SOUTHERN IDENTITY

UN PUNTO DI VISTA ALTERNATIVO

L'AI sta trasformando il design in un ecosistema di creatività, etica e innovazione: UX e UI sono la chiave per progettare esperienze, interazioni e interfacce che uniscono uomo, tecnologia e sostenibilità.

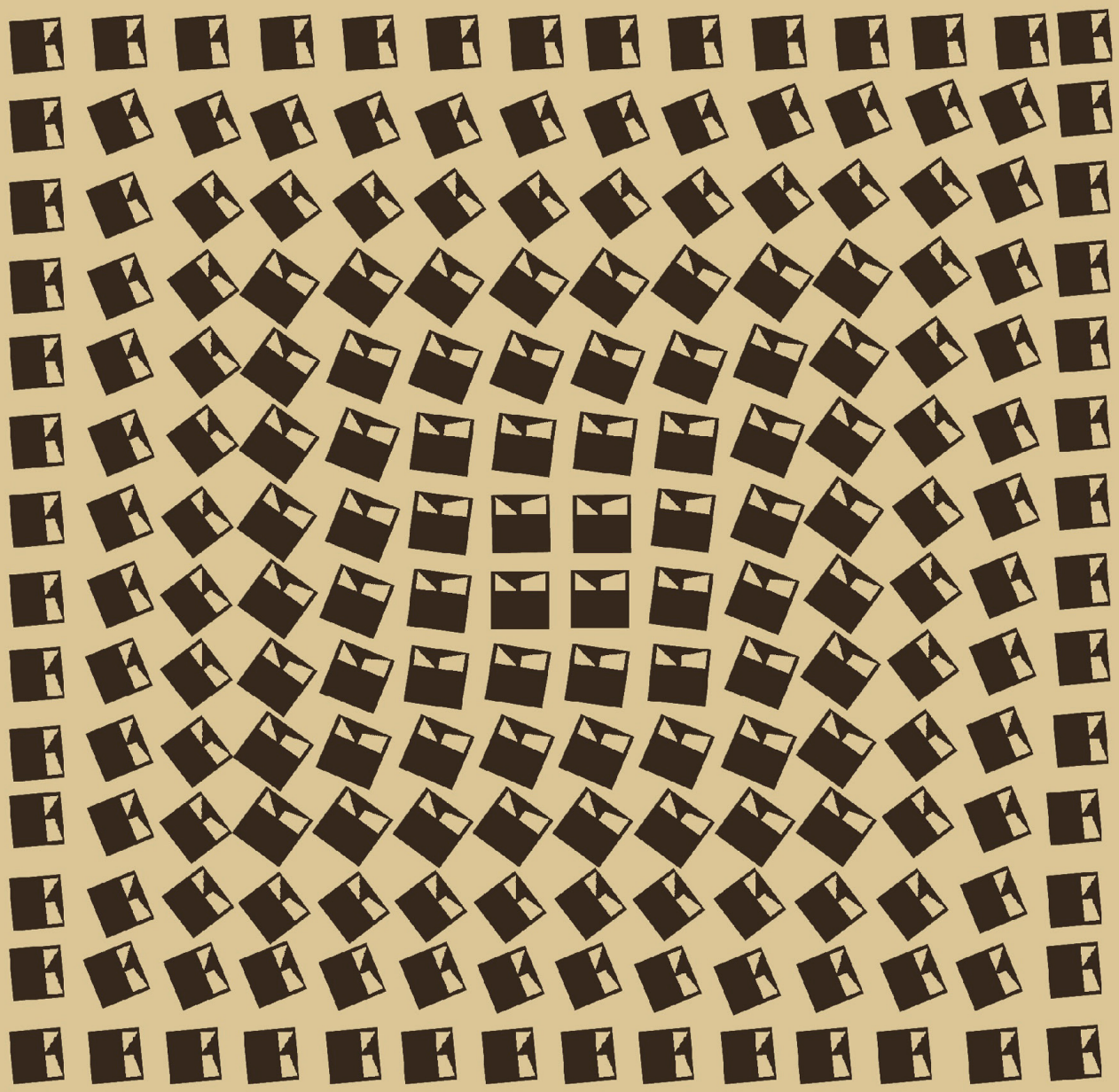
NUMERO
14

ANNO
2024

PREZZO
€ 20,00

EDIZIONE
DICEMBRE

D. RUSSO — S. DI DIO, P. LA SCALA — F. MONTEROSSO, M. SCHIFANO
B. INZERILLO — V. ARQUILLA



SOUTHERN IDENTITY

UN PUNTO DI VISTA ALTERNATIVO

L'AI sta trasformando il design in un ecosistema di creatività, etica e innovazione: UX e UI sono la chiave per progettare esperienze, interazioni e interfacce che uniscono uomo, tecnologia e sostenibilità.

UX e UI
nel design contemporaneo

Nel panorama odierno del design, l'Intelligenza Artificiale (IA) sta ridefinendo le dinamiche della progettazione, integrandosi profondamente nei processi creativi e formativi. La crescente complessità dei prodotti interconnessi richiede un approccio che vada oltre la semplice estetica, abbracciando una visione olistica che consideri l'intero ecosistema in cui le soluzioni sono inserite. In questo contesto, l'Esperienza Utente (UX) e l'Interfaccia Utente (UI) emergono come discipline fondamentali per garantire interazioni significative e intuitive tra l'uomo e la macchina.

Un aspetto cruciale è la formazione dei designer del futuro, che devono essere preparati ad affrontare sfide sempre più complesse. L'adozione di framework che integrano il design speculativo con l'IA generativa offre nuove prospettive per esplorare scenari futuri e sviluppare soluzioni innovative. Questo promuove una riflessione critica sulle implicazioni etiche e sociali delle tecnologie emergenti.

Inoltre, la collaborazione tra designer e comunità diventa essenziale per co-creare progetti che rispondano ai reali bisogni degli utenti. Attraverso pratiche di co-design e l'utilizzo di strumenti digitali avanzati, è possibile sviluppare soluzioni più inclusive e sostenibili, promuovendo un equilibrio tra uomo, natura e tecnologia.

In sintesi, l'integrazione dell'IA nei processi di design rappresenta una straordinaria opportunità per ridefinire il ruolo del designer nella società contemporanea. Affrontare le sfide della complessità richiede una formazione adeguata, un approccio etico e una costante collaborazione con le comunità, al fine di progettare soluzioni che generino valore e contribuiscano al benessere collettivo.

Dario Russo

SOUTHERN IDENTITY

NOTIZIE SUL DESIGN MERIDIANO
dicembre 2024 — N 14

Rivista registrata presso il Tribunale di Palermo
ISBN Cartaceo 978-88-5509-607-2
ISBN Ebook 978-88-5509-608-9

Direttore Scientifico
Dario Russo
Vicedirettore
Antonio Labalestra
Caporedattore
Francesco Monterosso

Comitato scientifico
GIOVANNI ANCESCHI
MARIO BISSON
MAURIZIO CARTA
ROSSANA CARULLO
VINCENZO CRISTALLO
ALPAY ER
CLAUDIO GAMBARDELLA
PAOLO GIARDINIELLO
SAMIR KRISTO
DARIO MANGANO
CARLO MARTINO
LUCA MOLINARI
CESARE SPOSITO
XIANYA XU
FRANCESCO ZURLO

Comitato di redazione
TIZIANO AGLIERI RINELLA
AUROSA ALISON
GIOCONDA CAFIERO
JOANA DHIAMANDI
TOTI DI DIO
ADRIANA GALDERISI
MATTEO IEVA
BENEDETTO INZERILLO
MARCO PIETROSANTE
FRANCESCA SCALISI
CHIARA SCARPITTI
MASSIMO VENTIMIGLIA

Redazione
ANNARITA BIANCO
SAMUELE MORVILLO
MARIACARMELA SCRUDATO
FEDERICO SIGNORELLI
VALERIA VALERIANO

Graphic Design
MICHELE BOSCARINO

Direttore responsabile
CARLA CONDORELLI

Copertina
LUISA MISSERI, SELLA 2021

Seconda di copertina
LUISA MISSERI, CUBO 2021

Editore
PALERMO UNIVERSITY PRESS
VIALE DELLE SCIENZE | EDIFICIO 16 (ARCA) | 90128 PALERMO
WWW.NEWDIGITALFRONTIERS.COM

1

ARTICOLI SCIENTIFICI

08
Il ruolo centrale di UX e UI nel design contemporaneo
Dario Russo

18
Il museo virtuale: esperienza narrativa di interazione e immersività
Salvatore Di Dio
Paola La Scala

26
Progettare nella complessità: Design speculativo + AI Generative
Francesco Monterosso
Maurizio Schifano

34
HCI nella nautica: usabilità ed esperienza utente nella plancia delle imbarcazioni
Benedetto Inzerillo

44
Design oltre il prodotto: UX e Sostenibilità nell'era dell'AI
Venanzio Arquilla

2

IL PUNTO

52
Susan Kare icons revolution
Samuele Morvillo

62
Cristina Moro Con assoluta autonomia. Cini Boeri
Mariacarmela Scrudato

3

4 5 6

SEGNALAZIONI

68
Master UX/UI di Unipa. Innovazione e futuro del design

69
Design&Territori Agrigento 2025

70
Data design for sustainable fashion

71
45 Storie sull'Automobile

FUORILEZIONE

74
My first communication design lab

Il design speculativo per il prodotto

Bog – black out gang

Like sand

75
Formamadre. Cross-cultural bread-making

F.O.M.U. Mindfulness Unique

Technological Disobedience in Naples

ARTI
SCIEN

COLI
TIFICI

Il ruolo centrale di UX e UI nel design contemporaneo

In contemporary design, User Experience (UX) and User Interface (UI) have become pivotal in crafting products and services that not only fulfill functional requirements but also provide meaningful user experiences. UX focuses on the overall interaction between the user and the product, ensuring that each step is intuitive, efficient, and enjoyable. UI, on the other hand, deals with the visual aspects of this interaction, including layout, color schemes, typography, and animations.

Key-words: History of Italian Design, Experience, Interaction, Interface, Scenario

Dario Russo

Introduzione

Nel design contemporaneo, la User Experience (UX) e la User Interface (UI) sono diventate aree di specializzazione essenziali per la progettazione di prodotti e servizi che soddisfano esigenze funzionali attraverso esperienze significative per gli utenti. La UX riguarda l'interazione complessiva dell'utente con un prodotto o un servizio, assicurando che ogni fase dell'esperienza sia intuitiva, efficiente e piacevole. In effetti, ciò che rimane nella mente dell'utente dopo ogni utilizzo è proprio la UX: «When someone asks you what it's like to use a product or service, they're asking about the user experience. Is it hard to do simple things? Is it easy to figure out? How does it feel to interact with the product? » (Garrett, 2011, p. 6).

La UI, invece, si occupa dell'interfaccia visiva con cui l'utente interagisce, inclusi layout, colori, tipografia e animazioni. E pure il ruolo della UI oggi supera l'estetica. Come sottolineano Stock, Guerini e Zancaro, il progetto dell'interfaccia ha l'obiettivo «to induce the user, or the audience in general, to perform certain actions in the real world» (Stock, Guerini, Zancaro, 2018, p. 195). Le interfacce "intelligenti" non si limitano a facilitare l'interazione, ma considerano il contesto sociale, sfruttano l'ambiente situazionale e valorizzano gli aspetti emotivi della comunicazione, diventando strumenti di gratificazione e persuasione.

Pertanto, UX e UI non sono solo elementi centrali per il design digitale – come app e siti web – ma stanno acquisendo un ruolo cruciale anche nella progettazione di prodotti fisici. In molti casi, l'esperienza utente supera per importanza la funzionalità tecnica stessa. Di fronte a queste sfide, diventa evidente la necessità di una formazione mirata: solo attraverso un'educazione specifica i designer possono acquisire le competenze necessarie per integrare UX e UI in modo efficace, rispondendo alle complesse esigenze del design contemporaneo.

La storia del design italiano – Ponte tra passato e futuro

L'Italia vanta una lunga e prestigiosa tradizione nel design, grazie a figure iconiche come i fratelli Achille e Pier Giacomo Castiglioni, i cui lavori hanno spesso anticipato e influenzato i paradigmi progettuali contemporanei. Un esempio emblematico della loro visione innovativa è lo sgabello "Sella", progettato nel 1957 e prodotto da Zanotta solo nel 1983, a riprova della sua straordinaria modernità.

Lo sgabello *Sella*, originariamente presentato alla mostra "Colori e forme della casa d'oggi" a Villa Olmo, rappresenta una sfida alle convenzioni tipologiche. Realizzato con una base emisferica in ghisa, un tubo d'acciaio rosa e un sellino di bicicletta in cuoio nero, evoca tanto il Giro d'Italia quanto l'estetica *ready-made* di Marcel Duchamp, assumendo un'impronta neo-dadaista (Russo, 2012, pp. 130-133). Questo oggetto, semanticamente carico e ad alto tasso simbolico, trascende la semplice funzione, diventando un potente veicolo narrativo.

Ridurre *Sella* a un esercizio di stile sarebbe tuttavia riduttivo. La vera innovazione dei Castiglioni risiede nella loro attenzione all'esperienza d'uso. La base basculante, per esempio, non è un mero elemento estetico, ma risponde a una necessità concreta degli spazi domestici milanesi degli anni Cinquanta: corridoi stretti accanto a telefoni da parete. Questo approccio pone al centro il percorso dell'utente, un concetto oggi noto come *user journey*, che descrive le interazioni tra una persona e un prodotto o servizio.

Anche senza utilizzare termini moderni, i Castiglioni erano già pionieri nell'attenzione all'utente. Consideriamo due esempi pratici:

1. L'ingresso in casa con un pacco o una valigia: In un corridoio stretto, urtare lo sgabello sarebbe inevitabile, ma la base basculante di Sella si adatta al movimento, restando in equilibrio e trasformando un potenziale inconveniente in un momento di sorpresa.
2. L'uso del telefono: *Sella* permette di telefonare in piedi, offrendo un punto di appoggio. L'obiettivo, come spiega Achille Castiglioni, è chiaro: «Quando uso un telefono pubblico, mi piace spostarmi, ma vorrei anche sedermi, anche se non completamente» (Castiglioni, cit. in Antonelli e Guarnaccia, 2000, p.101). Questa postura ibrida arricchisce l'esperienza dell'utente con una sensazione di leggerezza e dinamismo. D'altra parte, la "scomodità" dello sgabello non è casuale: è progettata per evitare che ci si accomodi troppo a lungo, incentivando così un uso più rapido del telefono... e bollette telefoniche più leggere.

Gli scenari descritti prefigurano il concetto di *user-centered design*, teorizzato da Donald Norman molti anni dopo (2013). Secondo questo principio, non è l'utente a doversi adattare al progetto del designer, ma il designer deve modellare il progetto attorno all'utente. I Castiglioni, con *Sella*, spostarono l'attenzione dalla semplice relazione tra forma e funzione all'esperienza d'uso, per «instaurare uno scambio, anche piccolo, con l'ignoto fruitore che userà ciò che è stato da noi progettato» (Castiglioni, cit. in Cavaglia, 2006, p. 45).

Sella non è dunque soltanto un oggetto funzionale, ma un invito a esplorare nuove modalità di interazione con lo spazio. I fratelli Castiglioni hanno dimostrato come il design possa diventare una forma di narrazione, in cui ogni elemento contribuisce a creare un'esperienza gratificante e significativa. Pur progettato decenni fa, "Sella" resta straordinariamente attuale, testimoniando come i principi fondamentali della *User Experience* fossero già radicati nelle migliori opere del design italiano.

Il design del futuro – Digitalizzazione e integrazione tra atomi e bit

Nel mondo digitale di oggi, il concetto di design è cambiato profondamente. Non si tratta più soltanto di configurare oggetti fisici come sedie o telefoni, ma anche di progettare esperienze digitali, come le interfacce di app e siti web, che combinano estetica, funzionalità e interazione. Le interfacce di app e siti web rappresentano esempi tangibili di questa trasformazione, dove il design deve fondere armoniosamente il mondo fisico con quello digitale. Questa evoluzione riflette la realtà contemporanea, in cui gli "atomi" dei prodotti fisici e i "bit" delle informazioni digitali sono inseparabili.

Un esempio emblematico di questa trasformazione è il concetto di *Atomic Design*, introdotto da Brad Frost nel 2016. Questo approccio innovativo alla progettazione delle interfacce utente (le schermate con cui interagiamo sui dispositivi digitali) si basa sull'idea di modularità, paragonabile alla costruzione con i mattoncini LEGO. Ogni elemento di base, come un pulsante o un campo di testo, è un "atomo", proprio come un singolo mattoncino LEGO. Questi elementi fondamentali si combinano

per creare strutture più complesse, come moduli di contatto o barre di navigazione, che a loro volta formano intere pagine web. Grazie a questo approccio modulare, le interfacce risultano più semplici da adattare e aggiornare, garantendo un funzionamento ottimale su una vasta gamma di dispositivi, dai computer ai telefoni.
Nondimeno, progettare un'interfaccia attraente non è sufficiente. Come sottolinea Steve Krug, esperto di usabilità: «People won't use your Web site if they can't find their way around it» (2014, p. 55). In altre parole, anche il design più sofisticato dal punto di vista estetico e tecnico perde di valore se gli utenti non riescono a orientarsi facilmente. È qui che l'approccio modulare dell'*Atomic Design* incontra l'importanza dell'usabilità: non basta che gli elementi siano ben costruiti e funzionali, devono anche lavorare insieme per offrire un'esperienza intuitiva e accessibile.
Una navigazione complessa o confusa rischia di frustrare rapidamente l'utente, spingendolo a cercare alternative. Al contrario, un design ben progettato deve guidare l'utente in modo chiaro, rendendo semplice e immediato trovare ciò che cerca. L'attenzione estetica non basta. Occorre anche uno studio approfondito del comportamento degli utenti, in modo da creare interfacce che rispondano davvero alle loro esigenze.
Come sottolinea Jared M. Spool: «Poor user experiences inevitably come from poorly informed design teams» (Hall, 2014). Questo mette in evidenza un punto cruciale: la qualità di un design non è solo una questione di strumenti o tecniche, ma dipende dalla cultura e dall'approccio del designer. Un progettista efficace combina competenze tecniche con empatia e pensiero critico, progettando esperienze funzionali come pure significative e memorabili. Anticipare le esigenze degli utenti e offrire soluzioni innovative è ciò che distingue un buon progetto da un capolavoro.
Un esempio concreto di questi principi applicati con successo è la app "IO", progettata per semplificare il rapporto tra cittadini e istituzioni in Italia. Una piattaforma gratuita che consente agli utenti di accedere a una vasta gamma di servizi pubblici, come il pagamento delle tasse o la ricezione di comunicazioni ufficiali, attraverso un'unica interfaccia semplice e intuitiva. Il design di "IO", centrato sull'utente, rappresenta un equilibrio perfetto tra estetica, funzionalità e accessibilità. Questo approccio innovativo ha permesso alla app di vincere il prestigioso premio Compasso d'Oro nel 2022, dimostrando che anche i prodotti digitali possono essere celebrati come autentici capolavori di design.

Il Design Thinking nel mondo della salute – Il caso della maschera ortodontica

Il moderno paradigma di UX design, che integra il digitale e il fisico in un'unica esperienza, si dimostra particolarmente efficace anche nel settore della salute. Grazie al Design Thinking, un approccio che mette le persone al centro del processo creativo, i dispositivi medici possono evolversi in strumenti che non sono solo utilitari, ma anche significativi per chi li utilizza. Un esempio rilevante è il progetto della maschera ortodontica "SuperPowerMe", sviluppato per la correzione della malocclusione di Classe III nei bambini. Il progetto è stato realizzato presso il Santa Chiara Fab Lab dell'Università di Siena, in collaborazione con esperti di ortodonzia dell'Università di Firenze (Marti et al., 2021).
Questo progetto multidisciplinare ha riunito designer, ortodontisti, ingegneri e ricercatori, che hanno lavorato insieme per creare una maschera ortodontica personalizzata, pensata per trattare i problemi di crescita della mascella superiore nei bambini. Sotto la guida di Patrizia Marti, il team – composto da Flavio Lampus, Lorenzo Franchi, Cecilia Goracci e Simone Guercio – ha utilizzato tecnologie avanzate di fabbricazione digitale e prototipazione rapida. Il progetto ha posto un'enfasi particolare sull'ergonomia e sull'estetica, per affrontare la scarsa accettazione tipica delle maschere ortodontiche tradizionali.
Il processo di Design Thinking, articolato in cinque fasi (empatia, definizione, ideazione, prototipazione e verifica), ha guidato l'intero sviluppo del progetto. Durante la fase iniziale di empatia, il team ha raccolto informazioni fondamentali attraverso strumenti come le *cultural probes*, ascoltando le esigenze e i disagi dei bambini e delle loro famiglie. Ciò ha permesso di tenere in considerazione tanto gli aspetti tecnici del dispositivo quanto le preferenze estetiche e ludiche dei piccoli pazienti.
Nella fase di definizione, sono emerse tre sfide principali: migliorare l'ergonomia del dispositivo, favorire l'accettazione della maschera da parte dei bambini e monitorare in modo efficace i progressi

della terapia. Queste sfide hanno portato alla progettazione di una maschera leggera, realizzata con materiali biocompatibili e adattata all'anatomia del bambino. Inoltre, la maschera è stata arricchita con dettagli ispirati ai supereroi, rendendo il dispositivo più confortevole e accattivante per i piccoli pazienti.
Un elemento particolarmente innovativo del progetto è stata l'introduzione della *gamification*: un videogioco che incoraggia i bambini a indossare la maschera, premiandoli con punti per ogni ora di utilizzo. I punti possono essere utilizzati nel gioco per potenziare i propri avatar o avanzare nelle avventure virtuali, trasformando l'uso della maschera in un'esperienza divertente e coinvolgente.
Durante la fase di prototipazione, il team ha perfezionato sia la configurazione della maschera sia il funzionamento del videogioco. Sono state introdotte soluzioni per mitigare problematiche come l'eccessiva esposizione agli schermi, implementando pause obbligatorie all'interno del gioco. Inoltre, la maschera fornisce dati preziosi ai medici per valutare l'efficacia della terapia grazie a sensori che monitorano l'uso del dispositivo in tempo reale.
In conclusione, il Design Thinking ha permesso di trasformare un dispositivo medico tradizionale in una soluzione che unisce funzionalità e un'esperienza emotivamente gratificante. Il progetto "SuperPowerMe" rappresenta un esempio eccellente di come il design centrato sull'utente possa offrire un valore aggiunto nel settore sanitario, migliorando la qualità della vita dei pazienti e rendendo le terapie più efficaci e motivanti.

Intelligenza artificiale – Nuova frontiera per i designer

L'intelligenza artificiale (AI) sta ridefinendo il panorama del design, introducendo strumenti che vanno ben oltre l'automazione di compiti ripetitivi. Grazie all'AI, i designer possono affrontare problemi complessi con soluzioni innovative, rendendo questa tecnologia un partner creativo che amplia le capacità umane e apre nuove strade all'innovazione.
L'integrazione dell'AI nel design, però, solleva anche importanti questioni etiche e di responsabilità. Sebbene queste tecnologie possano accelerare i processi e migliorare l'efficienza, è essenziale che i designer mantengano il controllo creativo e assumano la piena responsabilità delle loro opere. Chris Nodder, nel suo libro "Evil by Design" (2013), avverte dei pericoli legati all'uso del design interattivo per manipolare il comportamento degli utenti, sfruttando le loro vulnerabilità. Questo monito evidenzia la necessità di progettare interfacce ed esperienze che siano, oltre che funzionali e performanti, trasparenti e rispettose, evitando pratiche manipolative o ingannevoli.
Nel contesto dell'AI, i designer del futuro devono acquisire una comprensione profonda di queste tecnologie. L'integrazione dell'AI nei processi creativi richiede che i programmi formativi preparino i designer a utilizzarla in modo critico e consapevole. Non basta sviluppare competenze tecniche: è necessario fornire una solida base teorica che consenta di valutare gli strumenti AI alla luce delle loro implicazioni etiche, sociali e culturali. I designer devono essere pronti a implementare soluzioni che promuovano valori fondamentali come inclusività, trasparenza e rispetto per la privacy. Solo con una formazione completa e una riflessione critica potranno utilizzare l'AI per sviluppare progetti innovativi e socialmente responsabili.
Parallelamente, l'AI sta trasformando anche il modo in cui impariamo, migliorando la metacognizione, ossia la capacità di riflettere sui propri processi di apprendimento. Questa abilità è cruciale in un mondo caratterizzato da cambiamenti rapidi e continui, rendendo i futuri designer più adattabili e consapevoli. Applicata al design, questa prospettiva rafforza l'importanza di una formazione che vada oltre le competenze tecniche, promuovendo una riflessione critica in grado di orientare l'innovazione verso obiettivi responsabili e sostenibili.
Luciano Floridi, nel suo libro "Etica dell'intelligenza artificiale" (2022), sottolinea che il design deve guidare la rivoluzione digitale verso un futuro che abbracci giustizia sociale e sostenibilità ambientale. Per Floridi, l'AI rappresenta un'opportunità straordinaria, ma comporta grandi responsabilità. I designer devono garantire che i loro progetti rispettino principi fondamentali come la dignità e l'autonomia, trasformando l'AI in un "amplificatore etico" – un mezzo tecnologicamente avanzato volto a potenziare il bene comune.
Realizzare questo potenziale richiede una formazione continua e una riflessione costante. Affrontare le sfide del futuro implica un approccio integrato che unisca tecnologia, etica e responsabilità sociale. Solo così l'AI potrà migliorare in modo significa-

tivo e sostenibile la vita delle persone, promuovendo un'innovazione che sia al servizio dell'umanità e del pianeta.

Sense-making e problem-solving – Il cuore della progettazione

Al centro di ogni progetto di design di successo si trovano due processi fondamentali: il *sense-making*, ovvero la costruzione di significati, e il *problem-solving*, la capacità di risolvere problemi in modo efficace. Questi due approcci sono strettamente interconnessi: per affrontare un problema in modo creativo e pertinente, è necessario prima comprenderlo a fondo, collocandolo all'interno di un contesto più ampio di valori e significati. Solo in questo modo è possibile creare soluzioni che funzionali, ricche di senso e pienamente rispondenti alle esigenze reali degli utenti.

In questa prospettiva, il designer assume un ruolo simile a quello di un "intellettuale tecnico", come lo definisce Tomás Maldonado. Il designer non si limita a proporre soluzioni tecniche, ma si interroga anche su cosa sia realmente necessario e desiderabile progettare. Questo processo di costruzione del senso è ciò che distingue il design dall'automazione pura e semplice, assicurando che le soluzioni proposte siano significative e sostenibili.

L'importanza del *sense-making* diventa ancora più evidente nell'era dell'intelligenza artificiale (AI). Le macchine eccellono nel *problem-solving*, dimostrandosi estremamente efficienti nell'ottimizzare processi o generare soluzioni basate su parametri preimpostati. Ma mancano della capacità di costruire nuovi significati o di immaginare futuri alternativi. Il compito di attribuire un valore profondo alle creazioni tecnologiche e di inserirle in un contesto sociale e culturale rimane una prerogativa esclusivamente umana. Come sottolinea Don Norman nel suo saggio "The Design of Everyday Things", un buon design non deve limitarsi a soddisfare necessità funzionali, ma deve anche rispettare principi etici e ambientali. I designer devono ancora seguire i principi del design centrato sull'uomo, ma ora all'interno di una portata più ampia che abbraccia l'intero pianeta: tutti gli esseri viventi; la qualità della terra, dell'acqua e dell'aria; la perdita di specie; i cambiamenti climatici (Norman, 2023, p. 188). Questa visione espansa del design richiede un impegno verso la sostenibilità e la promozione di valori sociali positivi. Andrea Prencipe e Massimo Sideri, nel loro libro "Il Visconte Cibernetico", riflettono sull'impatto dell'AI, sottolineando come questa tecnologia possa automatizzare risposte standardizzate e convergenti. Così evidenziano l'importanza di preservare la capacità umana di porre domande creative e divergenti. In un contesto sempre più dominato da risposte rapide e automatiche, è essenziale mantenere la capacità di pensare al di là dell'ovvio e di esplorare ciò che ancora non è stato immaginato. Secondo gli autori, questa abilità di formulare visioni inedite e sfidare il pensiero convenzionale è ciò che distingue la creatività umana dall'automazione tecnologica.

In questo scenario, i designer devono integrare le straordinarie capacità dell'AI con una comprensione profonda delle dinamiche sociali e culturali. L'obiettivo tanto risolvere problemi immediati quanto elaborare visioni innovative in grado di generare un impatto positivo e duraturo sul mondo. Questo richiede una formazione continua che unisca competenze tecniche a una solida conoscenza della teoria e della storia del design, oltre a un forte impegno verso i valori di etica e sostenibilità.

Solo attraverso un approccio integrato e consapevole i designer potranno sfruttare le potenzialità dell'AI per progettare un futuro che sia tecnologicamente avanzato, culturalmente ricco, eticamente responsabile e sostenibile.

Il master UX/UI di Unipa – Un'opportunità unica per gli studenti siciliani

L'Università degli Studi di Palermo (Unipa) ha risposto alla crescente domanda di competenze nel settore del design lanciando un master in UX e UI design, una straordinaria opportunità formativa per gli studenti siciliani. Disponibile a partire dalla primavera 2025, il master si distingue per un approccio pratico e professionalizzante, combinando solide basi teoriche con esperienze concrete. Questo percorso prepara gli studenti ad affrontare le sfide di un mercato del lavoro sempre più competitivo e globalizzato.

Il master colma una significativa lacuna formativa che, fino ad oggi, ha costretto molti giovani talenti siciliani a cercare altrove – spesso nel nord Italia o all'estero – percorsi avanzati di specializzazione in UX e UI design. Ora, grazie a questo programma d'eccellenza, gli studenti possono acquisire le competenze richieste dal mercato direttamente nel

loro territorio, evitando di dover emigrare per accedere a opportunità di formazione di alto livello.
Uno dei maggiori punti di forza del master è il suo stretto legame con il mondo professionale. La formazione accademica è arricchita da collaborazioni con rinomati studi di design e professionisti di spicco, sia nazionali sia internazionali. Queste partnership offrono agli studenti l'opportunità di apprendere dai migliori del settore, acquisendo competenze pratiche e costruendo una rete di contatti fondamentali per il loro futuro.
In parallelo, il master include la realizzazione di progetti concreti attraverso brief aziendali, sviluppati in collaborazione con aziende e stakeholder locali. Questi progetti permettono agli studenti di confrontarsi con problemi reali, integrando il percorso formativo con le esigenze del mercato. Questo collegamento diretto rende il master una vera e propria rampa di lancio verso il mondo del lavoro.
A distinguere ulteriormente il programma è il modulo strategico dedicato all'intelligenza artificiale (AI), che offre agli studenti l'opportunità di esplorare e applicare strumenti avanzati di AI nei processi progettuali. Questa integrazione prepara i partecipanti ad affrontare le sfide del design contemporaneo, posizionandoli come professionisti innovativi, pronti a guidare il cambiamento in un panorama professionale sempre più influenzato dalle tecnologie emergenti.
Con il suo approccio completo e orientato al futuro, il master in UX/UI design di Unipa rappresenta una risorsa preziosa per i giovani siciliani, consentendo loro di formarsi, crescere e lasciare il segno nel mondo del design, senza dover rinunciare al legame con il proprio territorio.

Conclusioni – Un salto nel futuro
Il futuro del design non è più un orizzonte lontano, ma una realtà che si sta delineando con rapidità e complessità. Con l'integrazione di UX, UI e AI, il ruolo del designer si espande oltre la semplice creazione di oggetti, assumendo la responsabilità di orchestrare esperienze complesse in cui il confine tra fisico e digitale si dissolve. Questo scenario richiede competenze tecniche avanzate insieme a una comprensione profonda dei valori umani e culturali, poiché il design diventa uno strumento di innovazione sociale e tecnologica.
Il modello formativo proposto da Unipa rappresenta una risposta coraggiosa e lungimirante a queste nuove esigenze. Non si limita a preparare i designer del futuro, ma li plasma come protagonisti di una rivoluzione creativa e professionale. Qui, la digitalizzazione è interpretata come un'opportunità per ridefinire il ruolo del design nella società contemporanea, ponendo le basi per un cambiamento significativo.
Ripercorrendo le grandi lezioni del passato, come quelle offerte dai fratelli Castiglioni, emerge un elemento chiave: l'attenzione all'esperienza dell'utente, il *sense-making* e il *problem-solving* sono da sempre i pilastri della progettazione di successo. Oggi, questi principi trovano nuova vita nel contesto delle tecnologie emergenti, dimostrando la loro straordinaria attualità e capacità di evolversi.
In questo contesto, il design si configura come un vero e proprio vettore di cambiamento, uno strumento per affrontare le sfide globali con creatività e visione. Non si tratta semplicemente di seguire il ritmo dei tempi, ma di definirli, trasformando le sfide in opportunità e assumendo il ruolo di visionari capaci di guidare il futuro.

REFERENZE BIBLIOGRAFICHE

Antonelli Paola, Guarnaccia Steven, *Achille Castiglioni*, Mantova, Corraini, 2000

Cavaglià Giovanni, *Achille Castiglioni*, Mantova, Corraini, 2006

Stock Oliviero, Guerini Marco, Zancararo Massimo, "Interface Design and Persuasive Intelligent User Interfaces", pp. 193-207, in Simone Bagnara e Gillian Crampton Smith (a cura di), *Theories and Practice in Interaction Design*. Boca Raton, CRC Press, 2006.

Garrett Jesse James, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, Berkeley, New Riders, 2011

Russo Dario, *Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla proliferazione dei linguaggi*, Milano, Lupetti, 2012

Nodder Chris, *Evil by Design: Interaction Design to Lead Us into Temptation*, Indianapolis, Wiley, 2013

Norman Donald, *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*, Cambridge–London, The MIT Press, 2013

Krug Steve, *Don't Make Me Think, Revisited: A Commonsense Approach to Web Usability*, Berkeley, CA, New Riders, 2014

Frost Brad, *Atomic Design*, Pittsburgh, Frost, 2016

Hall Erika, *Just Enough Research*, New York, A Book Apart, 2019

Marti Patrizia, Lampus Flavio, Recupero Annamaria, Franchi Lorenzo, Goracci Cecilia, Guercio Simone, Vichi Alessandro, "Design thinking as a mindset shift for innovation in healthcare", *DiiD (Disegno Industriale - Industrial Design)* n. 74, 2021, pp. 150-161

Floridi Luciano, *Etica dell'intelligenza artificiale: Sviluppi, opportunità, sfide*, Milano, Cortina, 2022

"The Metacognition Revolution", *The Atlantic*, 2023 https://www.theatlantic.com/sponsored/google-2023/metacognition-revolution/3924/ [28 Agosto 2024]

Norman Donald, *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition), New York – London, The MIT Press, 2023

Prencipe Andrea, Sideri Massimo, *Il visconte cibernetico: Italo Calvino e il sogno dell'intelligenza artificiale*, Roma, Luiss University Press, 2023