenza di chi si ritiene 'creativo' che di un lavoro oculato e metodico. Così come potrei trovarmi di fronte a dei contenuti che gli anni di studio mi hanno insegnato a ritenere piuttosto scadenti: ho capito che sarebbe giusto far rilevare le proprie obiezioni, ma arriverebbe comunque il momento in cui si renderebbe necessario mettere da parte i propri studi e la propria cultura (e il proprio orgoglio) per cercare di raggiungere un compromesso. Durante il periodo di *stage*, per esempio, mi è capitato di trovarmi di fronte a *storyboard* deliranti, carenti di un indirizzo comunicativo definito, prive di una benché minima conoscenza del mezzo elettronico: le mie osservazioni venivano condivise in buona parte dai colleghi, i quali però mi facevano capire che chi vuole rimanere sul mercato deve riuscire a trasformare un progetto assurdo in un prodotto valido, lasciando magari credere agli ideatori delle *storyboard* che il merito sia il loro. Ho fatto l'esempio degli autori delle *storyboard*, ma potrebbe dirsi lo stesso, procedendo

Un bagaglio
culturale
'pesante'

nell'altra direzione del processo produttivo, di una impresa di montaggio informatico scarsamente efficiente nel realizzare quanto gli viene commissionato.

A questo punto mi pare opportuno riflettere sul corso di preparazione allo *stage* e sulle conoscenze acquisite. Molto sinteticamente penso di poter affermare che si sono rilevati molto utili i moduli "Tecniche di ricerca attiva del lavoro" e "Il sistema azienda"; interessante è stata la lettura de 'La bussola del laureato', così come è stato importante il modulo di lingua inglese, almeno come ripasso generale, mentre si è rivelato per me assolutamente inutile, anzi, controproducente, il modulo di informatica. Per quanto riguarda i primi due moduli, essi hanno messo in evidenza l'importanza dei rapporti interpersonali, della comunicazione, della presentazione del sé in ambiente aziendale. Tutti i suggerimenti ricevuti si sono rilevati molto utili e mi hanno consentito di muovermi con molta circospezione e prudenza in un ambiente a me estraneo. L'efficacia di questi due moduli è stata legata, a mio modo di vedere, al fatto che la loro impostazione didattica fosse di tipo non tradizionale, universitaria mi verrebbe da dire, con il docente che tiene una relazione e i discenti che prendono appunti, ma piuttosto basata sull'interazione, il lavoro collettivo. Non ci sono state fornite regole valide sempre e comunque, 'comandamenti' da rispettare in ogni occasione, ma piuttosto ci è stato mostrato un ventaglio di possibili scelte e decisioni tra le quali selezionare con flessibilità quelle più opportune. Il modulo di inglese è stato, ripeto, importante, perché la lingua anglosassone è di fondamentale rilevanza, soprattutto nel campo delle nuove tecnologie. Questo modulo potrebbe addirittura ricevere maggiore spazio in futuro, sempre secondo il mio modesto parere. Concludo questo paragrafo con le doti nolenti, il modulo di informatica. Quanto di buono detto sugli altri due moduli può essere completamente capovolto per quest'ultimo. Rigido, scolastico, macchinoso, il modulo di informatica è stato completamente fallimentare nella sua impostazione di base. Il mio è un giudizio assolutamente personale, e come tale va preso. Infatti a mio modo di vedere è fondamentale, nella cosiddetta era dell'informazione, comprendere che il computer è uno strumento che non deve limitare il nostro pensiero, la nostra creatività, ma al contrario esaltarla, potenziarla. Altrimenti c'è il rischio di ritrovarci in un mondo allucinante come quello illustrato da Bradbury nel suo bellissimo romanzo che ho citato in prima pagina, dove tutto è standardizzato, meccanico, facile, certo, ma omologato e omologante. Il modulo di informatica mi è apparso un continuo "questo si fa in questo modo, questo in quest'altro" mostrando quelle che erano possibili alternative come le uniche opzioni disponibili. Mi rendo conto che il tempo è stato insufficiente e che magari gli scopi del modulo erano piuttosto limitati, ma io penso con orrore ad un mondo dove tutti formattano le lettere nella stessa identica maniera, dove l'uso di uno stile grafico piuttosto che di un altro è considerato un errore. Non ci sono, né ci devono essere, regole universali ed inviolabili, nella comunicazione umana, perché noi usiamo le macchine, ma abbiamo una creatività che loro non hanno! Si può giudicare più efficace una scelta anziché un'altra, ma il giudizio è squisitamente personale, non esistono criteri oggettivi e 'scientifici'. Non dico che dobbiamo tornare a scrivere a mano perché, come i grafologi insegnano, anche la grafia comunica; mi rendo conto che sarebbe eccessivo e poco pratico; ma per lo meno, lasciamo che la gestione degli spazi di una pagina parli di noi, anche se si tratta di una comunicazione commerciale! Interrompo qui questo argomento che, come è possibile intuire, mi appassiona molto, perché la materia definita *Information Design* riguarderà anche la mia tesi di laurea. Per fortuna il modulo non mi ha influenzato più di tanto (ho volutamente formattato l'esercitazione secondo i miei canoni, anche se questo mi è costato in termini di voto) perché non mi avrebbe giovato nell'ambiente dove ho svolto lo *stage*, dove, come è ovvio immaginare, si inorridiva di fronte alle standardizzazioni e alle omologazioni comunicative.

Il corso di preparazione allo stage: esame critico dell'intero progetto

Riflettendo sulla distribuzione delle ore tra i vari moduli, credo di poter dire che la formula 'intensa' (6 o 7 ore al giorno) adottata sia sicuramente perfettibile, in quanto piuttosto dispersiva. È inevitabile, infatti, che un orario così lungo porti alla richiesta, da parte degli studenti, di pause, rallentamenti, inizi ritardati o chiusure anticipate, tutto tempo che si potrebbe risparmiare se le ore fossero 4 o 5 al massimo. Per quanto concerne la formazione a distanza, ritengo che essa dovrebbe essere maggiormente diluita nel tempo (si potrebbe cominciare proprio con la FAD di lingua e chiudere il test prima dello *stage*). Ciò per permetterebbe una maggiore autonomia nell'organizzazione del tempo e probabilmente anche un migliore esercizio, perché credo si apprenda maggiormente studiando una lingua per un'ora al giorno che impiegando sette ore una volta alla settimana. Per quanto concerne il modulo di informatica, credo che sarebbe opportuno, se possibile, suddividerlo almeno in due fasce, una di alfabetizzazione e una più avanzata, anche in relazione al percorso di *stage* che si ha intenzione di intraprendere.

Distribuzione delle ore

Non sarebbe onesto da parte mia chiudere senza rilevare quanto importante sia stata per me l'assistenza fornita dai responsabili organizzativi della Sinform prima, durante e dopo lo *stage* vero e proprio. Le difficoltà per un laureando e per un neolaureato a muoversi nel mondo del lavoro nascono in larga misura proprio dall'assenza di informazioni e consigli di cui invece gli organizzatori del corso sono stati prodighi. La loro disponibilità e flessibilità nei confronti delle mie esigenze è stata tale che avvertirò parecchio la mancanza di tali 'angeli custodi' quando dovrò davvero cominciare ad agire nel mercato lavorativo!

L'assistenza da parte dei responsabili

Nell'ultimo paragrafo di questa sezione mi occuperò delle conoscenze acquisite nel corso dello *stage* e di quelle che ritengo opportuno acquisire per il futuro. Ho imparato ad utilizzare alcuni programmi che prima non conoscevo, e per esempio ho acquisito un minimo di competenza sulle trasmissioni di video ed immagini in diretta attraverso Internet, ho perfezionato le conoscenze di cui già disponevo. Ma non mi sento particolarmente fiero di tutto ciò, perché so benissimo che i programmi che ho imparato ad usare saranno obsoleti tra sei mesi al massimo. È il mondo delle nuove tecnologie, c'è poco da stupirsi. Piuttosto, ho imparato, 'sul campo', a leggere, interpretare, 'tradurre' i manuali di istruzione. O meglio, più modestamente, ho migliorato le mie prestazioni nella comprensione di tali scritti. Sembra una banalità, ma davvero chi sa leggere questi testi in maniera rapida ed efficace non ha problemi con qualsiasi tipo di *software*, o per lo meno li risolve in fretta. Se invece di organizzare corsi per l'uso di *Word*, *Photoshop*, *Lotus e X-press*, si insegnasse l'autoapprendimento attraverso le indicazioni dei manuali, la gente saprebbe usare molto meglio i computer. Ma probabilmente non frequenterebbe più i corsi, per cui sono pessimista sulla possibilità che un corso del genere venga mai organizzato. Per il futuro, credo che mi dedicherò prima di tutto alla tesi, com'è ovvio. Poi cercherò di approfondire e migliorare quelle competenze ed abilità che non sono legate ad uno strumento preciso, e che quindi non soffrono delle velocità dell'evoluzione tecnologica: la competenza di scrittura, di relazione orale (ho appreso che una buona presentazione di un lavoro, in sede di riunione, è importante quasi quanto il lavoro stesso), quelle linguistiche, che non sono mai abbastanza, quelle creative, perché, come diceva un mio professore universitario, "il computer è un velocissimo idiota". Sarà anche rapidissimo, ma dipende comunque dalle nostre lente, disordinate, *non formattate* idee...

Le conoscenze acquisite