ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE **SID** SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

DESIGN AND RE-SEARCH: SOURCES& RE-SOURCES

DESIGN E RICERCA: FONTI E RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design
Venezia, 4-5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

Design and Research:
Sources and Resources
Design e ricerca:
Fonti e Risorse

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale
Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024
Gianni Sinni

Documentazione fotografica
Luca Pilot
con
Maddalena Celin
Filippo Susana
Eleonora Zambelli

Con il sostegno di
Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights
CC BY-NC-ND 5.0 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.

Novembre 2025
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht I
Rettore dell'Università Iuav di Venezia

Raimonda Riccini II
Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)

I soci onorari SID 2024
Elda Danese per Nanni Strada V
Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli X

Design e Ricerca: Fonti e Risorse
Il contesto e le prospettive di *Design e ricerca: Fonti e Risorse* 1
Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent

Affondi sul tema *Fonti e Risorse*
Conoscere i dati: metafore e metodi per il design 14
Paola Pierri

Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee 18
Priscila Lena Farias

Idee di ricerca. *Fonti e Risorse*: Orizzonti per la ricerca

● **Seminario Materiali**
Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni 27
Chiara Battistoni, Carmen Rotondi

WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole 32
Ilaria Fabbri

Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri 40
Gabriele Maria Cito

***More-Than Light Design*: il progetto interspecifico della luce** 47
Giovanni Inglese

Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari 54
Noemi Emidi

● **Seminario Territori, Aziende, Gestione**
Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale 63
Davide Paciotti, Annapaola Vacanti

Impronte: un percorso *onlife* per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale 68
Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo

Pratiche culturali collaborative basate su *open data*. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile 75
Rosa Lorusso, Arianna Mazza

"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento *open source design* 83
Bianca Chiti, Denise de Spirito

● **Seminario Innovazione sociale** 92

Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento
Martina Frausin, Luca D'Elia 97

Urban design per il benessere delle persone: analisi *field based* nella città di Genova
Boyu Chen, Federica Maria Lorusso 105

Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico
Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan 114

Design per nuovi stili di mobilità attivi e sostenibili. Processo di ricerca-azione per scenari progettuali che orientino l'intenzione comportamentale verso una mobilità urbana attiva e sostenibile
Sara Viviani

● **Seminario Pedagogie** 122

Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design
Giulia Ciliberto, Ami Licaj 127

Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design
Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorgio Giannitto, Calogero Mattia Priola 133

Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione
Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini 143

Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo
Giulia Farace 150

Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti
Enrica Cunico 157

Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto
Carlotta Belluzzi Mus

● **Seminario Well-being** 165

Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali
Alessia Buffagni, Silvia Imbesi 170

***Home Virtualands*. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson**
Ester Iacono, Mattia Pistolesi 177

Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica
Xavier Ferrari Tumay 184

La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole
Lara Pulcina, Sarah jane Cipressi, Simone Giancaspero 192

Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le *brain computer interface*
Antonella Rosmino

● **Seminario Prospettive teoriche** 199

Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda
Saul Marcadent, Chiara Scarpitti

204

Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale
Carmen Trischitta

212

Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie
Annarita Bianco, Raffaele La Marca

220

Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari
Michela Mattei

227

Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate
Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo

234

BIOFLO *Bioreceptive Florence*: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze
Francesco Cantini

● **Seminario Design per i patrimoni** 242

Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale
Lucilla Calogero, Ivo Caruso,

247

***Digital Fashion Heritage*: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile**
Simona Colitti, Ludovica Rosato

255

***Error 404: page not found.* Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità**
Ludovica Polo

263

Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History
Valentina Nitti

270

Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca
Alessandra Clemente

278

SID Research Award 2024

Progetti di ricerca. *Fonti e Risorse*: lo stato della ricerca

● **Tavolo Materiali** 284

L'innovazione al centro
Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello

290

Vitali ed effimere: fonti e risorse per una *moda interspecie*
Clizia Moradei

296

***Data-driven food interfaces*: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo**
Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato

305

Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microorganismi fotostatici
Natascia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro

Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione 315
Laura Badalucco, Chiara Battistoni

l dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili 323
Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi

Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari 330
Raffaele Passaro

La seconda vita dell'esporre: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee 339
Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi

● **Tavolo Strumenti**

Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design 348
Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni

Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design 352
Giuliana Flavia Cangelosi

Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept 360
Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli

Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0 365
Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni

***Fashion Alive*. Un progetto europeo tra *upcycling* e re-design delle risorse tessili** 373
Roberto Liberti, Chiara Scarpitti

Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità 380
Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali

Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione 388
Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo

Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri 396
Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi

● **Tavolo Territori, Aziende, Gestione**

Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione 405
Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone

Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi 411
Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincolelli

Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi 418
Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel

Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità 427
Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo

Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse 436
Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo

World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti 442
Silvia Barbero, Fabiana Rovera

Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano 451
Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano

Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia 459
Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon

Design per la decarbonizzazione: *living labs* per le isole minori del Mediterraneo 468
Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli

● **Tavolo Innovazione sociale**

Storie di innovazione sociale 477
Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni

***Living Labs* ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design** 483
Diletta Damiano, Massari Sonia

Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica 495
Laura Bortoloni

Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare 503
Silvana Kühtz

Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone 511
Cristian Campagnaro, Sara Ceraolo

L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie *design-oriented* 519
Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo

***Empowerment* attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani** 526
Susanna Parlato, Iole Sarno

***Re-orienting design*: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale** 535
Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca

Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio 543
Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi

● **Tavolo Well-being**

Lo stato della ricerca Well-being 552
Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero

Dispositivi *autism-friendly* per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte 559
Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia

Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza 567
Silvia Maria Gramegna

Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione 574
Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella

DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota 582
Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone

Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona 589
Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore

Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del *MedTech* europeo 597
Amina Pereno, Mariapaola Puglielli

Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design 605
Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli

● **Tavolo Design per i patrimoni**

Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design 614
Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente

Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer 621
Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco

***Immaterial Observatory*: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione** 631
Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto

Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse 638
Sandra Coppola

***Connecting Communities.* Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino** 645
Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua

***Design Driven Capacity Building*. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design** 653
Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro

La *Nuova Libbaneria Mediterranea*: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali 661
Rosanna Cianniello

Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità 669
Federica Delprino, Omar Tonella

Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali 678
Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti

● **Tavolo Fonti e patrimoni del design**

Fonti e patrimoni del design e per la cultura del design 686
Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava

***Design philology*: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia** 691
Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio

Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista 700
Fernanda Duarte Bruneli, Rodrigo Mantoan Cavalcante Muniz, Fabio Mariano Cruz Pereira, Solange Ferraz de Lima, Camila Kurianski Freitas Santos, Fabiola Margoth Zambrano Figueroa de Miranda, Yukie Camila Ohashi

La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano 709
Letizia Bollini, Francesco E. Guida

Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia 717
Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita

Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda 726
Alessandra Varisco

Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelaub 734
Saul Marcadent

Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva *data driven* applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13 741
Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi

● **Tavolo Manifattura e imprese italiane**

Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy 749
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti

Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei *savoir-faire* italiani per Dior 754
Nicholas Bortolotti

***Framing the values*: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile** 761
Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci

Il progetto *Crafting Europe*. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali 768
Gabriele Goretti

Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano 776
Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakuczi, Carmen Rotondi

***Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Carlotta Belluzzi Mus

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde 793
Nicolò Di Prima

Re-Think. Re-Design. Re-Start. 802
Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda
Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè

***Alive and kicking*: 30 anni di Iuav design** 816
Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni

Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse 823

SEMINARIO

WELL-BEING

Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali

Alessia Buffagni
Università Iuav di Venezia
Silvia Imbesi
Università degli Studi di Ferrara

con
Sarah Jane Cipressi
Xavier Ferrari Tumay
Simone Giancaspero
Ester Iacono
Mattia Pistolesi
Lara Pulcina
Antonella Rosmino

La ricerca in "Design for Health and Well-being" cresce di rilievo. E cresce la sua influenza, alimentata dalla sua stessa natura trasversale che la connette di fatto a tutte le altre discipline di Design. Nel breve scritto che segue isoliamo quattro principi base e oggetto di riflessione sul ruolo di *fonti* e *risorse* in questo composito campo d'indagine.

1. Fonti e risorse. Una relazione ciclica

Fonti e risorse sono entità dinamiche e interscambiabili. Mutano a seconda della natura del progetto e a seconda del suo stadio di sviluppo. In ogni fase della ricerca, in effetti, quel che consideriamo *fonte* (materiali, innovazioni tecnologiche, intuizioni, desideri, necessità degli utenti) *può divenire risorsa. E così viceversa*, a seconda delle necessità – e delle opportunità. Si Induce così, evidentemente, un *ciclo ricorrente* d'innovazione e miglioramento.

> Le fonti, input iniziali nel processo di design, diventano risorse se integrandosi nel progetto ne arricchiscono il valore risolvendo problemi e migliorando il benessere del singolo e della comunità.

I feedback degli utenti, ad esempio, possono rivelarsi risorsa discriminante e decisiva nel design di soluzioni che rispondano a domande sia sociali che personali.

> Allo stesso modo, le risorse generate nel processo progettuale possono diventare fonti per i progetti futuri, fissando nuovi standard, metodologie, materiali, strategie. Questo ciclo di trasformazione assicura il dinamismo del processo di design rendendolo iterativo, reattivo, innovativo – e perciò in continua evoluzione. Imparando a riconoscere questa relazione circolare, e giovandosene, i designer possono sviluppare soluzioni durevoli, adattabili (e adattive) e concorrere con la pratica della loro professione al benessere sociale a lungo termine.

2. Co-design e interdisciplina

Riconoscere utenti e stakeholder come *fonti indispensabili* al processo di progettazione è il principio base del co-design. Metodologia irrinunciabile nel campo della salute e del benessere, assicura che le risorse risultanti, che siano prodotti, servizi o ambienti, siano realmente a misura di coloro a cui sono destinate – guadagnando così il progetto in efficacia, accettazione e adozione. Com'è irrinunciabile, in questo come in ogni altro campo di ricerca, l'interdisciplinarità. Nessuna scienza ha radici e prospettive tali da dirimere da sola questioni sociali complesse – politiche, economiche, culturali, ambientali. L'accelerazione del progresso tecnologico, la sua parziale imprevedibilità, così come la fluidità e la volubilità dei bisogni umani, gridano al bisogno di una mutua e diffusa intersezione tra le scienze – *risorsa* tanto più vincolante ove s'intenda fare ricerca e progettare nel settore in questione.

3. Inclusività e accessibilità

I principi d'inclusione e accessibilità devono essere faro di ogni disciplina del Design. Nobilitano la metodologia e ogni fase del processo progettuale arricchendole di visioni inedite – visioni singolari, irregolari forse, ma che tante volte si rivelano anticamera d'innovazioni radicali. Nuove declinazioni di questi due principi capitali per il Design attendono ancora di essere esplorate, implementate. Garantire la reale 'universalità' della risorsa progettata è un'aspirazione terribilmente ambiziosa, ma il cui perseguimento può ispirare nel percorso soluzioni inclusive inedite capaci di rivoluzionare la qualità di vita di interi segmenti sociali a oggi ancora in sofferenza. Il punto è riconoscere l'unicità dei singoli, superare la visione unificata (e illusoria) dell'uomo vitruviano. Tutte le discipline di design devono aprirsi e aprire alla diversità. E il design per la salute e il benessere più di ogni altro deve da principio confrontarsi e accogliere i limiti umani di fruizione e usabilità. Di nuovo, non si tratta di una resa acquiescente alla fallibilità o alla inadeguatezza della nostra natura, tutt'altro: è stimolo, è occasione. Un'apertura all'innovazione, una risorsa progettuale.

E di nuovo quindi, come già abbiamo visto valere per i rapporti di mutuo profitto con le altre scienze/discipline, sono il dialogo e lo scambio – ora con utenti singoli o gruppi di minoranza dalla prospettiva originale, se non addirittura unica – a essere *fonte* di ricerca in principio, e poi via via farsi *risorsa*, talora decisiva, per dare corso a opere di reale impatto sociale e culturale.

4. Benessere emotivo ed empatia

In Design for Health and Well-being le emozioni positive sono *fonte* e sono *risorsa.* Sono fonte dal principio, ispirando il processo progettuale, orientandolo verso soluzioni gradevoli, confortevoli, stimolanti. E sono risorsa nel momento in cui incidono in modo diretto e determinante sull'efficacia, l'accettabilità e l'usabilità del risultato – prodotti, servizi o ambienti che siano. L'attenzione al dettaglio emotivo, l'ingaggio empatico, si traduce con buona probabilità in una rinnovata propensione dell'utente ad adottare e utilizzare durevolmente le soluzioni offerte – lavorare dall'inizio avendo a mente la soddisfazione, l'appagamento, l'interesse delle persone per cui stiamo progettando significa di fatto ipotecare la loro fiducia e la loro affezione/fidelizzazione al servizio, significa porre le basi per quello che sarà il loro legame emotivo con il prodotto.

È noto che sensazioni e esperienze positive siano quelle che ricordiamo più vividamente nell'interazione con un prodotto, un servizio, un ambiente. Com'è noto che ci aiutano a ridurre stress e frustrazioni migliorando il nostro benessere generale.

Quanto le neuroscienze ci vanno via via disvelando negli ultimi anni ci conferma il punto e incoraggia designer, e non solo, all'autoconsapevolezza, all'empatia, alla cura dell'altro. È del tutto evidente, in questo senso, che il designer for Health and Well-being non è soltanto chiamato a produrre soluzioni che migliorino la salute di chi servirà, ma a farsi sponsor e divulgatore dei principi positivi citati e infusi nella sua opera, perché l'utilizzatore ne giovi e ne trasmetta il senso intrinseco al suo gruppo sociale di riferimento. Il tutto per concorrere insieme, auspicabilmente, a una crescita del benessere comune – emotivo, ancorché fisico.

Conclusioni

La ricerca in "Design for Health and Well-being", per progredire fruttuosamente, deve condursi in modo flessibile e integrato. Fonti e risorse si adattano, si trasformano a seconda delle necessità – del progetto e dei suoi destinatari. Il co-design, il focus rigoroso su inclusione e accessibilità, il valore dell'empatia e delle emozioni positive sono le basi, inderogabili, su cui fondare soluzioni durevoli ed efficienti. La cura riservata a questi principi in ogni fase progettuale segnerà la differenza sul risultato. Stabilirà se sarà in grado o no di onorare il fine primo del campo di ricerca in questione: partecipare in modo sostanziale al miglioramento della qualità della vita e alla diffusione di un rinnovato benessere psico-fisico tra singoli e comunità.

Bibliografia ragionata

Per chi volesse avvicinarsi alla disciplina del design per la salute e il benessere, un riferimento essenziale è il lavoro di Ku e Lupton *Health Design Thinking: Creating Products and Services for Better Health* edito da The MIT Press nel 2022. Il libro abbraccia al meglio i quattro principi fondamentali proposti in questo manifesto e traccia una guida chiara e accessibile sui metodi e gli strumenti del design applicati al settore sanitario. Gli autori dimostrano, combinando teoria e pratica, come questi principi siano interconnessi, e fondamentali appunto, per migliorare la qualità della vita e l'efficacia dei sistemi sanitari.

Nella ricerca dei fattori che contribuiscono al benessere individuale e sociale, il lavoro di Fredrickson sulla teoria delle emozioni positive *broaden-and-build* pubblicato in American psychologist nel 2001 e in Philosophical Transactions of the Royal Society of London nel 2004 (*The role of positive emotions in positive psychology: the broaden-and-build theory of positive emotions; The broaden-and-build theory of positive emotions*) è un quadro di riferimento significativo. Il lavoro sostiene che le emozioni positive (gioia, interesse, gratitudine) non solo offrono piacere momentaneo, ma espandono anche i nostri repertori cognitivi e comportamentali, stimolando l'acquisizione di risorse e conoscenze personali.

Benessere emotivo ed empatia hanno un ruolo fondamentale nell'usabilità di prodotti e servizi poiché ne potenziano la capacità di impatto sull'utente e, di conseguenza, anche accettabilità e usabilità. La riflessione sullo Human-Centered Design nel sociale, è analizzata da William B Rouse nella pubblicazione *From Human-Centered design to Human-Centered society: Creatively Balancing Business Innovation and Societal Exploitation*, pubblicata nel 2024 da CRC Press, dove l'autore evidenzia come una società Human-Centered nasce dal bilanciamento di collettivismo e individualismo, pulsioni che emergono ciclicamente e la cui tensione non è stata ancora equilibrata.

Un approfondimento a proposito nell'empatia si può trovare nel paper *Empathy, design and human factors*, parte dei proceedings di *AHFE 2017 International Conference on Usability and User Experience*, dove Woodcock, A., McDonagh, D., Osmond, J., & Scott, W. trattano il tema dell'empatia sottolineando la necessità di fornire agli utenti "esperienze autentiche", e l'importanza per il designer dell'utilizzo di empatia come approccio alle fasi di ricerca a progettazione

Il design partecipativo emerge come elemento chiave nella maggior parte dei lavori. Morelli e Sbordone, ne *Il territorio delle relazioni. Il design infrastructuring per i contesti locali* pubblicato in MD Journal nel 2018, approfondiscono il concetto di *design infrastructuring* come strumento per creare reti collaborative nei contesti locali. L'approccio sottolinea come il design partecipativo possa non solo rispondere alle sfide specifiche di un territorio, ma anche favorire la costruzione di relazioni che generano soluzioni condivise e sostenibili.

Si ritrova nell'approccio *experience-based co-design* (EBCD), esplorato in *Experience based co-design and healthcare improvement: realizing participatory design in the public sector* da Donetto, S., Pierri, P., Tsianakas, V., & Robert, G. in The Design Journal nel 2015, che evidenzia come il coinvolgimento diretto di utenti e operatori nella progettazione dei servizi sanitari non solo migliora i servizi stessi ma favorisce una maggiore empatia, comprensione reciproca e soddisfazione tra le parti. L'ambiente collaborativo, in cui i pazienti diventano co-progettisti e le loro esperienze dirette sono al centro del processo, ha effetti positivi sul risultato finale: soluzioni più umane, inclusive e rispondenti ai bisogni delle persone.

Effetti che ritroviamo anche nel lavoro di Wadley, G., Lederman, R., Gleeson, J., & Alvarez-Jimenez, M., *Participatory design of an online therapy for youth mental health* del 2013 presentato alla 25th Australian Computer-Human Interaction Conference: Augmentation, Application, Innovation, nel quale

si dimostra come il design partecipativo abbia consentito lo sviluppo di una terapia online più efficace e accettabile per utenti giovani e basata sulle loro esigenze reali (necessità di anonimato, sicurezza, accessibilità, senso di inclusione).

L'efficacia del metodo e dei suoi strumenti era del resto già stata ampiamente analizzata da Francesca Rizzo nel volume *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*, pubblicato da Franco Angeli nel 2009. Dove si evidenzia, tra l'altro, come il coinvolgimento dell'utente nel processo progettuale rappresenti un elemento imprescindibile anche per la generazione di sentimenti ed emozioni positive dell'utente stesso.

Lo studio dei temi di inclusione e accessibilità, partendo da riflessioni inerenti l'ambito museale, può iniziare da considerazioni inerenti lo User-Centered Design come proposto nella pubblicazione *Design for inclusivity: A practical guide to accessible, innovative and user-centered design*, proposta da R. Coleman, J. Clarkson e J. Cassim nel 2016 con CRC Press, che valorizza il ruolo del design inclusivo nel facilitare la fruizione di beni e servizi non solo a utenti con bisogni specifici, ma a chiunque.

Approfondendo i temi dell'innovazione inclusiva nello specifico ambito delle soluzioni innovative per l'implementazione della fruizione degli impianti espositivi, un'ispirazione metodologica e tecnica arriva dalla monografia di E. Lupo del 2009 intitolata *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione* edita da Franco Angeli, dove l'autrice delinea non solo una riflessione disciplinare ma un prezioso supporto operativo e didattico sul tema della ricerca di design per i beni culturali.

Sempre indagando i temi relativi all'accesso ai beni museali, riflessioni interessanti sull'accessibilità comunicativa e le possibilità sensoriali di fruizione museale si trovano nella pubblicazione curata da Dina Riccò *Accessibilità museale. Le prospettive per il design della comunicazione*, edita nel 2023 da Franco Angeli. Il volume presenta una raccolta di saggi di figure accademiche e professionali che indagano le esigenze, i requisiti, le soluzioni e le tecniche per fare in modo che le opere d'arte, di design, e più in generale i beni culturali, siano accessibili a tutti.

Ritroviamo i temi sopra citati nell'articolo di Jorge Frascara, *Design, and design education: How can they get together?*, in Art, Design & Communication in Higher Education (2017) che analizza la relazione tra pratica progettuale e formazione nel design. Frascara propone un approccio educativo che metta al centro la comprensione delle dinamiche sociali e dei bisogni umani, rendendo il design uno strumento per affrontare esigenze della società contemporanea e questioni reali, come inclusività, accessibilità e sostenibilità. Critica la separazione tra insegnamento teorico e pratica progettuale nei percorsi educativi e sottolinea invece l'importanza di un'integrazione più forte tra le due dimensioni. Sostiene inoltre che la formazione dovrebbe includere competenze di comunicazione, empatia e, naturalmente, progettazione partecipativa per preparare designer in grado di lavorare in contesti complessi e mutevoli.

Riferimenti bibliografici

Coleman, R., Clarkson, J., Cassim, J. (2016). Design for inclusivity: A practical guide to accessible, innovative and user-centred design. CRC Press.

Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American psychologist*, *56*(3), 218.

Ku, B., & Lupton, E. (2022). *Health design thinking: creating products and services for better health*. The MIT Press.

Woodcock, A., McDonagh, D., Osmond, J., & Scott, W. (2018). Empathy, design and human factors. In *Advances in Usability and User Experience: Proceedings of the AHFE 2017 International Conference on Usability and User Experience, July 17-21, 2017, The Westin Bonaventure Hotel, Los Angeles, California, USA 8* (pp. 569-579). Springer International Publishing.

Design e Ricerca: Fonti e Risorse esplora le connessioni, le tensioni e le opportunità che emergono oggi all'incrocio tra ricerca, progetto e società. A partire dal tema proposto dalla Conferenza annuale SID 2024, il volume affronta il ruolo delle *fonti* e delle *risorse* come elementi generativi e propulsori della ricerca in design, intese al tempo stesso come origine, sostegno e risultato dei processi progettuali.

Il contesto contemporaneo – segnato da crisi ambientali, transizioni tecnologiche, mutamenti sociali e culturali – sollecita una riflessione critica sul contributo del design nel costruire visioni rigenerative, accessibili e collettivamente responsabili. Attraverso gli esiti dei Tavoli e dei Seminari *Fonti e Risorse*, il volume restituisce una mappatura articolata delle traiettorie di ricerca nel panorama nazionale, mettendo in dialogo prospettive teoriche, metodologiche, pedagogiche e progettuali.

I contributi raccolti – provenienti da 25 sedi universitarie e selezionati tramite *double-blind peer review* – testimoniano la pluralità e la vitalità del campo del design: dalle pratiche di sostenibilità e innovazione digitale alle dimensioni sociali, educative e culturali del progetto. L'attenzione a *fonti e risorse* si configura qui come un dispositivo concettuale per ripensare criticamente i fondamenti del sapere progettuale e per ridefinire, attraverso il confronto e la collaborazione, i confini in continua evoluzione della ricerca in design.