



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Design**Intorno**

**Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design**

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

Consiglio direttivo

presidente

Raimonda Riccini

vice presidente

Daniela Piscitelli

segretario

Giuseppe Di Bucchianico

consiglieri

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

Progetto grafico e impaginazione

laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

societaitaliansdesign.it

ISBN 9788894338072

Indice

#OUVERTURE

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**
R. Riccini
- 11 **Introduzione**
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**
M. Brusatin
- 27 **Speculations**
Pete Thomas

#INTERMEZZO / per Stefano Asili

#TRACK 1 : fare esperienza

- 41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**
L. Decandia

/ progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**
V. Malakuczi
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

#TRACK 2 : intrecciare saperi

/ progetti

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

- 267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**
M. Manfra

- p. 272 **Circular Made in Italy.**
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO
A. Aulisio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafa vicentino
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**
Una proposta di rimediazione digitale
S. Rossi

#TRACK 3 : *generare conoscenza*

- 352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**
A. Calosci

/ progetti

- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**
Progettare "living publications"
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellullosici.**
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**
Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills
 S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**
La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD
 I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**
**Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione
 dei prodotti in materiali polimerici**
 P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**
Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili
 S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**
Il progetto di Winter School internazionale
 L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**
Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered
 G. Mincoelli, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**
**Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa
 sulle risorse materiali**
 L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**
Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design
 S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**
Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili
 C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**
**Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale
 di prossimità al rione Sanità di Napoli**
 I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**
**Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi:
 un framework di ricerca**
 M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**
**Analisi e visualizzazione di dati patient-centered
 per la comunicazione medico/scientifica**
 R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**
**Decostruire il binarismo di genere attraverso il design
 di packaging innovativi e sostenibili**
 C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**
A new sight on design through gender studies and intersectionality
 S. Iebolo, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**
**Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e
 democratiche**
 A. Liçaj, D. Giorgetta

#FINALE / album della Conferenza 2022

Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili

Il progetto di Winter School internazionale

Elena Formia

orcid: 0000-0002-67200176

elena.formia@unibo.it

Valentina Gianfrate

orcid: 0000-0003-15298041

valentina.gianfrate@unibo.it

Laura Succini

orcid: 0000-0003-2662-8413

laura.succini@unibo.it

Alma Mater Studiorum,

Università di Bologna

Erik Ciravegna

orcid: 0000-0001-6091-3897

erik.ciravegna@uc.cl

Pontificia Universidad Católica

de Chile

Ruth Leon Moran

ruthleon@tec.mx

Tecnológico de Monterrey

Il contributo indaga come rendere i modelli educativi del design permeabili ad uno scambio tra discipline, tra visioni locali e internazionali, e aperti alla contaminazione con altri settori fuori dall'accademia per co-costruire nuove forme di conoscenza collaborativa, inclusiva, non egemonica e orientata ad un'Innovazione Responsabile. L'interazione tra l'approccio anticipatorio e trasformativo dell'Advanced Design e i principi dell'Innovazione Responsabile, ha portato alla definizione del modello ADIR, un sistema in grado di attivare la creazione di forme di apprendimento aperto e co-produttivo. L'avvio del progetto "Winter School: Design for Responsible Innovation" che ha coinvolto tre università Partner della Rete Latina per lo Sviluppo del Design dei Processi, è stato il luogo in cui sperimentare un percorso formativo basato sul modello ADIR per affrontare le tematiche e le sfide contemporanee: equità di genere, creazione di nuove forme di governance e strategie di open access più inclusive, integrazione degli aspetti etici nello sviluppo di prodotti e servizi fino al coinvolgimento attivo degli eco-sistemi territoriali nel processo progettuale. I presupposti, il processo e gli esiti di questa sperimentazione sul campo sono stati generatori di nuove linee di intervento e di ricerca relativamente a modelli educativi più responsabili e orientati alla sostenibilità.

The contribution explores how to the design education models can be made permeable to an exchange between disciplines, local and international visions, and open to contamination with other non-academic sectors in order to co-construct new forms of collaborative, inclusive, non-hegemonic knowledge oriented towards Responsible Innovation. The interaction between the anticipatory and transformative approach of Advanced Design and the principles of Responsible Innovation led to the definition of the ADIR model, a model capable of boosting the creation of open and co-productive forms of learning. The project "Winter School: Design for Responsible Innovation" which involved three partner universities belonging to the Latin Network for the Development of Process Design, was the place to experiment a training course based on the ADIR model to tackle contemporary issues and challenges: gender equity, the creation of new forms of governance and more inclusive open access strategies, the integration of ethical aspects in the development of products and services, and the active involvement of territorial eco-systems within design process. The assumptions, the process and the outcomes of this field experimentation have provided new guidelines for action and research for more responsible and sustainability-oriented educational models.

1. Introduzione

Parole chiave:

Advanced Design,
Innovazione Responsabile,
apprendimento collaborativo,
internazionalizzazione,
quintupla elica.

Come è possibile generare nuove forme di conoscenza collaborativa, aperta e interdisciplinare per rendere i modelli e i processi educativi permeabili a uno scambio continuo dentro e fuori l'accademia, tra ricerca e pratiche sul campo, tra tradizioni e visioni progettuali adattabili a sistemi territoriali differenti?

Tali questioni hanno originato una serie di approfondimenti e riflessioni sulle sfide dell'educazione attraverso il design, condotti dal gruppo di ricerca Advanced Design Unit (ADU) dell'Università di Bologna (UNIBO). Attori legati agli approcci dell'Advanced Design si sono riuniti nel 2017 in occasione del Simposio FutureDesignEd dedicato al tema *Innovation in Design Education - Innovation in Education by Design*. Durante il Simposio ha preso avvio un progetto di ricerca accademico dedicato a indagare come le culture del design possano agire da driver di innovazione della conoscenza, per attivare esperimenti formativi e di apprendimento integrati con organizzazioni imprenditoriali e sociali. Un percorso proseguito con una seconda edizione del Simposio (2020) – *Updating Values* –, in cui è stata indagata la relazione tra formazione di design e conoscenza collaborativa, a partire da una visione di responsabilità esperienziale e condivisa, proiettata verso futuri

desiderabili, fortemente ancorati a sfide emergenti (Bosco et al., 2021). I punti di vista nazionali e internazionali e l'avvio di un Osservatorio sul tema Future Design Education (FutureDesignEd) hanno evidenziato la necessità di rendere operativi alcuni dei principi emersi - open learning, educazione adattiva, transculturalità, transdisciplinarietà - all'interno di contesti transnazionali.

Parallelamente, il consesso scientifico della *Rete Latina per lo Sviluppo del Design dei Processi*, avviato nel 2008 con la scrittura del Manifesto Carta di Torino e oggi operativo presso l'Università di Bologna attraverso una rete di oltre 60 partners, ha indagato, nell'ultimo decennio, nuove traiettorie e ambiti di applicazione del design in modelli educativi, imprenditoriali, sociali. L'organizzazione delle otto edizioni del Forum Internazionale del Design come Processo hanno permesso uno scambio continuo tra gruppi di ricerca e università nazionali e internazionali che condividono la necessità di interrogarsi sui modi attraverso cui il design, inteso come galassia in continua espansione, sia in grado di ampliare metodi, approcci e strumenti, a partire da rinnovate prossimità culturali, sociali, politiche e valoriali (Escobar, 2018; Maffei, 2022) e da una più inclusiva interpretazione dei propri confini, non più semplicemente geografici, ma di pensiero. Una visione emersa e confermata durante l'8th *International Forum of Design as a Process* dedicato al tema *Disrupting Geographies in the Design World*, tenutosi a Bologna nel giugno 2022. Riflettendo, in una specifica track - *New Education Pathways for Future Designers in a Changing World* -, sui nuovi percorsi educativi guidati dal design, sono emersi contributi dedicati a indagare forme di apprendimento e formazione che implementano competenze trasversali, come l'inclusione, il pensiero critico, la sostenibilità, la responsabilità, l'etica e la collaborazione tra pari nelle azioni progettuali. Ne discende una visione pluriversa dei futuri dell'educazione al design (Noel, 2022) attraverso pratiche, strumenti, processi e metodi meno egemonici, in connessione con le culture territoriali e in grado di mantenere aperta la cooperazione transnazionale.

Anche all'interno dei curricula di design di alcune scuole partner della Rete, si stanno attivando forme di conoscenza collaborativa orientata, da una parte, all'inserimento di criteri etici e della sostenibilità nella formazione del pensiero critico e, dall'altra, all'implementazione di fattori di impatto all'interno di tutto il percorso progettuale, tenendo conto dello sviluppo umano e delle ripercussioni sull'ambiente, inteso come complesso sistema culturale, sociale e naturale.

Un esempio è la Scuola di Design della Pontificia Universidad Católica de Chile (UC) che, nel 2019, ha iniziato la riprogettazione del proprio curriculum con la conseguente nascita del nuovo piano di studi per la Carrera de Diseño Integral (Corso di Laurea in Design Integrale). Un processo partecipativo in cui sono stati coinvolti docenti e studenti, che hanno costruito un piano di studi che tiene conto delle profonde trasformazioni che interessano la disciplina del design e sottolinea il ruolo dell'università nella formazione di professionisti in grado di affrontare le sfide del mondo contemporaneo e di guardare al futuro. Il nuovo piano di studi è stato concepito in base a sette direttrici: 1) progetto di design; 2) ricerca di design; 3) strategie di design; 4) integrazione interdisciplinare; 5) contesto locale e globale; 6) tecnologia e design; 7) responsabilità del design.

Allo stesso modo anche la Scuola di Architettura, Arte e Design del Tecnológico de Monterrey (TEC), ha iniziato un'implementazione del cosiddetto "TEC21 Model", un modello basato sulla formazione di competenze solide e integrali che aiutano a risolvere in modo creativo e strategico le sfide del presente e del futuro. Questo modello ha l'obiettivo di sviluppare un profilo professionale multiculturale, etico, responsabile, in cui la figura del designer diventa protagonista dei cambiamenti che vuole vedere incarnati nella realtà. Questa pluralità di visioni, esperienze e pratiche evidenziano come sia sempre più urgente la maturazione di un designer capace di governare strumenti critici e operativi per affrontare, con azioni progettuali responsabili, il dibattito attuale sul cambiamento climatico, l'equità, la giustizia, l'identità culturale, sociale, di genere.

“Le pratiche di design, sempre più estese, facilitano processi sociali, culturali ed economici che hanno conseguenze su soggetti umani e non umani” (Boehnert et al., 2022, p.1). Un cambiamento che ha portato al consolidamento o trasformazione degli approcci design driven, promuovendo campi di ricerca come il design per la sostenibilità (Papanek, 1971; Jégou & Manzini, 2008; Tamborrini, 2009; Formia, 2017; Ceschin & Gaziulusoy, 2021), il design sistemico (Battistoni et al., 2019), il transition design (Irwin, 2015), o il design responsabile. Metodologie e approcci che evidenziano come la formazione del designer influisca “sul modo in cui questi si approccerà alla risoluzione dei problemi” (Lofthouse & Stevenson, 2021 p. 48).

A tal proposito in questi ultimi anni il design si è avvicinato al concetto di Ricerca e Innovazione Responsabile (RRI), intesa dalla Comunità Europea e scientifica come “un processo interattivo, trasparente” (Von Schomberg, 2013, p. 63) in cui tutti gli attori collaborano in un sistema a quintupla elica (Carayannis et al., 2012). L’RRI, in contesti di ricerca e sul campo, viene declinata in Innovazione Responsabile (RI), definita come “prendersi cura del futuro attraverso una gestione collettiva della scienza e dell’innovazione nel presente” (Stilgoe et al., 2013, p.1570).

Inoltre, Deserti e Rizzo (2021) parlano di come le pratiche del design possano rendere operativa e più accessibile l’Innovazione Responsabile all’interno dei contesti reali, per raggiungere impatti positivi. Salamanca et al. (2019) e Bailey et al. (2016) sottolineano invece come i fattori che caratterizzano l’Innovazione Responsabile possano guidare il design verso approcci più inclusivi e giusti.

A partire dalle definizioni di Innovazione Responsabile condivise dalla comunità scientifica in più ambiti disciplinari e grazie all’integrazione tra le esperienze descritte e il know-how di conoscenza che ha caratterizzato il gruppo di lavoro, tre partner della Rete Latina - (UNIBO, UC, TEC) - hanno avviato, nel 2020, un progetto volto a indagare come co-costruire nuovi formati di conoscenza inclusivi, non egemonici e transdisciplinari, a partire dall’apporto delle culture del design. Ciò ha portato all’avvio della *Winter School: Design for Responsible Innovation*, che ha visto l’interazione tra education, Advanced Design e Innovazione Responsabile. Il progetto è risultato vincitore di un bando dell’Università di Bologna definito “Accordi di Cooperazione Internazionale con Istituzioni di Istruzione Superiore – Promozione di iniziative innovative dei Dipartimenti nell’ambito degli accordi quadro di Ateneo e degli accordi di settore”, che ha visto la partecipazione delle tre università. La sinergia tra le realtà accademiche ha permesso di sperimentare un processo educativo che ha integrato nuovi strumenti e metodi per rafforzare la ricerca e la sua applicazione in sperimentazioni di “design for real life” all’interno di un sistema di apprendimento multiculturale.

2. Metodologia

Partendo dal modello concettuale Advanced Design per/con l’Innovazione Responsabile (ADIR) sviluppato nella tesi dottorale di Laura Succini e di seguito descritto, il gruppo di lavoro ha co-progettato il proprio processo progettuale, il proprio ritmo spazio-temporale e attivato gli strumenti in linea con gli obiettivi del progetto, “al fine di non imporre, ma di costruire un percorso di conoscenza condiviso sul tema della RI design-driven” (Succini et al., 2021, p.240).

Il modello applicato - (ADIR) - si basa sulla relazione tra *Advanced Design Approach* (Celaschi et al., 2019; Celi, 2015; Iñiguez Flores et al., 2014) e i principi/fattori dell’Innovazione Responsabile declinati sia attraverso le quattro dimensioni espresse da Jack Stilgoe, Richard Owen e Phil Macnaghten (2013) - anticipazione, riflessione, inclusione e responsabilità -, che i pillar della Comunità Europea (open access, etica, gender equality, public engagement, educazione alla scienza, open governance). Un sistema che tiene

anche in considerazione il valore del contesto nell'innovazione nel processo progettuale (Jakobsen, Fløysand & Overton, 2019, p. 2333).

La complementarità tra i due approcci (Advanced Design e Innovazione Responsabile) ha definito i quattro macro campi d'azione del modello: Responsible Community, Responsible Thinking, Responsible Design e Responsible Production che, connessi tra loro in modo iterativo, sono in grado di attivare la creazione di un modello educativo aperto, sperimentale, co-produttivo, con i seguenti obiettivi:

1. Attivare forme di conoscenza responsabile sia collettiva che individuale;
2. Creare un linguaggio progettuale del design per l'Innovazione Responsabile non egemonico, aperto ed implementabile;
3. Sperimentare prototipi progettuali, in contesti reali multi-dimensionali e transnazionali, per monitorare gli impatti di quanto proposto in tutto il processo, dall'ideazione al loro utilizzo;
4. Verificare come la collaborazione a più scale (fisica-digitale, locale-internazionale, accademica-produttiva/sociale) possa creare maggiori opportunità di inclusione e attivare una comunità di ricerca attiva nel lungo periodo.

In sintesi, ogni macro-azione è caratterizzata da una serie di sotto-azioni, rese operative attraverso un set di strumenti collaborativi guidati dal design in un'ottica RI oriented che si differenziano, grazie a questa integrazione, da analoghi utilizzati in altri processi progettuali.

3. Progetto – caso applicativo

Il progetto della Winter School ha applicato il modello ADIR descritto in precedenza, individuando le azioni e gli strumenti più adatti per affrontare le tematiche e le sfide contemporanee: equità di genere, creazione di nuove forme di governance e linee open access più inclusive, integrazione degli aspetti etici nello sviluppo di prodotti e servizi, coinvolgimento attivo degli eco-sistemi territoriali per influenzare comportamenti, produzioni e consumi più responsabili.

Il processo iterativo tra i quattro campi d'azione e gli strumenti e pratiche ad essi annessi ha visto intrecciarsi seminari, open lecture, workshop progettuali, revisioni peer to peer interculturali e interdisciplinari a livello locale e internazionale, creando una comunità di apprendimento che ha portato a un confronto continuo tra studenti, ricercatori, innovatori territoriali e imprenditori.

Il gruppo di lavoro ha deciso di strutturare il progetto in due fasi:

- una prima fase, durata 5 mesi (settembre 2020-gennaio 2021) nella quale si è creato un processo di alfabetizzazione sul tema dell'Innovazione Responsabile da due punti di vista: 1) in un'ottica interdisciplinare e internazionale, attraverso una serie di azioni legate al Responsible Thinking e Responsible Community, 2) con un'applicazione locale in ogni paese, attraverso l'attivazione di azioni di Responsible Production. Questa prima fase ha visto l'organizzazione di tre workshop sincroni che hanno coinvolto 29 ospiti internazionali in incontri interdisciplinari, 64 giovani designer provenienti da Cile, Italia e Messico, 30 docenti/ricercatori e tre realtà locali afferenti ai contesti dei partner del progetto.
- una seconda fase, durata 4 mesi, in cui si è approfondito in modo collaborativo e sistemico un unico tema: Gendered Design Innovation, che ha portato allo sviluppo e interazione delle quattro macro-azioni del modello concettuale (Responsabile Thinking, Responsible Community, Responsible Design e Responsabile Production), attivando un workshop internazionale costituito da gruppi misti e interculturali. Nelle varie attività sono stati coinvolti 21 studenti internazionali, 17 docenti e professionisti, 13 speaker internazionali.

In entrambe le fasi, la conformazione fluida e integrabile di ADIR, ha permesso di adattare le azioni e gli strumenti del modello in base tipo di ambiente in cui ha operato, consentendo la conformazione di una propria ciclicità temporale e di un ritmo che ha portato il progetto a essere maggiormente responsivo e adattabile ai bisogni dei differenti territori e alle comunità ad esso connesse.

4. Risultati

Come spiegato precedentemente, per creare conoscenze e competenze trasversali e culturalmente ampie, sono stati organizzati, da un lato, una serie di Seminari, Training day e Focus Presentation dedicati alla comunità progettante e, dall'altro, Open Lectures e Virtual Exhibit locali e internazionali per discutere e alfabetizzare la comunità sul concetto di Innovazione Responsabile e sul ruolo del design in questo contesto. Tutte le attività hanno rispettato i principi di equità di genere, inclusione, open access, co-design e transdisciplinarietà. Per sperimentare e verificare il processo di apprendimento collaborativo messo in campo, sono invece stati organizzati tre workshop caratterizzati da una metodologia che ha visto l'integrazione dell'approccio Advanced Design con le quattro fasi dell'Innovazione Responsabile - anticipazione, riflessività, inclusione e responsabilità. I tre ambiti di indagine scelti e calati nei tre territori sono stati: *ethic production, gender equality, ageing society*.

4.1 Cile

Il workshop tenutosi presso la Scuola di Design UC al termine della Fase 1 della Winter School è nato come spazio di indagine e pratica intorno al design come strumento al servizio dell'alimentazione responsabile.

Negli ultimi decenni, l'innovazione tecnologica e le crisi ambientali hanno cambiato il modo in cui si produce e si consuma il cibo, per questo gli studenti sono stati chiamati a progettare prodotti alimentari, soluzioni di packaging e sistemi di consumo più in linea con le attuali sfide etiche.

L'obiettivo era quello di proporre nuovi prodotti-servizi in grado di generare impatti positivi, sia a livello individuale che collettivo, di fronte alle attuali crisi sociali e ambientali. Da un punto di vista metodologico è stata investigata l'unione tra Food Design e Packaging Design, adottando, come approccio prioritario, la responsabilità etica del Design. Invece a livello di sviluppo ideativo si è creato un collegamento con il concetto di "Sistema Alimentare Sostenibile" (FAO & INRAE, 2021), che ambisce ad un processo di alimentazione per tutti in forma sicura, preservando le risorse anche per il futuro. Ciò porta a riflettere su: 1) sistemi economicamente accessibili ad ogni individuo; 2) a ottenere ricadute positive per la società; 3) a creare un impatto neutro sull'ambiente.

Il workshop è stato realizzato con la partecipazione di un'azienda cilena del settore agroalimentare che ha supportato il lavoro mettendo a disposizione le proprie competenze tecniche e aiutando gli studenti a comprendere i vincoli dettati dalla produzione locale.

Gli esiti del processo progettuale hanno portato allo sviluppo di sistemi prodotto (Fig. 1) per educare le persone a consumi e comportamenti alimentari più responsabili, a diminuire lo spreco alimentare, e a veicolare, attraverso il packaging, messaggi sociali più inclusivi e visioni ambientali più etiche.

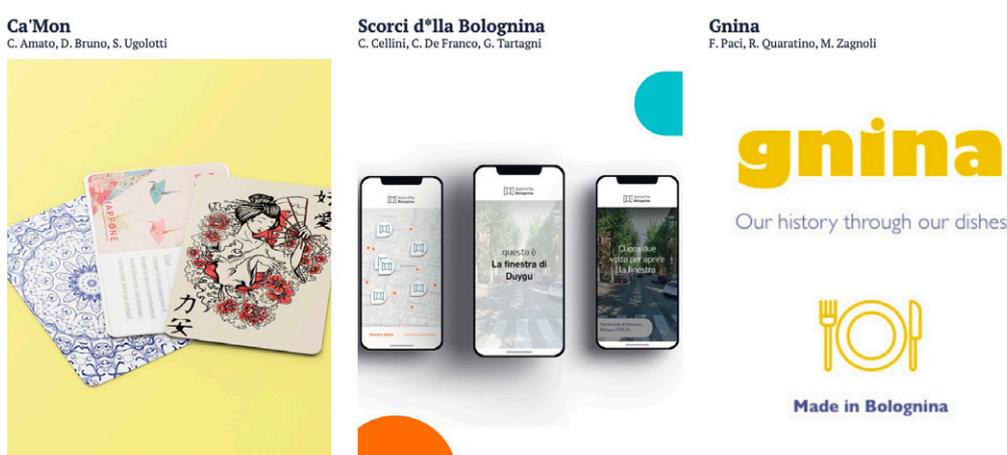
Fig. 1 - Selezione di alcuni progetti del Workshop in Cile.



4.2 Italia

Il gruppo di ricerca ADU dell'Università di Bologna insieme ad una selezione di studenti del Corso Magistrale in Advanced Design dei prodotti e dei servizi, si è dedicato al tema della *Gender Equality & Young Generation*, indagando le tematiche legate alla disparità di genere (Sachs et al., 2020) all'interno dell'area della Bolognina, nella città di Bologna. Il dialogo con le realtà imprenditoriali e associative del territorio ha fatto emergere una serie di linee di intervento possibili che, integrate con i principi RRI e del design, hanno dato vita a sistemi-prodotto responsabili e inclusivi. La contaminazione tra giovani designer, docenti, esperti e il confronto internazionale ha portato allo sviluppo di un pensiero progettuale più sensibile al valore dell'impatto che ogni azione progettuale porta con sé. Ciò ha permesso di progettare in modo critico, anticipando possibili problemi futuri. Ne sono risultati sistemi-prodotto integrati (Fig. 2), come supporti formativi di game education, utili a sensibilizzare l'interazione tra culture coinvolgendo realtà del quartiere a più scale; servizi di Food Delivery, rivisti in un'ottica di cura all'interculturalità attraverso il cibo e l'interazione attiva tra ristoratori e consumatori; sistemi-prodotto che incrociano la dimensione etica, di public engagement e di equità di genere per costruire relazioni tra persone di culture diverse che vivono nello stesso quartiere.

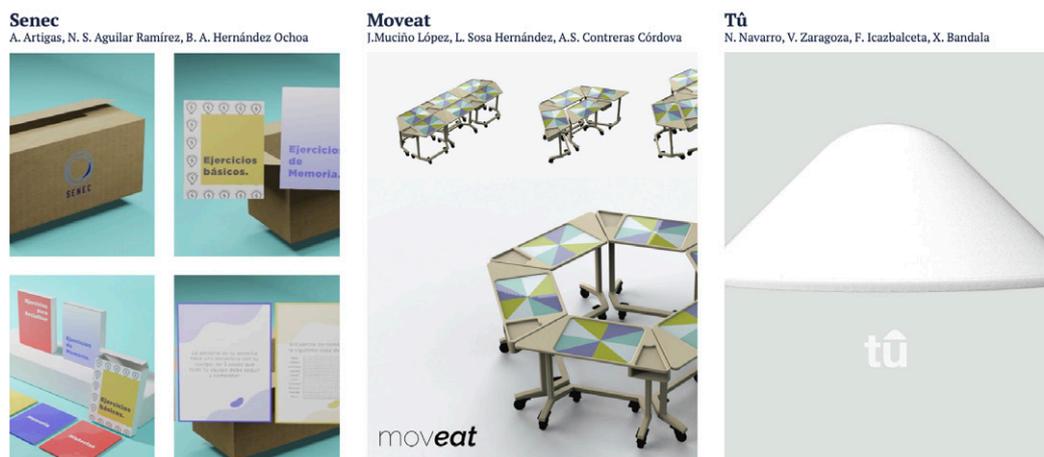
Fig. 2 - Selezione di alcuni progetti del Workshop in Italia.



4.3 Messico

Il progetto della Winter School al TEC ha affrontato il tema della salute e del benessere dei futuri anziani, che rappresenteranno nei prossimi anni, secondo le proiezioni, una percentuale significativa della popolazione (INEGI, 2020). Il focus progettuale è stato l'invecchiamento attivo e come vivere meglio e più a lungo.

Fig. 3 - Selezione di alcuni progetti del Workshop in Messico.



Il workshop, a livello metodologico, ha utilizzato l'approccio degli scenari dalla prospettiva degli indicatori di Innovazione Responsabile e ha attivato uno scambio interdisciplinare a livello locale tra più ambiti: design, health e sostenibilità. La sperimentazione progettuale è stata realizzata con la partecipazione di una casa di riposo senza scopo di lucro, diventata il contesto specifico in cui applicare il modello ADIR.

Il team di partecipanti, tutti collegati in remoto, hanno sviluppato in modo collaborativo le loro proposte incentrate su tre cluster principali (Fig. 3): 1) servizi in cui la salute viene promossa attraverso la partecipazione attiva del futuro anziano; 2) sistemi-prodotto finalizzati a prevenire il deterioramento cognitivo attraverso la creazione di nuove attività relazionali, la generazione di comunità produttive alternative e la stimolazione del benessere psicologico; 3) prodotti per creare convivialità durante i pasti nelle case di riposo e nei centri di assistenza.

Durante il processo di progettazione, sono state create linee guida per adattare le soluzioni alle possibili variazioni del contesto preso in esame. Un'azione che ha evidenziato, ai partecipanti, come i processi di anticipazione connessi all'Innovazione Responsabile possano supportare il raggiungimento di alcuni degli obiettivi previsti per il 2030 (PAHO, 2021).

Inoltre, è importante sottolineare che, facendo emergere strumenti di anticipazione incentrati sull'Innovazione Responsabile in realtà concrete dell'America Latina, si evidenzia chiaramente lo scollamento e lo squilibrio tra l'offerta esistente di prodotti, servizi e i sistemi necessari per un futuro adulto anziano e la domanda che esisterà. Infine, l'approccio del modello ADIR calato nel contesto scelto dal TEC ha permesso ai progettisti di individuare traiettorie chiave che promuovono la cultura dell'invecchiamento attivo.

4.4 Seconda fase

La 2° Fase invece ha scelto di focalizzarsi su un tema condiviso dalle realtà territoriali: la parità di genere - ambito "che secondo il Rapporto sullo Sviluppo Sostenibile del 2020 (Sachs et al., 2020), (...) non ha subito alcun miglioramento significativo entro il 2020 (Italia) o rappresenta una sfida che richiede ancora significativi miglioramenti (Cile, Messico)" (Succini et al., 2021, p.245).

La lente di lettura utilizzata è stata quella del Gendered Design Innovation, che ha permesso di avviare una riflessione sul ruolo del design per la *gender equality*. Il gruppo internazionale, suddiviso in quattro team, ha ideato prototipi di prodotti-servizi per superare gli stereotipi di genere a livello sociale, tecnologico e culturale (Commissione Europea, 2020), con l'obiettivo di aiutare a cambiare i comportamenti delle persone in un'ottica inclusiva.

I progetti ideati (Fig. 4) si sono focalizzati sui temi:

- 1) play & education, riprogettando prodotti già esistenti in ottica di educazione alla parità di genere;
- 2) spazio pubblico e cura dell'identità del singolo e della comunità, portando a riflettere, grazie al supporto tecnologico e a sistemi di collaborazione, su come possa cambiare il concetto di pregiudizio se tutti fossero coinvolti nei processi decisionali.

Fig. 4 - Selezione di alcuni progetti della seconda fase del progetto.

Game Volution

D. Bruno, R. Monopoli, I. Lara, L. A. Tovar Gómez, K. D. Pineda Gutiérrez



What if?

C. Amato, A. Montero, A. Pastor, A. Pedres, I. Portillo, M. Zagnoli



Il modello educativo sperimentato nelle due fasi è stato in grado di mettere a sistema un programma di apprendimento interattivo e trasversale, dando luogo a forme di ricerca-azione a livello locale, con ricadute in ogni singolo territorio, e a occasioni di confronto e apprendimento non convenzionali e non gerarchiche a livello internazionale.

Queste esperienze interterritoriali, vissute in un'ottica di scambio di conoscenza e progettazione secondo il modello a quintupla elica e sviluppate in un periodo di incertezze a causa della pandemia (e quindi con forme di apprendimento in modalità blended), dimostrano che, attraverso strategie e strutture chiare, si possono raggiungere le competenze previste per lo sviluppo di progetti collaborativi e interdisciplinari nel quadro dell'Innovazione Responsabile.

Il progetto si è completato con la redazione dell'artefatto editoriale *Design per l'Innovazione Responsabile. Guida per processi formativi in trasformazione* (Formia, Gianfrate & Succini, 2023): uno strumento di orientamento a scala transnazionale in grado di raccogliere buone pratiche e semilavorati per lo sviluppo di nuovi modelli educativi collaborativi.

5. Conclusioni

La *Winter School: Design for Responsible Innovation* ha messo in evidenza il valore aggiunto determinato dalla collaborazione internazionale di tre università e dall'applicazione della quintupla elica nel processo progettuale, attraverso il coinvolgimento diretto di giovani designer, innovatori locali, pubbliche amministrazioni e imprese. Questo prototipo ha dato avvio a una riflessione congiunta relativamente a modelli educativi più responsabili che, grazie all'apporto del design, siano in grado, da una parte, di generare un'innovazione della

conoscenza collaborativa e, dall'altra, interpretare il capitale territoriale (Franzato, 2009) come risorsa per un agire locale, ma in un'ottica di impatto globale, assumendo la cross-fertilizzazione come attivatore di un pensiero più etico e inclusivo.

I presupposti, il processo e gli esiti di questa prima sperimentazione sul campo sono stati generatori di nuove linee di intervento e di ricerca. Si tratta infatti di un campo aperto che ha necessità di essere ulteriormente indagato. Nel 2020, il rapporto del *World Economic Forum* parla di design come pratica di cambiamento; mentre il rapporto *Skills for 2030* dell'OECD fa emergere come il design abbia un ruolo chiave in svariati ambiti. Ne discende la necessità di aprire una riflessione sull'importanza di formare figure in grado di rispondere a sfide interdisciplinari e multidimensionali.

A tal proposito, i gruppi di ricerca partner di questo progetto stanno avviando ulteriori sperimentazioni, come il nuovo progetto *Frontiers (2022-2023)*, guidato dall'Università di Bologna con altre due Università della Rete Latina (Universidad Nacional de Colombia e Universidade do Vale do Rio dos Sinos). Qui si indagherà la possibilità di applicare l'Innovazione Responsabile a processi in grado di combinare il *Traditional Craft* con le tecnologie cutting-edge. Sarà l'occasione per sviluppare una piena consapevolezza sul potenziale di applicazione degli approcci e delle metodologie sviluppate dal modello ADIR, nutrito da una nuova cooperazione internazionale e dal capitale umano e territoriale che si porterà dietro.

Nota: Le traduzioni dei brani citati nell'articolo sono a cura di chi scrive.

Bibliografia

- Bailey, M., Spencer, N., Smith, N., Davidson, J., & Sams, P. (2016). What on earth is responsible innovation anyway? (And how to teach it). *Proceedings of the 18th International Conference on Engineering and Product Design Education*, 234–239.
- Battistoni, C., Giraldo Nohra, C., & Barbero, S. (2019). A Systemic Design Method to Approach Future Complex Scenarios and Research Towards Sustainability: A Holistic Diagnosis Tool. *Sustainability*, 11(16), 4458. <https://doi.org/10.3390/su11164458>
- Boehnert, J., Sinclair, M., & Dewberry, E. (2022). Sustainable and Responsible Design Education: Tensions in Transitions. *Sustainability*, 14(11), Article 6397. <https://doi.org/10.3390/su14116397>
- Bosco A., Gasparotto, S., Formia, E. (2021). Futured-Centred Design Education. Projects and Perspectives for Future Challenges. In A. Bosco & S. Gasparotto (Eds.), *Updating Values. Perspectives on Design Education* (pp.102-107). Quodlibet.
- Celaschi, F., Formia, E., Iñiguez Flores, R., & León Morán, R. (2019). Design Processes and Anticipation. In Poli, R. (Ed.). *Handbook of Anticipation. Theoretical and Applied Aspects of the Use of Future in Decision Making* (pp. 773-794). Springer.
- Celi, M. (2015). *Advanced design cultures*. Springer.
- Franzato, C. (2009). Design nel progetto territoriale. *Strategic Design Research Journal*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2009.21.01>
- Carayannis, E. G., Barth, T. D., & Campbell, D. F. (2012). The Quintuple Helix innovation model: global warming as a challenge and driver for innovation. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 1(1), Article 2. <https://doi.org/10.1186/2192-5372-1-2>
- Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). *Design for sustainability: A multi-level framework from products to socio-technical systems*. Routledge.
- Deserti, A., Rizzo, F. (2021). Between Science, Technology and Society. In A. Deserti, M. Real, & F. Schmittinger, (Eds.). (2021). *Co-creation for Responsible Research and Innovation: Experimenting with Design Methods and Tools* (Vol. 15). Springer International Publishing.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.
- European Commission. (2020). *Gendered innovations 2: how inclusive analysis contributes to research and innovation*. Publications Office of the European Union. https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/research_and_innovation/strategy_on_research_and_innovation/documents/ki0320108enn_final.pdf
- FAO & INRAE. (2021). *Facilitando sistemas alimentarios sostenibles: Manual para innovadores*. <https://doi.org/10.4060/ca9917es>
- Formia, E. (2017). *Storie di futuri e design: Anticipazione e sostenibilità nella cultura italiana del progetto*. Maggioli editore.

- Formia, E., Gianfrate, V. & Succini, L. (Eds.) (2023). *Design per l'Innovazione Responsabile. Guida per processi formativi in trasformazione*. Franco Angeli Editore
- INEGI. (2020). Comunicado de prensa núm 450/20. Resultados de la *Quinta Edición de la Encuesta Nacional de Salud y Envejecimiento*. Obtenido de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/ENASEM/Enasem_Nal20.pdf
- Iñiguez Flores, R., Hernandis Ortuño, B., Holliger, C., & Monterrubio Soto, J. C. (2014). Advanced Design as a Process for Knowledge Creation. Delivering Knowledge to Stakeholders and Fostering Future Skills for Innovation. *5th International Forum of Design as a Process. The Shapes of the Future as the Front End of Design Driven Innovation.*, 151-156.
- Irwin, T. (2015). Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. *Design and Culture*, 7(2), 229-246. <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051829>
- Jakobsen, S.-E., Fløysand, A., & Overton, J. (2019). Expanding the field of Responsible Research and Innovation (RRI) – from responsible research to responsible innovation. *European Planning Studies*, 27(12), 2329-2343.
- Jegou, F., & Manzini, E. (2008). *Collaborative services. Social innovation and design for sustainability*. Poli Design.
- Lofthouse, V., & Stevenson, N. (2021). The challenges affecting the widespread uptake of responsible design by commercial design consultancies in UK and Ireland. *International Journal of Design*, 15(2), 37-5.
- Maffei, S. (2021). Expanding the Galaxy: Designing More-than-Human Futures. *Diid – Disegno Industriale Industrial Design*, 75, 12-19.
- Noel, L.-A. (2022). Designing New Futures for Design Education. *Design and Culture*, 14(3), 277-291. <https://doi.org/10.1080/17547075.2022.2105524>
- OECD, 2019. *OECD Future of Education and Skills 2030*. OECD.
- OMS, (2019). Borrador cero de la propuesta sobre el Decenio del Envejecimiento Saludable (2020-2030). Recuperato da *Organización Mundial de la Salud*: <https://www.who.int/es/ageing/decade-of-healthy-ageing/a-proposal-for-%27a-decade-of-healthy-ageing-2020-2030%27>
- PAHO. (2021). Década de Envejecimiento Saludable (2021-2030). *Plataforma de la Década del Envejecimiento Saludable de la ONU* - Evento de lanzamiento. Recuperato da: <https://www.paho.org/es/decada-envejecimiento-saludable-2021-2030>
- Papanek, V. (1971). *Design for the real world: Human ecology and social change (1st. ed.)*. Pantheon; First American Edition.
- Salamanca, J., Mercer, L., & Briggs, M. (2019). Responsible Innovation: A Model for Holistic Design Pedagogy. In M. Evans, A. Shaw, & J. Na (Eds.), *Design revolutions: IASDR 2019 Conference Proceedings*. Volume 4: Learning, Technology, Thinking (pp. 218-229). Manchester Metropolitan University.
- Stilgoe, J., Owen, R., & Macnaghten, P. (2013). *Developing a framework for responsible innovation*. *Research Policy*, 42(9), 1568-1580.
- von Schomberg, R. (2013). A Vision of Responsible Research and Innovation. In R. Owen, J. Bessant, & M. Heintz (Eds.), *Responsible Innovation* (pp. 51-74). John Wiley & Sons, Ltd
- Sachs, J., Schmidt-Traub, G., Kroll, C., Lafortune, G., Fuller, G., & Woelm, F. (2020). *The sustainable development goals and COVID-19. Sustainable development report 2020*. Cambridge University Press.
- Succini, L., Ascari, M., Gianfrate, V., Formia, E., & Zannoni, M. (2021). *Design for Responsible Innovation. Social impacts of products and services*. PAD - Design Value in the Mediterranean, 21, 235-255.
- Tamborrini, P. (Ed.). (2009). *Design sostenibile: Oggetti, sistemi e comportamenti*. Electa.
- World Economy Forum. *The Future of Jobs Report 2020*. *World Economic Forum*. 2020.

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Il confronto con il nostro “intorno” e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell’intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d’uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell’accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l’intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po’ anticipatore e un po’ visionario – del suo tempo.



9788894338072