

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

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

**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 Rettore dell'Università Iuav di Venezia	I
Raimonda Riccini Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)	II
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 <i>Design e ricerca: Fonti e Risorse</i> Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent	1
Affondi sul tema <i>Fonti e Risorse</i>	
Conoscere i dati: metafore e metodi per il design Paola Pierri	14
Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee Priscila Lena Farias	18
Idee di ricerca. <i>Fonti e Risorse: Orizzonti per la ricerca</i>	
● Seminario Materiali	
Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni Chiara Battistoni, Carmen Rotondi	27
WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole Ilaria Fabbri	32
Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri Gabriele Maria Cito	40
<i>More-Than Light Design</i>: il progetto interspecifico della luce Giovanni Inglese	47
Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari Noemi Emidi	54
● Seminario Territori, Aziende, Gestione	
Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale Davide Paciotti, Annapaola Vacanti	63
Impronte: un percorso <i>onlife</i> per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo	68
Pratiche culturali collaborative basate su <i>open data</i>. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile Rosa Lorusso, Arianna Mazza	75
"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento <i>open source design</i> Bianca Chiti, Denise de Spirito	83

● Seminario Innovazione sociale	92
Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento Martina Frausin, Luca D'Elia	
Urban design per il benessere delle persone: analisi <i>field based</i> nella città di Genova Boyu Chen, Federica Maria Lorusso	97
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	105
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	114
● Seminario Pedagogie	122
Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design Giulia Ciliberto, Ami Licaj	
Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorgio Giannitto, Calogero Mattia Priola	127
Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini	133
Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo Giulia Farace	143
Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti Enrica Cunico	150
Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto Carlotta Belluzzi Mus	157
● Seminario Well-being	165
Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali Alessia Buffagni, Silvia Imbesi	
<i>Home Virtualands</i>. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson Ester Iacono, Mattia Pistolesi	170
Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica Xavier Ferrari Tumay	177
La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole Lara Pulcina, Sarah Jane Cipressi, Simone Giancaspero	184
Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le <i>brain computer interface</i> Antonella Rosmino	192

● 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 <i>Bioreceptive Florence</i>: 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
<i>Digital Fashion Heritage</i>: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile Simona Colitti, Ludovica Rosato	
	255
<i>Error 404: page not found</i>. 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. <i>Fonti e Risorse</i>: 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 <i>moda interspecie</i> Clizia Moradei	
	296
<i>Data-driven food interfaces</i>: 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 microrganismi fotostatici Nataschia 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	
I 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'espore: 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
Mariangela Francesca Balsamo, Giuliana Flavia Cangelosi, Lucia Pietroni	
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	
<i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i>	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 Mincoelli	
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 Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
● Tavolo Innovazione sociale	
Storie di innovazione sociale Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design Diletta Damiano, Massari Sonia	483
Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica Laura Bortoloni	495
Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare Silvana Kühtz	503
Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone Sara Ceraolo	511
L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
● Tavolo Well-being	
Lo stato della ricerca Well-being Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

Dispositivi <i>autism-friendly</i> per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia	559
Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza Silvia Maria Gramegna	567
Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella	574
DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone	582
Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore	589
Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del <i>MedTech</i> europeo Amina Pereno, Mariapaola Puglielli	597
Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli	605
● Tavolo Design per i patrimoni	
Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente	614
Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco	621
<i>Immaterial Observatory</i>: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto	631
Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse Sandra Coppola	638
<i>Connecting Communities</i>. Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua	645
<i>Design Driven Capacity Building</i>. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro	653
La Nuova Libbaneria Mediterranea: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali Rosanna Cianniello	661
Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità Federica Delprino, Omar Tonella	669
Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti	678

● 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 Siegelau** 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 Malakucz, Carmen Rotondi
- Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Vincenzo Paolo Bagnato

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde Nicolò Di Prima	793
Re-Think. Re-Design. Re-Start. Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè	802
<i>Alive and kicking: 30 anni di luav design</i> Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni	816
Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse	823

Design Driven Capacity Building.
**Sviluppo di capacità e responsabilità
sociale: risorse per il design**

Emanuela Bonini Lessing

Università Iuav di Venezia

Silvia Maria Carolo

Università Iuav di Venezia

Mario Ciaramitaro

Università Iuav di Venezia

Abstract

La Transizione Digitale e Verde promossa dalla Commissione Europea richiede nuovi strumenti che includano aspetti sociali e ambientali. Il progetto Interreg Central Europe Capacity2Transform, ha permesso di individuare come risorse per il design i framework di *capacity building* (CB) e *corporate social responsibility* (CSR). Dopo un'analisi dei punti di contatto tra i diversi approcci è stata sviluppata una azione pilota di Design Driven Capacity Building coinvolgendo designer, associazioni locali e giovani imprenditori per esplorare scenari di sviluppo sostenibile. I risultati indicano come il design possa essere un catalizzatore di un processo per lo sviluppo di competenze, facilitando partenariati e innovazione a livello territoriale. Infine, viene presentato un format di azione Design Driven CB replicabile attraverso licenza Creative Commons per un impatto concreto e positivo nelle comunità locali.

Parole chiave

- DESIGN DRIVEN INNOVATION
- CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY (CSR)
- TRANSIZIONE DIGITALE E VERDE
- SVILUPPO SOSTENIBILE

1. Ipotesi di ricerca: il *capacity building* come risorsa e il design come processo di trasferimento

È possibile identificare delle opportunità di ricerca per le scienze del design all'interno dei framework di potenziamento delle competenze promossi dall'unione Europea? Come è possibile inquadrare questi framework come risorsa per progetti e processi di ricerca disciplinari?

In linea con le riflessioni disciplinari su come design, sistemi, territori ed innovazione sono intrecciati (Maciver, et al. 2016; Pereno & Barbero, 2020) si propone di inquadrare le risorse per future prospettive di ricerca sull'intreccio tra *capacity building* e design process. Si sono quindi potuti definire quali siano i punti di contatto tra processi di design e processi di *capacity building* (CB) e *corporate social responsibility* (CSR) per fornire nuove risorse e approfondimenti sulle implicazioni di un processo di design attraverso la testimonianza dell'azione pilota implementata a livello locale. Le Scienze del design, hanno evidenziato l'importanza di adottare framework specifici e strumenti per sviluppare modelli virtuosi. L'innovazione, oggi, non si limita più a tecniche e materiali, ma si estende a dimensioni sociali e ambientali (Tamborrini, 2019). Lo sviluppo territoriale si collega al design sistemico, approfondendo le dinamiche complesse e la comprensione da parte degli stakeholder (Pereno & Barbero, 2020). Ambienti creativi possono stimolare innovazione multidirezionale, favorendo esperienze e idee (Visona et al., 2022). I metodi di design si sono evoluti, includendo strategie di co-design e strumenti per ristrutturare sistemi complessi, coinvolgendo professionisti di vari ambiti (Barbero et al., 2023). Tuttavia, la ricerca non sempre misura l'innovazione tramite indicatori di competenze, risorsa utile per ampliare l'efficacia dei processi di design oltre l'innovazione di prodotto/servizio e le componenti sociali associate.

2. Risorse per la ricerca: *capacity building* e competenze

L'inserimento del nostro contributo all'interno della call "Fonti e Risorse" si fonda sulla considerazione del *capacity building* (CB) come una risorsa strategica per il design, sia in termini di metodologia che di impatto progettuale. Il CB si configura come una fonte di conoscenza e di strumenti operativi per ridefinire il ruolo del design all'interno dei pro-

cessi di sviluppo territoriale, economico e sociale. Nell'attuale contesto di transizione digitale e verde, il design non solo utilizza fonti informative per strutturare nuovi approcci metodologici, ma si pone anche come catalizzatore di risorse cognitive, culturali e sociali che emergono dall'interazione con i territori, le industrie creative e le comunità. Questo approccio sollecita il design a ripensare la relazione tra le fonti del pensiero progettuale e le risorse necessarie per affrontare la sostenibilità ambientale e sociale. La nostra ricerca esplora il CB come un processo in grado di valorizzare le risorse esistenti, rigenerarle e connetterle in ecosistemi innovativi, contribuendo così alla ridefinizione delle pratiche di progettazione e di ricerca nel campo del design. Il progetto Interreg Central Europe Capacity2Transform (C2T) è un progetto di CB che si colloca nell'ambito della cooperazione europea e, in particolare, della cooperazione transnazionale tra regioni appartenenti a nove Paesi dell'Europa Centrale. Il concetto di CB ha origine nell'ambito delle politiche di sviluppo, è stato ampiamente usato a partire dagli anni settanta, salendo alla ribalta nel dibattito internazionale degli anni novanta. Negli anni gli attori attivi nell'arena internazionale della cooperazione allo sviluppo quali Nazioni Unite, Commissione Europea, ONG nazionali e internazionali hanno riconosciuto una comune definizione di CB che hanno declinato in framework e in programmi concreti costruiti sulla base delle proprie realtà organizzative e dei propri contesti di intervento. Lo United Nations Development Programme (UNDP, 1998) ha definito "capacity" l'abilità di individui, istituzioni e organizzazioni di implementare funzioni, risolvere problemi e stabilire e raggiungere obiettivi in un modo sostenibile. CB è dunque un approccio concettuale allo sviluppo che si focalizza sulla comprensione di ostacoli che inibiscono persone, governi, organizzazioni internazionali, NGOs nel raggiungimento dei loro obiettivi di sviluppo, incrementando al tempo stesso le loro abilità che permettono di raggiungere risultati misurabili e sostenibili (Re, 2013).

2.1 Capacity Building e competenze

Lo sviluppo di capacità che caratterizza i programmi di CB è quindi il processo attraverso il quale esse vengono acquisite, rafforzate, adattate, preservate nel tempo agendo su tre livelli: quello degli individui, delle organizzazioni e dell'*environment* - qui inteso come sistema, o settore. Ognuno di essi può ottenere, rafforzare e mantenere la capacità di impostare e raggiungere i propri obiettivi di sviluppo nel corso del tempo. Anche in ambito comunitario, il CB è uno dei possibili strumenti adottati dai programmi di cooperazione europea che, contribuendo alla politica di coesione, mirano a "risolvere i problemi che trascendono i confini nazionali" richiedendo "una soluzione comune", e a sviluppare congiuntamente le potenzialità dei diversi territori" (Parlamento Europeo [PE], 2024). Il percorso di CB previsto da C2T si pone dunque in una prospettiva territoriale ampia, come strumento per la politica europea di coesione territoriale, volta ad armonizzare lo sviluppo economico, sociale e territoriale delle regioni coinvolte. C2T è infatti un progetto di capacity building che affronta la mancanza di competenze delle industrie culturali e creative nell'area della transizione digitale e verde, riconoscendo nella cooperazione transnazionale "l'unica soluzione possibile" per trasmettere supporto sistematico mirato al rafforzamento di capacità e competenze utili al settore.

2.2 Le competenze e il processo di Capacity Building in Capacity2Transform

Il Progetto C2T si fonda sull'idea di fare leva e di attivare il potenziale del settore delle Industrie Culturali e Creative, dove rientrano i designer e gli studi di progettazione, nel promuovere la trasformazione digitale, verde, creativa, attraverso azioni pilota di CB da implementare nei territori coinvolti, focalizzate sul rafforzamento di tre aree di competenza: verde, digitale e creativa (DGC). In assenza di un framework ca-

pace di integrare queste tre aree di competenza, nell'ambito del partenariato è stato elaborato il modello "DGC Competence Measurement Toolkit" dal partner Università di Spalato (Facoltà di Economia, Business e Turismo). Il *DGC Competence Measurement Toolkit* si basa su un'approfondita analisi bibliometrica e su una revisione della letteratura internazionale, ed è stato costruito a partire dagli obiettivi specifici di C2T, utilizzando i tre framework DigiComp, GreenComp ed EntreComp della Commissione Europea per la misurazione delle competenze digitali, verdi e imprenditoriali:

- "Digital Competence Framework for Citizens - DigComp" (Vuorikari et al., 2022)
- "Green Competence Framework - GreenComp" (Bianchi et al., 2022)
- "Entrepreneurship Competence Framework - EntreComp" (Bacigalupo et al., 2016)

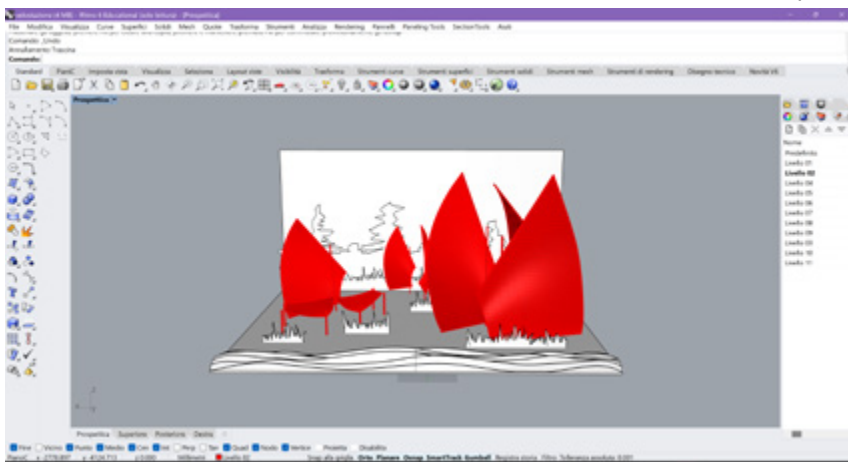
Nell'ambito del Progetto C2T il Toolkit costituisce lo strumento di riferimento per una misurazione integrata delle tre aree di competenza DGC. L'obiettivo principale del toolkit è di fornire uno strumento di autovalutazione che permetta ai partecipanti di misurare il proprio livello di competenza prima e dopo le azioni di *capacity building*. Il questionario online incluso nel toolkit è stato progettato per essere somministrato agli stakeholder locali nell'ambito di un piano di monitoraggio e valutazione che assicuri il raggiungimento degli obiettivi formativi. Inoltre, il toolkit prevede un sistema di reporting periodico per monitorare l'efficacia delle attività di upskilling e facilitare la comunicazione tra i partner di progetto. L'adozione di questo strumento consente di integrare in un'unica piattaforma la valutazione delle competenze DGC, garantendo un approccio sistematico e replicabile per la formazione e la misurazione dell'impatto delle competenze acquisite. (Capacity2Transform 2024).

Come già accennato in precedenza, il CB del progetto C2T mira ad una trasformazione del settore delle ICC in un ecosistema - o *environment* - che supporti, faciliti lo sviluppo di competenze DGC a tutti i suoi livelli, e con il coinvolgimento dei suoi principali attori, in una prospettiva di innovazione. I framework proposti dagli organismi internazionali (Zamfir, 2017) convergono in una definizione condivisa delle tre macro categorie degli attori coinvolti nel processo di CB: 1) *the enabling environment*, ovvero, il sistema sociale nel quale persone e organizzazioni operano; 2) il livello organizzativo, che si riferisce invece alla struttura interna delle organizzazioni; 3) il livello individuale, che include abilità, esperienze e conoscenze acquisite dalle singole persone sia attraverso educazione e training, che informalmente, attraverso il fare e l'osservare. Infine, risulta necessario rappresentare il CB come una sequenza di fasi e introdurre l'approccio al CB dell'Università luav nell'ambito di C2T. Riprendendo il framework elaborato dall'UNDP (1998), è possibile suddividere il processo CB proposto da C2T nei seguenti step: 1) engagement degli stakeholder e sviluppo del loro commitment verso il processo; 2) assessment delle capacità e formulazione di obiettivi relativi allo sviluppo di capacità; 3) formulazione di una risposta di capacity development; 4) implementazione e attuazione delle azioni pilota di CB; 5) fase di valutazione. Nell'ambito del partenariato e sulla base delle proprie competenze, l'Università luav di Venezia punta ad un approfondimento sulle metodologie di scenarizzazione come occasioni per l'attuazione di azioni pilota tra diversi attori sul territorio.

Infatti, durante le fasi preliminari del progetto è stato possibile identificare come i processi di design possano osservare i framework di competenze per valutare effetti e ricadute indirette su persone, associazioni, istituzioni e territori. Il processo di design è stato quindi valutato come un catalizzatore non solo di innovazione ma come processo per raggiungere i punti specifici di ciascuna delle tre aree di competenze, DigiComp, GreenComp, EntreComp.

3. Azione pilota: caso studio di utilizzo di una progettualità per capacity building

Spesso la convergenza di interessi per portare innovazione sociale attraverso pratiche creative e di progetto passa attraverso la costruzione di luoghi fisici di scambio (Visonà, 2022) competenze tecniche come ad esempio i fablab ma si propone qui una prospettiva diversa. Il caso studio in oggetto è un'azione pilota che non si basa sulla costruzione di un ambiente fisico ma è un circuito di collaborazione che accade in diverse occasioni mettendo al centro una progettualità condivisa come catalizzatore di scambio e competenze.



1. Modello digitale per un *conversation catalyst*. Sosta al Terzo, area di sosta per ciclisti nella laguna di Venezia



2. *Conversation catalyst*, Sosta al Terzo, concept per un'area di sosta per ciclisti nella laguna di Venezia

L'azione pilota è indirizzata a potenziare sia una rete di giovani designer che un'associazione, Velostazione APS, che si occupa del futuro della mobilità su bicicletta nell'area metropolitana di Venezia. Mettere in comunicazione queste diverse realtà permette di conoscere e costruire un pensiero complesso sulla città e allo stesso tempo di individuare modalità di visione, progetto e restituzione per il futuro. I partecipanti all'azione pilota al momento sono stati: l'associazione stessa, due ricercatori dedicati al progetto C2T, un designer e ventisei giovani designer che all'interno del progetto ricoprivano il ruolo ibrido di imprenditori, attivatori di processi sociali e progettisti. I risultati di questa azione pilota sono stati degli scenari di design che sono serviti come *conversation catalysts* tra l'associazione e i designers per calibrare le loro idee di innovazione e intervento.

L'azione pilota del progetto, in corso di realizzazione, ha completato le prime due fasi su tre. La prima fase (giugno-luglio 2024) ha visto l'incontro tra ricercatori, designer e l'associazione per definire un'area di indagine basata su valori sociali e visioni per l'area metropolitana di Mestre e Venezia. La seconda fase ha coinvolto ventisei designer in un workshop intensivo di cinque giorni per sviluppare nuovi format culturali per Velostazione APS. La terza fase prevede la presentazione pubblica dei risultati come strumenti di dialogo per coinvolgere attori locali interessati alla mobilità sostenibile e al cicloturismo. Il workshop, denominato *La Velocittà: Local Turbo-biking*, ha utilizzato il design come catalizzatore di innovazione sociale.

3.1 Progettualità e competenze

L'azione pilota mira a potenziare le competenze dei partecipanti attraverso scambi orizzontali e l'uso dei metodi di design per generare innovazione all'interno della rete di stakeholder del progetto. L'approccio si basa sull'integrazione delle competenze definite nei framework GreenComp, EntreComp e DigiComp all'interno di processi di design collettivo, come i *design scenarios*. I framework europei sono stati utilizzati per interpretare i processi di design come ambienti che facilitano l'acquisizione di competenze specifiche. Una tabella riassun-

TAB. 1

Azione di design scenarios		
Green Competences	Entrepreneurial Competences	Digital Competences
Pensiero sistemico Pensiero critico Definizione del problema Senso del futuro Adattabilità Pensiero esplorativo	Riconoscere le opportunità Creatività Visione Dare valore alle idee Pensiero etico e sostenibile Imparare dall'esperienza Lavorare con gli altri	Interagire attraverso le tecnologie digitali Condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali Identificare le lacune delle competenze digitali

L'azione di design si è configurata come una serie di incontri tra diversi portatori d'interesse andando a definire l'ambito di intervento per una scenarizzazione dei valori e delle idee per il futuro di Velostazione APS. Per ciascun passaggio si sono identificate le competenze dei framework DigiComp, GreenComp e EntreComp che sono state attivate e trasmesse dal processo di progettazione. (TAB. 2)

TAB. 2

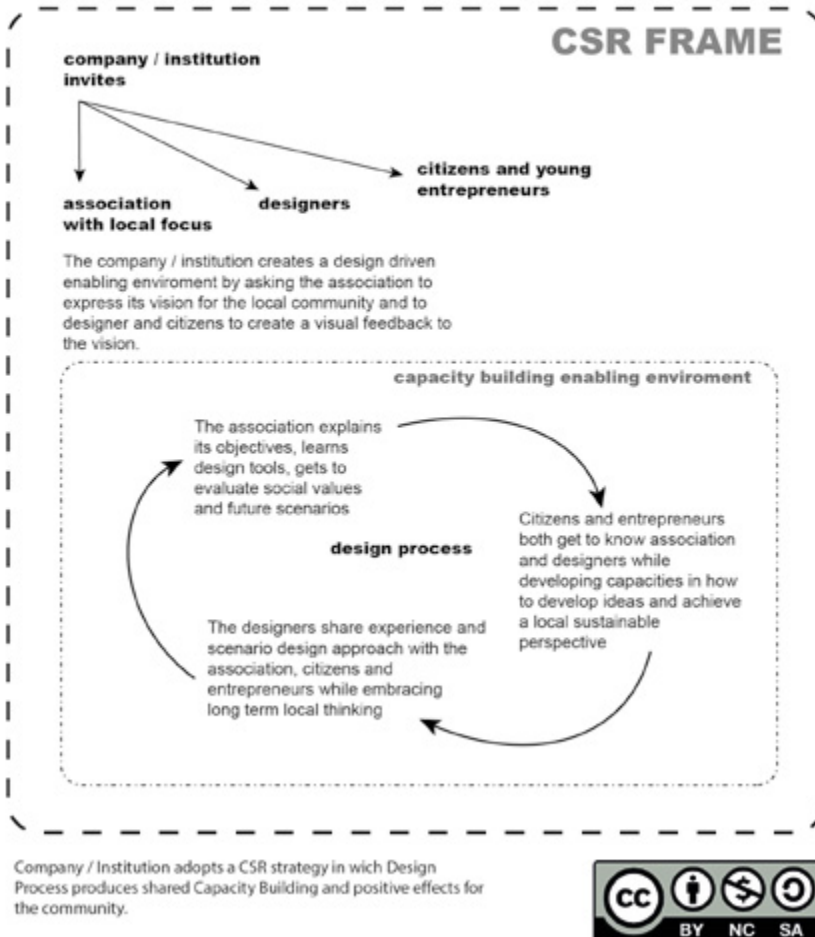
Quando	Chi	Milestones	Competenze
meeting giugno	ricercatori; associazione; designer	Incontro conoscitivo	Riconoscere le opportunità
meeting luglio	ricercatori; associazione; designer	Incontro preparatorio	Definizione del problema
meeting settembre	ricercatori; designer; giovani designer	Incontro preparatorio	Definizione del problema
workshop giorno 1	ricercatori; designer; giovani designer	esplorazione visiva delle immagini degli eventi della Velostazione, riferimenti di design con al centro le biciclette e la trasformazione delle aree urbane. ricerca visiva da parte dei partecipanti su prodotti e progetti attinenti al workshop che potevano alimentare collettivamente processo (peer to peer exchange)	Senso del futuro Adattabilità Pensiero sistemico Pensiero esplorativo Visione
workshop giorno 2	ricercatori; designer; giovani designer	brainstorming e definizione di possibili aree di intervento definizione gruppi di lavoro presentazione concept in 2 minuti, 2 minuti per suggerire miglioramenti.	Riconoscere le opportunità Visione Pensiero esplorativo Dare valore alle idee Imparare dall'esperienza Lavorare con gli altri
workshop giorno 3	ricercatori; designer; giovani designer	presentazione bozza visiva del modello che racconta il concept, osservazione e consigli collettivi su come migliorare	Riconoscere le opportunità Visione interagire attraverso mezzi digitali, utilizzare in modo creativo gli strumenti digitali
workshop giorno 4	ricercatori; designer; giovani designer	produzione modello del concept	interagire attraverso mezzi digitali, utilizzare in modo creativo gli strumenti digitali
workshop giorno 5	ricercatori; designer; giovani designer; associazione; pubblico;	finalizzazione e presentazione pubblica	Imparare dall'esperienza Lavorare con gli altri Pensiero etico e sostenibile Identificare le lacune delle competenze digitali
Novembre / Dicembre 2024	ricercatori; designer; giovani designer; associazione; pubblico;	Racconto del concept Racconto del processo di progettazione valorizzando parole chiave che hanno guidato il senso dello sviluppo	Dare valore alle idee Pensiero etico e sostenibile Pensiero sistemico Pensiero critico Senso del futuro Adattabilità Pensiero esplorativo

4. La Corporate Social Responsibility per un Design Driven Capacity Building

Nell'ambito della ricerca Capacity2Transform è stata individuata nella Corporate Social Responsibility (CSR) una possibile area/cornice entro cui inquadrare/incanalare un processo di CB attraverso il design process.

La definizione di CSR non ha ancora trovato una formulazione univoca ma è divenuta popolare a partire dagli anni novanta, parallelamente all'evoluzione del concetto di sviluppo sostenibile (Thomas & Nowak, 2006). Nelle diverse concettualizzazioni emerge che con CSR ci si riferisca ad un approccio che riconosca alle aziende "la responsabilità per i loro impatti nella società" (European Commission [EC], 2011), mettendo al centro il loro impegno (Holme et al., 2000) e il loro ruolo nello sviluppo sostenibile (Fallah et al., 2022), con un raggio d'azione sia interno che esterno, verso la società e il territorio (EC, 2001).

DESIGN DRIVEN CAPACITY BUILDING 1.0 [A CSR FORMAT]



3. Lo schema illustra come sia possibile costruire un design driven capacity building process tra diversi attori all'interno di una azione di CSR di una azienda / istituzione. L'azienda/istituzione crea un ambiente favorevole al design chiedendo ad una associazione di esprimere la propria visione per la comunità locale e a progettisti e cittadini di creare un feedback visivo alla visione proposta. Lo schema è distribuito con licenza CC BY-NC-SA

Nel contesto della letteratura sulla CSR, il CB viene trattato secondo due prospettive diverse, che trovano contatto sia con la dimensione interna (Fet & Knudson, 2017) che esterna della CSR. In questo ultimo caso, il CB viene concepito come strumento di implementazione della CSR sul territorio, quale programma intrapreso da un'azienda che si rivolge verso l'esterno, con l'obiettivo di costruire e rafforzare capacità a livello di comunità locale. Tale approccio trova riscontro anche nel Green Paper sulla CSR (EC, 2001), che evidenzia i diversi aspetti della dimensione esterna della CSR e, in particolare, sull'interazione tra impresa e comunità:

- 1) la ricaduta positiva per l'impresa in termini di reputazione e competitività, quale protagonista della vita locale;
- 2) interventi di educazione all'ecologia;
- 3) l'impegno nella vita locale attraverso formazioni professionali complementari e il sostegno alle associazioni locali;
- 4) lo sviluppo di relazioni positive con la comunità locale e l'accumulazione di capitale sociale. Il CB può dunque trovare collocazione nella dimensione esterna della CSR, ovvero, tra le prassi socialmente responsabili citate che riguardano la comunità locale, quali interventi di formazione, di educazione all'ecologia, programmi a sostegno di associazioni del territorio.

In questo caso, la dimensione esterna della CSR è fondamentale per osservare gli effetti di un processo di design condivisi da designer, cittadini, imprenditori e associazioni locali. Il processo di design è inquadrato come una azione di CB in un format di CSR che può essere adottato dalle PMI nel lavoro con il proprio territorio e con la propria comunità di riferimento. Nell'ottica del progetto C2T e delle azioni pilota di CB previste, l'Università luav contribuisce alla transizione digitale e verde come promotore dell'*enabling environment*, introducendo e testando sul territorio format innovativi di CSR.

Il metodo sviluppato nel progetto si configura come un framework replicabile per la progettazione di azioni di Corporate Social Responsibility (CSR) orientate alla costruzione di comunità e alla valorizzazione del capitale sociale attraverso il design. L'approccio adottato si basa sulla creazione di un *enabling environment* in cui imprese e istituzioni culturali possano strutturare percorsi di capacity building per il trasferimento di conoscenze e valori. Il modello sviluppato nel progetto C2T dimostra che il design può agire come un catalizzatore di innovazione sociale, facilitando il dialogo tra aziende, associazioni e stakeholder locali. In questo contesto, il fra-

network può essere applicato in diversi settori, ad esempio nel supporto alle industrie culturali e creative nella transizione digitale e verde o nella definizione di strategie di CSR territoriali. Il processo prevede l'attivazione di un network di attori, la definizione di scenari di sviluppo sostenibile e l'implementazione di azioni di co-design per la creazione di valore condiviso. La struttura flessibile del metodo permette di adattarlo a differenti contesti aziendali e istituzionali, garantendo la replicabilità delle pratiche e la sostenibilità degli impatti generati.

4. Conclusioni e aperture

L'azione pilota del progetto C2T apre alla sinergia tra Scienze del Design, Capacity Building e CSR (Corporate Social Responsibility) producendo risultati concreti e replicabili. Il contesto collaborativo concertato a valle della teoria del capacity building ha prodotto un *enabling environment* in cui associazioni locali, designer affermati e giovani imprenditori hanno lavorato insieme per esplorare scenari di sviluppo locale, rafforzando le competenze di tutti i partecipanti. La CSR e il *capacity building* (CB) condividono l'obiettivo dello sviluppo sostenibile, con la CSR vista come un approccio strategico che supporta questo processo. Il rafforzamento delle capacità è fondamentale per uno sviluppo sostenibile centrato sulle persone. L'adozione della CSR come cornice per azioni di *Design Driven Capacity Building* (DDCB) è in linea con l'Agenda 2030, in particolare con l'Obiettivo 17, che enfatizza la costruzione di capacità (Target 17.9) e la creazione di partenariati multilaterali (Target 17.17) per raggiungere gli obiettivi di sviluppo sostenibile. Attraverso un processo di design, è stato possibile integrare aspetti sociali, ambientali ed etici nelle attività strategiche, promuovendo una visione comune che metta al centro le persone e il territorio.

Riferimenti bibliografici

- Assemblea Generale delle Nazioni Unite (2015). *Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile*.
- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y. & Van Den Brande, L. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2016.
- Barbero, S., & Ferrulli, E. (2023). Ecological and digital transition. Systemic Design in SMEs open innovation processes. *AGATHÓN | International Journal of Architecture, Art and Design*, 13.
- Bianchi, G., Pisiotis, U., & Cabrera Giraldez, M. (2022). *GreenComp: The European sustainability competence framework*. In Punie, Y. & Bacigalupo, M. (a cura di), Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022.
- Buzio, A. (2013). Capacity Building: un benchmark internazionale su sviluppo e cultura. In Santagata, W. (a cura di) *Rapporto internazionale sulle strategie di Capacity Building per la valorizzazione del patrimonio culturale. Il Piemonte come caso emblematico* (pp. 8-30). CSS - EBLa.
- Capacity2Transform (2024). *DGC Competence Measurement Toolkit*, Deliverable 1.2.2, February 2024, Capacity2Transform repository
- Commissione Europea (2019a). Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology, *Digital skills – New professions, new educational methods, new jobs – Executive summary*.
- Commissione Europea (2019b). *Commission staff working document. Corporate Social Responsibility, Responsible Business Conduct, and Business & Human Rights: Overview of Progress*.
- European Commission (2001). *Green Paper: Promoting a European Framework for Corporate Social Responsibility*.
- European Commission (2007). *Making globalisation profitable*. Office for Official Publications of the European Communities.
- European Commission. (2011). *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of Regions: A renewed EU strategy 2011-14 for Corporate Social Responsibility*.
- Fallah Shayan, N., Mohabbati-Kalejahi, N., Alavi, S., & Zahed, M.A. (2022). Sustainable Development Goals (SDGs) as a Framework for Corporate Social Responsibility (CSR). *Sustainability*, 14, 1222.
- Fet, M. A., & Knudson, H. (2017). Implementing Corporate Social Responsibility. In: Abraham, M. A. (a cura di), *Encyclopedia of Sustainable Technologies, First Edition* (pp. 125-130). Elsevier.
- Holme, R., Watts, P., & World Business Council for Sustainable Development (WBCSD) (2000). *Corporate Social Responsibility: Making Good Business Sense*. World Business Council for Sustainable Development.
- Maciver, F., Malins, J., Kantorovich, J., & Liapis, A. (2016). United We Stand: A Critique of the Design Thinking Approach in Interdisciplinary Innovation. In Lloyd, P. & Bohemia, E. (a cura di), *Future Focused Thinking - DRS International Conference 2016*, 27 - 30 June, Brighton, United Kingdom, <https://doi.org/10.21606/drs.2016.37>
- Parlamento Europeo (2024). *Note tematiche sull'Unione Europea*.
- Pereno, A., & Barbero, S. (2020). Systemic design for territorial enhancement – An overview on design tools supporting sociotechnical system innovation. *Strategic Design Research Journal*, 13, 2, 113-136.
- Re, A. (2013). Building capacities: a project proposal for setting up an international training program for Cultural Organizations. In W. Santagata (a cura di), *Rapporto internazionale sulle strategie di Capacity Building per la valorizzazione del patrimonio culturale. Il Piemonte come caso emblematico* (pp. 130-149). CSS - EBLa.
- Tamborrini, P. (2019). *Design e Territorio. Un modello di innovazione per la sostenibilità e l'imprenditorialità*. In D&T - Design e Territori / Russo D., Tamborrini P., Palermo: Palermo University Press, New Digital Frontiers srl, 2019.
- Thomas, G., & Nowak, M. (2006). *Corporate Social Responsibility: A definition. Working Paper Series, Graduate School of Business, Curtin University of Technology*, 62, 1-20.
- United Nations Development Programme. (1998). *Capacity Assessment and Development*. In a Systems and Strategic Management Context.
- United Nations Development Programme. (2008). *Capacity development: a practice note*, New York, United Nations Development Programme.
- Valenti, A., & Simone Farresin, A.T. (2023). Design and ecological thinking. The new narratives of contemporary design placing Earth on centre stage. *AGATHÓN | International Journal of Architecture, Art and Design*.
- Verganti, R. (2014). *Design-driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean* (Repr). Harvard Business Press.
- Visona, P. C., Cunha, M. R., & Kielsing, C. (2022). *On Designing Innovations: Relationships Between Creativity, Ecosystems and Cities. Diid - Disegno Industriale Industrial Design*, 78, 12.
- Vuurikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022.
- Zamfir, I. (2017). *Understanding capacity-building/ capacity development. A core concept of development policy*. European Parliamentary Research Service.

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.