

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 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.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher
- pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro
- pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi
- pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi
- pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida
- pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulisio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 SID RESEARCH AWARD



IDEE DI RICERCA

**DESIGN
DIVERSITÀ
DISCIPLINE**

Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili

Verso un approccio More-Than-Human Centered

Tools and methods for designing equitable and sustainable digital public services

Toward a More-Than-Human-Centered approach

Domenico Schillaci¹
Mauro Filippi²

L'accelerazione del processo di transizione digitale del settore pubblico, accresciuta dall'incalzare di fenomeni emergenziali su scala globale e dalla commercializzazione di tecnologie avanzate energivore, impone un ripensamento e un aggiornamento dei metodi e degli approcci al design dei servizi, per includere e garantire un approccio inclusivo e sistemico. L'idea di ricerca proposta mira a mappare e analizzare casi applicativi a livello internazionale, e costruire un set di strumenti operativi sulla base di due modelli principali: l'analisi PESTEL e l'analisi intersezionale. Tali strumenti, testati su casi studio reali, andranno a integrare e informare il processo di progettazione dei servizi pubblici digitali, estendendone di fatto il campo d'azione e l'impatto, e superando l'approccio umano-centrico.

¹ Dipartimento di Ingegneria, Università degli Studi di Palermo, Viale delle Scienze, Ed. 8 90128 PALERMO (PA). ORCID: 0000-0002-1782-9355 domenico.schillaci01@unipa.it

² Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Palermo, Viale delle Scienze, Ed. 14 90128 PALERMO (PA). ORCID: 0000-0002-4312-8800

The accelerating digital transition process in the public sector, heightened by the pressing emergence of emergent phenomena on a global scale and the commercialisation of advanced energy-intensive technologies, calls for rethinking and updating methods and approaches to service design to include and ensure an inclusive and systemic approach. The proposed research aims to map and analyse application cases at the international level and build a set of operational tools based on two main models: the PESTEL analysis and intersectional analysis. These tools, tested on real case studies, will complement and inform the digital public services' design process, extending its scope and impact beyond the human-centric approach.



I servizi pubblici e i princìpi europei: l'attenzione al clima come motore di cambiamento sociale

Il tema della progettazione dei servizi pubblici digitali è diventato centrale negli ultimi anni alla luce del piano di ripresa che l'Unione Europea ha previsto con l'obiettivo di rendere i paesi membri più sostenibili, resilienti e preparati alla transizione ecologica e digitale (1). In questo contesto, con il PNRR (2) l'Italia intende rendere il Paese più moderno, verde e giusto. Il PNRR a sua volta è finalizzato a supportare lo *European Green Deal*, che, attraverso direttive in materia di energia, trasporti e fiscalità, mira a ridurre le emissioni di gas serra del 55% entro il 2030. Per far questo è stata avviata l'iniziativa *New European Bauhaus*, con l'obiettivo di offrire un nuovo framework teorico-pratico per le arti e i mestieri, capace di evolvere i concetti e le visioni postulate dalla scuola del 1920, e abbracciare, un secolo dopo, un approccio olistico in grado di affrontare le nuove sfide del cambiamento climatico e parlare alle generazioni contemporanee (3). Il *New European Bauhaus* introduce così per la prima volta a livello istituzionale internazionale, il concetto di *More-Than-Human Design*, ossia un nuovo paradigma progettuale che supera l'approccio umano-centrico includendo il valore dell'ambiente e del non-umano (Camocini e Vergani, 2021).

NOTA 1

Next Generation EU e il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza.

NOTA 2

Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza.

NOTA 3

New European Bauhaus Concept Paper, NEB High-Level Round Table, 30 June 2021.

NOTA 4

Il processo di progettazione human-centered è definito all'interno della norma ISO 9241-210:2019(en) Ergonomics of human-system interaction - Part 210: Human-centred design for interactive systems.

Il passaggio da Human-Centered a More-Than-Human-Centered Design

L'approccio *Human-Centered* negli ultimi anni è stato molto dibattuto all'interno della comunità scientifica alla luce della crescente presa di coscienza nei confronti della crisi climatica, dell'esperienza diretta di una pandemia e dell'escalation di conflitti armati internazionali. La principale criticità attribuita allo HCD (4) è quella di focalizzarsi principalmente, e talvolta esclusivamente, sulle persone, intese come singoli individui, piuttosto che come comunità. Centrare il design sull'individuo infatti ha prodotto negli ultimi decenni diverse problematiche di carattere sistemico e strutturale, poiché il bene dell'uomo non sempre equivale a quello del pianeta. L'individualismo caratteristico delle società neoliberali contemporanee ha spesso attribuito la capacità di modifica e cambiamento delle condizioni del mondo esclusivamente ai singoli cittadini, con i loro personali comportamenti e attitudini. Di conseguenza la polarizzazione dell'attenzione della ricerca e dei mercati verso i comportamenti dei singoli individui ha frenato la riflessione sui processi complessi, collettivi, sociali e sistemici, non governabili da singoli attori (Hagmann, et al, 2023). Nell'ambito del design le criticità di un approccio lineare al problem solving erano già emerse negli anni '60 quando Horst Rittel introdusse il concetto



di *wicked problems*, proponendo una revisione critica circa lo scopo, i limiti e le metodologie progettuali (Buchanan, 1992). Come suggerito da Donella H. Meadows, a partire dalle sue riflessioni circa i limiti dello sviluppo e della crescita, il mondo del design necessita di un radicale cambiamento di paradigma orientato al pensiero sistemico, per imparare ad affrontare la complessità del reale a partire da una rinnovata consapevolezza degli effetti sul lungo termine delle interrelazioni tra le sfere sociali, economiche ed ambientali (Meadows, 2008). Lo stesso Don Norman, teorizzatore del concetto di *Human-Centered Design*, di recente ha proposto l'evoluzione del paradigma in *Humanity-Centered Design*, per includere la dimensione collettiva e ambientale che non vede più l'individuo come soggetto atomico e indipendente, ma come elemento relazionale, membro di comunità e socialità più stese, in simbiosi con l'ambiente (Norman, 2023).

Tale prospettiva si inserisce all'interno di un nascente discorso nell'ambito del design che, introducendo il concetto di *More-Than-Human*, rilancia uno sguardo olistico e sistemico, decentrando il focus dall'umano al pianeta.

Progettare con una prospettiva *More-Than-Human-Centered* (MTHC) significa adottare almeno due principi basilari che riguardano rispettivamente la diversità e la pluralità delle persone e delle comunità, nonché la loro relazione con gli ecosistemi naturali (Fig. 1).

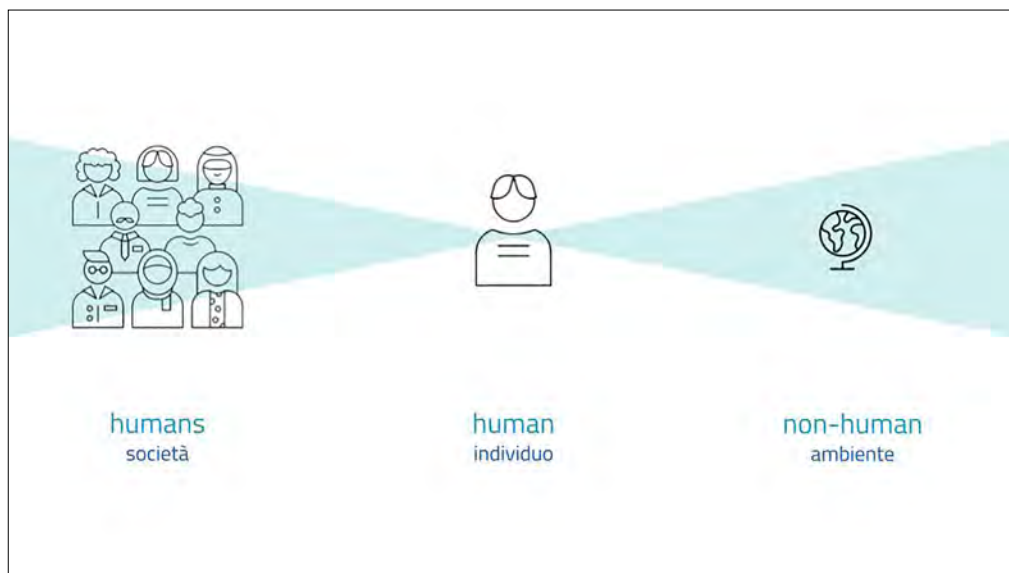


FIG. 1.
Schematizzazione del superamento dei limiti del paradigma individualistico *Human-Centered*, al centro, attraverso l'inclusione degli elementi relativi alla pluralità e alla diversità delle comunità, a sinistra, e degli elementi relativi all'ambiente e al non-umano, a destra.

In linea con i principi del Design Transdisciplinare (van der Bijl-Brouwer, M., 2022), per integrare la prospettiva MTHC al processo progettuale, può essere utile coinvolgere le competenze e gli strumenti di analisi di discipline come l'economia o la sociologia, applicandole allo specifico contesto dei servizi pubblici. La ricerca qui descritta propone infatti di testare, adattare ed integrare all'interno del processo progettuale dei servizi pubblici, sia l'analisi PESTEL, come strumento di valutazione multidimensionale degli impatti dei sistemi, sia



l'analisi intersezionale, come strumento di monitoraggio delle diverse forme di svantaggio, abuso o discriminazione, in relazione a diverse categorie di identità sociali (Fig. 2).

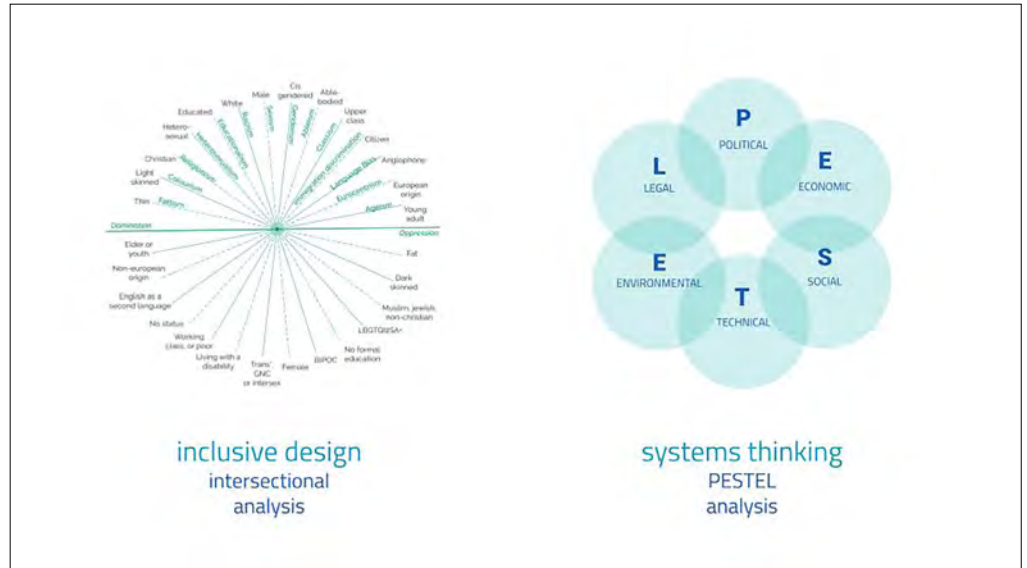


FIG. 2.
I due principali modelli di analisi oggetto di studio (analisi intersezionale e analisi PESTEL) per estendere il paradigma Human-Centered attraverso i principi del design inclusivo e del system thinking. A sinistra un esempio di matrice di dominazione (Goodwill et al, 2021).

Dal servizio al sistema: il modello PESTEL per includere l'analisi multidimensionale dei rischi e degli impatti.

Nella progettazione dei servizi il primo passo è relativo alla comprensione del contesto di fruizione. Per realizzare servizi equi e sostenibili è necessario definire il perimetro entro il quale si collocano e avere una visione chiara rispetto ai processi, al ruolo degli attori e al punto di vista dei suoi fruitori. Esistono diversi strumenti per analizzare il contesto (dalle *stakeholder map* alle *system map*), tuttavia queste rappresentazioni, risultano spesso parziali o semplicistiche, non riuscendo a descrivere la complessità di interazioni e interdipendenze che lo caratterizza. Ciò è essenzialmente legato al fatto che la larga maggioranza degli strumenti pensati per mappare il contesto di fruizione/ erogazione di un servizio non tengono esplicitamente in considerazione i fattori ambientali, sociali o politici che inevitabilmente influiscono sul contesto di fruizione o che a loro volta sono influenzati dal servizio stesso. Il servizio finisce così per essere analizzato come un ecosistema a sé stante. Per garantire una progettazione più responsabile, consapevole e sostenibile è necessario, pertanto, adottare un approccio sistemico, che permetta di considerare tutti i componenti in grado, da un lato, di contribuire al processo di erogazione/fruizione del servizio, dall'altro, di avere un certo grado di influenza sull'ambiente e le persone. In questo contesto può essere utile prendere a riferimento il modello PESTEL che prevede di considerare nell'analisi di processi e servizi sei dimensioni principali: politica, economica, sociale, tecnologica, ambientale e legale. Attraverso questa metodologia è possibile,



infatti, considerare le principali esternalità legate al servizio, permettendo una valutazione più completa degli impatti e dei rischi a esso legati (Casañ et al, 2021).

Ibridando l'analisi PESTEL con i tipici strumenti di design sarebbe possibile proporre un nuovo toolkit per l'analisi multidimensionale, così da tracciare, organizzare e ottimizzare le relazioni e i flussi tra gli attori e gli elementi del sistema, abilitando la creazione di modelli circolari e minimizzando gli impatti negativi sull'ambiente e le persone.

Dall'umano agli umani: il modello intersezionale per garantire equità, pluralità e inclusività

Oltre all'attenzione verso gli impatti di natura sistemica legati ai servizi, l'approccio centrato sull'individuo ha messo spesso in secondo piano le dinamiche legate alle comunità e alla diversità delle persone. L'evoluzione delle discipline del design ha visto più volte ripensare in modo critico gli strumenti relativi alla ricerca-utente, come ad esempio quello delle *user-personas* (Bagnall et al, 2005). Allontanandosi progressivamente da una possibile concezione standardizzante legata ai principi dello *Universal Design* (Persson et al, 2015), sono stati sperimentati infatti negli ultimi anni nuovi strumenti di rappresentazione degli utenti, nel tentativo di estendere le dimensioni della persona alle caratteristiche socioculturali, comportamentali o fisiche, contemplando un ventaglio sempre più ampio di contesti e condizioni temporanee, permanenti e situazionali (5) (Holmes, 2020). Ognuna di queste alternative è stata pensata per eludere i limiti dello strumento, che, sia nel caso delle soluzioni basate su dati di ricerca, che su quelle basate su pure assunzioni (proto-personas), costringe sempre il progettista ad uno sguardo limitato ad un ristretto range di caratteristiche personali. Il tema dell'inclusività, specialmente nel settore pubblico, diviene pertanto un tema cruciale per perseguire il principio di pari trattamento e di non discriminazione. In un settore che, per definizione, non si rivolge a segmenti di mercato ma all'intera popolazione, sarebbe ingiusto infatti escludere gli interessi di una persona in quanto parte di una minoranza. In questo senso, dalle teorie sociali è stata ripresa l'eredità dell'approccio intersezionale (Costanza-Chock, 2018), per il quale ogni individuo viene considerato nella molteplicità degli aspetti che compongono la sua identità e nei modi in cui questi, intrecciandosi tra loro, creano situazioni di possibile svantaggio o privilegio. Le dinamiche di potere abilitate dai servizi possono infatti riprodurre talvolta fenomeni di oppressione sistemica soprattutto su individui fragili e marginalizzati (Goodwill et al, 2021). Una maggiore consapevolezza relativamente alla gestione del potere da parte di chi progetta i servizi, in special modo quelli pubblici, garantirebbe un maggior grado di equità, rispetto e inclusività.

NOTA 5

Come nel caso delle *Extreme Personas* (Xin et al, 2022), *Non-Human Personas* (Tomitsch, 2021), *Anti-Personas* (Steele e Jia, 2008), *Dynamic Personas*, *Collective Personas* (Giboin, 2011), *Archetipi o Mindset* (O'Connor e Clayton, 2022).



NOTA 6

Con lo strumento Gender-based Analysis Plus (GBA+): https://women-gender-equality.canada.ca/gbaplus-course-cours-acplus/eng/mod00/mod00_01_01.html

NOTA 7

Con la sperimentazione dello strumento delle Intersectional Design Cards: <https://intersectionaldesign.com/>

NOTA 8

on la guida pratica alla power literacy: https://static1.squarespace.com/static/5f294d24f63432686fda9c5a/t/5f35308e596f4f65a89c308c/1597321407847/MayaGoodwill_ThesisReport_July2020.pdf

NOTA 9

Traduzione in italiano a cura degli autori.

Alcuni governi, come quello canadese (6), università, come Stanford (7), o ricercatori indipendenti, come la social designer Maya Goodwill (8), hanno iniziato a sperimentare principi, metodi e pratiche specifiche; tuttavia, la ricerca è ancora agli albori e non si riscontrano in letteratura sufficienti casi per poter avviare una solida analisi comparativa.

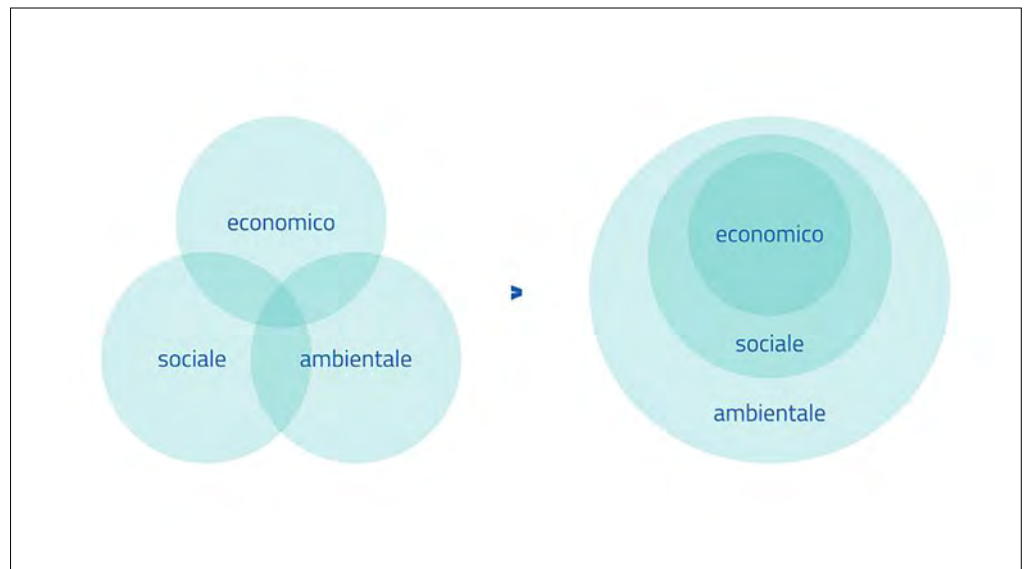
Nuovi strumenti progettuali per integrare e migliorare i servizi pubblici digitali: per una giustizia sociale e climatica

“Se cerchiamo di innovare il settore pubblico, se vogliamo trasformare le nostre organizzazioni pubbliche e i nostri approcci al processo decisionale, dobbiamo cambiare il modo in cui pensiamo al design [...] e introdurre nuovi principi, pratiche e metodi di progettazione.” (9) (Junginger, 2017)

La trasformazione digitale del settore pubblico, soprattutto a seguito della crisi pandemica del 2020, ha subito un’importante accelerazione che ha comportato grandi opportunità ma anche alti rischi in termini di diritto all’accesso dei cittadini e di impatto ambientale. La portata e la velocità della trasformazione in atto, nonché il trasferimento diretto del know-how tecnico e tecnologico dal settore privato a quello pubblico, impongono oggi un aggiornamento delle pratiche progettuali, del mindset dei decisori (Bason, 2017) e un’attenzione specifica alle particolarità della sfera pubblica, prima tra tutte la definizione di servizio come diritto, prima ancora che come bene per il cittadino.

FIG. 3.

A sinistra la rappresentazione classica dei tre assi principali della sostenibilità (equidistanti e uguali in grandezza). A destra la proposta di riconfigurazione dei medesimi assi in base alle mutue relazioni di grandezza e interdipendenza e abilitazione: non esiste economia senza una società che la genera, come non esiste società senza un ambiente in grado di sostentarla.



Per questa ragione appare indispensabile individuare e costruire degli strumenti in grado di supportare questo settore nella progettazione di servizi che non lascino indietro nessuno e che impattino il meno possibile sul pianeta. L’idea di ricerca si propone quindi di formalizzare un toolkit di progettazione in grado di facilitare la transizione dall’approccio centrato sull’individuo ad uno più attento alle esigenze del



pianeta e delle persone (Fig. 3). Come caso studio sarà privilegiato un contesto istituzionale ristretto, come quello degli istituti penitenziari, e, nello specifico, i servizi digitali di istruzione terziaria, rappresentativi del diritto all'educazione. Gli strumenti prototipati saranno testati per analizzare l'esperienza del servizio, ricostruire il contesto normativo, monitorare eventuali fattori di discriminazione strutturale e sviluppare una proposta migliorativa di servizio e di policy.

BIBLIOGRAFIA

- Bagnall, P., Dewsbury, G., Sommerville, I. (2005). *The Limits of Personas*. 5th Annual Diversity & Inclusion Research Conference (DIRC)
- Bason, C. (2017). *Leading public design: Discovering Human-Centered Governance*. Policy Press
- Buchanan, R. (1991). *Wicked Problems in Design Thinking*. *Design Issues*, 8(2), 5-21
- Camocini, B., Vergani, F. (2021). *From Human-Centered to More-Than-Human Design: Exploring the transition*. Franco Angeli
- Casañ, M.J., Alier, M., Llorens, A. A., *Collaborative Learning Activity to Analyze the Sustainability of an Innovation Using PESTLE*. *Sustainability* 2021, 13(16), 8756
- Costanza-Chock, S. (2018). *Design Justice: Towards an Intersectional Feminist Framework for Design Theory and Practice*. *Proceedings of the Design Research Society*
- Giboin, A. (2011). *From Individual to Collective Personas: Modeling Realistic Groups and Communities of Users (and not Only Realistic Individual Users)*. *The Fourth International Conference on Advances in Computer-Human Interaction (ACHI 2011)*, 132-135
- Goodwill, M., Bendor, R., van der Bijl-Brouwer, M. (2021). *Beyond good intentions: Towards a power literacy framework for service designers*. *International Journal of Design*, 15(3), 45-59
- Hagmann, D., Liao, Y., Chater, N., & Loewenstein, G. (2023). *Costly Distractions: Focusing on Individual Behavior Undermines Support for Systemic Reforms*. *OSF Preprints*
- Holmes, K. (2020). *Mismatch: How inclusion shapes design*. MIT Press
- Junginger, S. (2017). *Transforming Public Services by Design: Re-Orienting Policies, Organizations and Services around People*. Routledge
- Meadow, D.H. (2008). *Thinking in Systems*. Earthscan
- Norman, D. (2023). *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. MIT Press
- O'Connor, M., Clayton, J. (2022). *Mindsets Vs Personas*, *Service Design in Government Conference*
- Persson, H., Åhman, H., Yngling, A.A., Gulliksen, J. (2015). *Universal design, inclusive design, accessible design, design for all: different concepts - one goal? On the concept of accessibility - historical, methodological and philosophical aspects*. *Universal Access in the Information Society* 14, 505-526
- Steele, A., Jia, X. (2008). *Adversary Centered Design: Threat Modeling Using Anti-Scenarios, Anti-UseCases and Anti-Personas*. *Proceedings of the 2008 International Conference on Information & Knowledge Engineering*
- Tomitsch, M., Fredericks, J., Vo, D., Frawley, J., Foth, M. (2021). *Non-human Personas: Including Nature in the Participatory Design of Smart Cities*, *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A*, 50, 102-130
- Van der Bijl-Brouwer, M. (2022). *Design, one piece of the puzzle: A conceptual and practical perspective on transdisciplinary design perspective on transdisciplinary design*, *Design Research Society (DRS) Biennial Conference*
- Xin, X., Wang, Y., Zhang, Y., Wu, Q., Yang, W., Yang, C., Zhang, R., Lai, M.T., Liu, W. (2022). *Building up Personas by Clustering Behavior Motivation from Extreme Users*. In Soares, M.M., Rosenzweig, E., Marcus, A. (Eds) *Design, User Experience, and Usability: UX Research, Design, and Assessment, HCI*



IDEE DI RICERCA: MATRICE DI SINTESI IDEE/DISCIPLINE

TITOLO	AUTORE	AFFERENZA	PAROLE CHIAVE	TIPOLOGIE	CONTESTI	AMBITI DISCIPLINARI	TEMATICHE	APPROCCI METODOLOGICI	RISULTATI	IMPATTO	CONVERGENZA HORIZIONI EUROPEI	OBIETTIVI ONU 2030
28. TENDENZA DISSIDENTE	EDOARDO FERRARI	IUAV	GRAFICA; MODA; ART DIRECTION; TRANSDISCIPLINARITÀ	RICERCA APPLICATA	NAZIONALE	DESIGN STORICO CRITICO	PATRIMONI CULTURALI; MADE IN ITALY	DESIGN STORICO CRITICO	ANALISI CRITICHE E COMPARATIVE	IMPATTO CULTURALE	2	11 9
29. CYBORG FASHION	PAOLO FRANZO, MARGHERITA TUFARELLI	UNIFI	FASHION DESIGN; INTELLIGENZA ARTIFICIALE; GENERATIVE ADVERSARIAL NETWORK; FORMAZIONE MODA; POSTHUMAN.	RICERCA APPLICATA	NAZIONALE	ADVANCED DESIGN; DESIGN DEI PROCESSI	INDUSTRIA 4.0; SMALL/BIG DATA; MADE IN ITALY	CASE STUDIES; DATA ANALYSIS	ANALISI CRITICHE E COMPARATIVE; DATI, PROGETTI E PRODOTTI SPERIMENTALI; APPLICAZIONI E PRODOTTI	IMPATTO TECNOLOGICO; IMPATTO SOCIALE	2 4	9 10 12
30. STRUMENTI E METODI PER PROGETTARE SERVIZI PUBBLICI DIGITALI EQUI E SOSTENIBILI	DOMENICO SCHILLACI, MAURO FILIPPI	UNIPA	TRASFORMAZIONE DIGITALE; E-GOVERNMENT; PESTEL; INTERSEZIONALITÀ; MORE- THAN- HUMAN-CENTERED	RICERCA APPLICATA	INTERNAZIONALE	DESIGN DEI SERVIZI; DESIGN DELL'INTERAZIONE	INCLUSIONE SOCIALE E CULTURALE; BIG DATA; ECONOMIA CIRCOLARE	DESIGN FOR INCLUSION; DATA ANALYSIS	STRUMENTI, METODI; DATI, PROGETTI E PRODOTTI SPERIMENTALI; APPLICAZIONI E PRODOTTI	IMPATTO SOCIALE; IMPATTO CULTURALE	1 2 3 4	1 2 3 9
31. UN MODELLO ESPLORATIVO PER DEFINIRE CONTESTI E CONFINI DELLA CREATIVITÀ QUALE META-DISCIPLINA	SERGIO DEGIACOMI, CHIARA L. REMONDINO	POLITO	CREATIVITÀ; META-DISCIPLINA; MAPPATURA; CREATIVITY; META-DISCIPLINE; MAPPING.	RICERCA APPLICATA	NAZIONALE	DESIGN DELLA COMUNICAZIONE; DESIGN DELL'INTERAZIONE	INCLUSIONE SOCIALE E CULTURALE; BIG DATA; FORMAZIONE	DATA ANALYSIS; PARTICIPATORY DESIGN	DATI; STRUMENTI; METODI	IMPATTO SOCIALE; IMPATTO TECNOLOGICO	2 4 5	4 8 10 1 16
32. ADVANCED DESIGN E VIDEO GIOCO	ALBERTO CALLEO	UNIBO	METODOLOGIE; VIDEO GIOCO; ADVANCED DESIGN; DESIGN SPECULATIVO; FORMA MERCE.	RICERCA APPLICATA	INTERNAZIONALE	ADVANCED DESIGN;	INDUSTRIA 4.0; INCLUSIONE SOCIALE E CULTURALE; FORMAZIONE	PARTICIPATORY DESIGN; DESIGN FOR INCLUSION	METODI; STRUMENTI; DATI, PROGETTI E PRODOTTI SPERIMENTALI	IMPATTO SOCIALE; IMPATTO TECNOLOGICO	2 4	9 11 12
33. VERSO UNA PERCEZIONE "PSEUDO-APTICA" DEI MATERIALI PER IL DESIGN	MARINA RICCI	POLIBA	PERCEZIONE APTICA; PSEUDO- APTICA; ESPERIENZE MULTISENSORIALI; DESIGN; SINESTESIA	RICERCA APPLICATA	INTERNAZIONALE	DESIGN DELL'INTERAZIONE; ADVANCED DESIGN	INDUSTRIA 4.0;	USER CENTERED DESIGN; TESTING	METODI; DATI, PROGETTI E PRODOTTI SPERIMENTALI; APPLICAZIONI E PRODOTTI	IMPATTO TECNOLOGICO; IMPATTO SOCIALE	4 5 6	9 11 12 17
34. DESIGN BIOMIMETICO E DESIGN BIOFILICO: PROGETTARE L'INCONTRO DELLE DISCIPLINE BIO-INSPIRATE PER RICONNETTERE L'UOMO AL SISTEMA NATURALE	MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, MATILDE MOLARI	UNICAM POLITO	DESIGN BIOMIMETICO; DESIGN BIOFILICO; IBRIDAZIONE DISCIPLINARE; RICONNESSIONE UOMO-AMBIENTE; APPROCCIO SOCIO-ECOLOGICO	RICERCA APPLICATA	INTERNAZIONALE	DESIGN DEL PRODOTTO; DESIGN DEI PROCESSI	SALUTE E SICUREZZA; MATERIALI; INCLUSIONE SOCIALE E CULTURALE	CASE STUDIES; DATA ANALYSIS	APPLICAZIONI E PRODOTTI; STRUMENTI; METODI; DATI, PROGETTI E PRODOTTI SPERIMENTALI	IMPATTO SOCIALE; IMPATTO CULTURALE	1 2 5	3 11 12 13



CONFERENZA SID. 2023

 **DESIGN**
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society