

TRANSP ARENCY

Incontro interdisciplinare sul principio

BY

di trasparenza dei dati personali

DESIGN

Venezia, 19 dicembre 2022

A cura di Barbara Pasa e Gianni Sinni

I
-
U
-
A
-
V

BEMBO OFFICINA EDITORIALE

Bembo Officina Editoriale

Comitato scientifico

Pippo Ciorra
Raffaella Fagnoni
Fulvio Lenzo
Anna Marson
Luca Monica
Fabio Peron
Salvatore Russo
Maria Chiara Tosi (Presidente)
Angela Vettese

Direzione editoriale

Raimonda Riccini

Coordinamento redazionale

Rosa Chiesa
Maddalena Dalla Mura

Redazione

Matteo Basso
Marco Capponi
Andrea Iorio
Olimpia Mazzarella
Michela Pace
Claudia Pirina
Francesco Zucconi

Segreteria di redazione e revisione editoriale

Anna Ghiraldini
Stefania D'Eri

Art Direction

Luciano Perondi

Progetto grafico

Federico Santarini
Vittoria Viale
Emilio Patuzzo

Web Design

Giovanni Borga

Automazione processi di impaginazione

Roberto Arista
Giampiero Dalai
Federico Santarini

Coordinamento

Simone Spagnol

Questa pubblicazione si inserisce nel contesto delle attività legate al “Laboratorio di scrittura” della Scuola di dottorato, in particolare al ciclo di lezioni inaugurato nel 2021 e pensato in prospettiva interdisciplinare: le principali questioni giuridiche legate al trattamento dei dati personali nella ricerca e al diritto d'autore nella ricerca iconografica e negli archivi sono proposte all'inizio di ogni anno accademico con soddisfazione e grande partecipazione di dottorande e dottorandi.

Tutti i saggi sono rilasciati con licenza

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

2024, Venezia

ISBN: 9788831241694

I Università luav
- - - di Venezia
U
- - -
A
- - -
V

TRANSP ARENCY

Incontro interdisciplinare sul principio

BY

di trasparenza dei dati personali

DESIGN

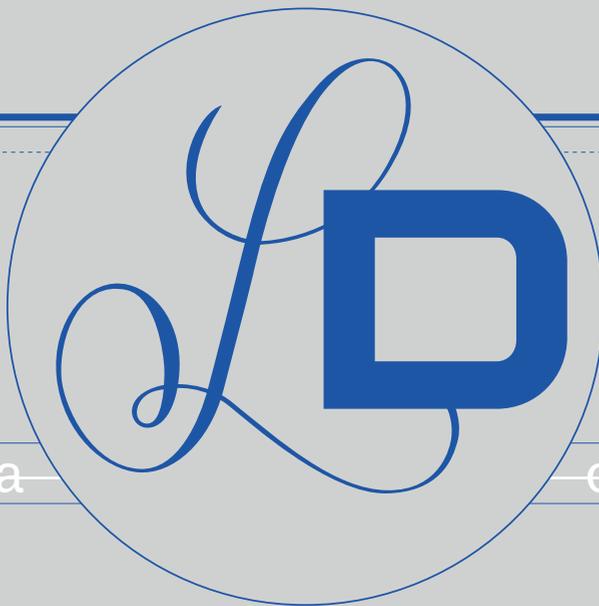
Venezia, 19 dicembre 2022

A cura di Barbara Pasa e Gianni Sinni

INDICE

- 10 Note introduttive: cronache della giornata di studi
Barbara Pasa e Gianni Sinni
- 26 Privacy by design: per una cultura del progetto
in ambito giuridico
Barbara Pasa
- 64 Trasparenza del trattamento e Legal Design:
verso un approccio comportamentale e democratico
Tommaso Fia
- 80 What if...? Il design speculativo per la protezione
dei dati personali
Rossana Ducato e Arianna Rossi
- 94 La ricerca interdisciplinare tra diritto, design
e informatica per combattere i dark pattern
Arianna Rossi
- 118 Creative Commons: un modello di semplificazione?
Deborah De Angelis
- 130 Dark UX: oltre le interfacce visive
Pietro Costa

- 140 La formazione per il cambiamento sostenibile
e il Legal Design
Gianni Sinni
- 156 La forma grafica del testo
Luciano Perondi
- 172 Comunicare la complessità del diritto
Ginevra Peruginelli
- 196 Ecosistemi comunicativi. Mettere al centro
il potere di abilitazione del progetto
Marco Tortoioli Ricci



Giornata

di studi

Legal Design

19 dicembre 2022

Iuav > Tolentini, S. Croce 191 > Venezia

Aula Magna > ore 11-17

I
- -
U
- -
A
- -
V

Università Iuav
di Venezia

Con il patrocinio del

25 |  GPDP
1995-2022 | GARANTE PER LA PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI

8 LA FORMAZIONE
PER UN
CAMBIAMENTO
SOSTENIBILE
E IL LEGAL DESIGN

GIANNI SINNI
Università Iuav di Venezia

La sostenibilità costituisce un approccio ineludibile per un design che voglia oggi responsabilmente limitare l'impatto che i prodotti e i servizi hanno dal punto di vista ecologico, economico e sociale.

Tale prospettiva tuttavia non si sofferma abbastanza sulla necessità di considerare all'interno del progetto anche tutte le implicazioni che derivano dal contesto normativo e di *policy* pubbliche. La trasformazione digitale rappresenta una significativa opportunità per promuovere il cambiamento nella pubblica amministrazione applicando gli strumenti del design nell'ambito giuridico e normativo.

C'è una storia che può efficacemente sintetizzare il rapporto che lega progetto sostenibile e norma. Si racconta infatti che la Grande Legge della Pace (*Gayanashagowa*), la costituzione orale della Confederazione Irochese delle Sei Nazioni, prevedesse che ogni decisione fosse ponderata in considerazione delle possibili ricadute sulle successive generazioni¹, in uno dei primi esempi di ciò che oggi potremmo definire un progetto

1 “Look and listen for the welfare of the whole people, and have always in view not only the present, but also the coming generations, even those whose faces are yet beneath the surface of the ground - the unborn of the future Nation” (Vd. <http://www.ganienkeh.net/thelaw.html>).

sostenibile² di società. È allo stesso tempo un buon esempio di come una *policy* appropriata garantisca il giusto *frame* all'interno del quale valutare la sostenibilità delle iniziative presenti e future in un'ottica di responsabilizzazione collettiva.

Il movimento del Legal Design ha goduto negli ultimi anni di una particolare accoglienza in ambito giuridico (Ducato & Strowel, 2021) acquisendo alcuni dei principi tipici del design dei servizi e del design della comunicazione, come il *design thinking*, lo *user-centered design*, il *co-design*, i principi della Gestalt, la leggibilità e l'accessibilità, quali strumenti per affrontare i problemi e le sfide nel settore legale, con l'obiettivo di rendere la comprensione dei documenti legali e normativi più accessibile e comprensibile ai comuni cittadini.

Tale approccio, viceversa, risulta ancora scarsamente frequentato all'interno della disciplina del design, con poche eccezioni fra le quali forse il contributo più significativo è rappresentato dal numero monografico di *Design Issues* dedicato a "The Rise of Legal Design", curato da Margaret Hagan e F. Kürşat Özenç (2020). C'è inoltre un'ambiguità nella definizione di Legal Design che deriva dal malinteso che tale binomio consista esclusivamente in un utilizzo del design come strumento di "disegno" — ci sono numerose esperienze di utilizzo di icone e pittogrammi per rappresentare concetti giuridici di cui sono un ottimo esempio le licenze Creative Commons (Habib et al., 2021; Rossi & Palmirani, 2020) —, e non anche come un apporto di "progetto" strategico.

Il design della comunicazione negli ultimi decenni ha visto ampliare sensibilmente il proprio campo di attività intervenendo progressivamente sempre più sugli aspetti intangibili del progetto come quelli che riguardano l'esperienza utente,

2 "Humanity has the ability to make development sustainable — to ensure that it meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs" è l'introduzione a *Our Common Future* (Brundtland Report), il report della World Commission on Environment and Development (United Nations, 1987, p 15).

l'interazione, il service design, la visualizzazione di dati, il visual storytelling. Le capacità che connotano oggi il design vanno dunque oltre la riconosciuta attitudine a visualizzare concetti e sistemi e coinvolgono la capacità di anticipazione così come la vocazione a prospettare scenari futuri attraverso la narrazione visiva. Il design, in definitiva, interviene a tutti gli effetti come un agente di cambiamento.

In questo contesto il designer assume i connotati di un abilitatore, o di un *gatekeeper*, con l'introduzione, fin dalle prime fasi, di principi di progettazione che si rifanno a istanze di sostenibilità, responsabilità e consapevolezza. Aspetti di una progettazione etica e inclusiva sollecitati anche da parte dell'Unione Europea, là dove definizioni come "ethical by design"³ e "privacy by design"⁴ invitano a un progetto etico all'interno del quale è la stessa figura del designer che è chiamata a impedire, ad esempio negli applicativi progettati, l'uso di *dark pattern* o l'estrazione estensiva dei dati personali degli utenti. Una tutela certo più efficace rispetto a una protezione *ex post* che si trova a rincorrere l'infrazione dopo che questa è avvenuta.

È un richiamo alla responsabilità etica del designer che non cade nel vuoto in una disciplina che da oltre mezzo secolo ha sviluppato un intenso dibattito sul ruolo sociale del progetto, da quando cioè il "peccato originale" del design — quello di una professione ancillare alla produzione industriale e pertanto attivamente coinvolta nella costruzione dei valori consumistici — è stato sentito da una parte dei designer come un fardello da cui affrancarsi.

Il design ha sempre svolto un ruolo importante nella progettazione degli spazi e degli strumenti della partecipazione

3 https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/guidance/ethics-by-design-and-ethics-of-use-approaches-for-artificial-intelligence_he_en.pdf

4 https://edps.europa.eu/data-protection/our-work/subjects/privacy-design_en

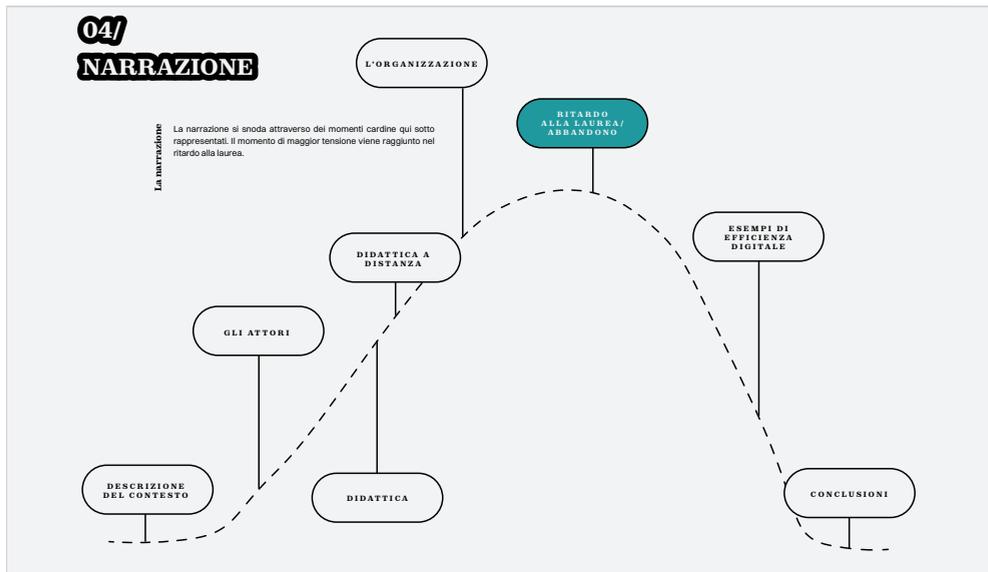


Fig. 1. La costruzione dell'arco narrativo del "Vademecum: l'ecosistema digitale dell'università".

Studenti: Matteo Boem, Luca Marchesini, Jim Pieretti, Beatrice Tonetto, Luca Venturoli

politica e democratica tanto da riconoscersi pienamente nell'affermazione che la "democrazia è un problema di design" (Chisnell, 2016). In questo quadro rivestono un sempre maggiore rilievo le numerose esperienze che vanno sotto la definizione di *policy design* (Buchanan et al., 2017; Hagan, 2021). Con questo termine, nato dell'ambito delle scienze politiche, si descrive l'azione di definire gli obiettivi delle linee politiche e gli strumenti progettuali utili alla loro realizzazione (Howlett & Mukherjee, 2018). Spesso la messa a punto di una policy pubblica costituisce un vero e proprio *wicked problem* (Buchanan, 2019 [1992]). È, insomma, uno di quei classici problemi originati da una serie di criticità sovrapposte una all'altra. Vincoli burocratici, normativi, tecnologici, organizzativi e condizionamenti politici che rendono particolarmente

ingarbugliata la ricerca di una soluzione. Affrontare una singola problematicità, isolata da una visione d'insieme, rischia fatalmente, in questi casi, di aggravare la situazione piuttosto che risolverla.

D'altra parte senza una cornice normativa che sostenga il cambiamento e l'innovazione, gli interventi per affrontare questioni come la sostenibilità o il “nuovo regime climatico”, rischiano di risolversi in iniziative poco più che cosmetiche. L'attenzione al ciclo di vita di un oggetto non può essere sufficiente se prescinde dal considerare il sistema di valori che quell'oggetto induce e sfrutta. Superare l'Epoca dei Rifiuti in cui oggi viviamo con il passaggio dalla prospettiva di un design *human-centered* a uno *humanity-centered*, come auspica Don Norman nel suo recente *Design for a better world*, significa sviluppare progetti rivolti al lungo termine con la consapevolezza che ogni singolo componente dell'ecosistema terrestre è strettamente interconnesso con tutti gli altri (Norman, 2023, pp 181-183).

Immaginare nuovi modelli di evoluzione della società, come quelli preconizzati dal sociologo Peter Frase (2016) alla ricerca di una “vita oltre il capitalismo” o dal designer Matthew Wizinsky (2022) che invita a ripensare in chiave responsabile un ruolo del “design dopo il capitalismo”, mette in gioco il design come un attivo strumento per il cambiamento e per la transizione verso un futuro più sostenibile ed equo. Il design d'altra parte si è sempre connotato come un processo di “creazione del mondo” (*world-making*) attraverso l'intenzionale e consapevole progettazione sia degli oggetti che degli apparati simbolici che definiscono la nostra vita quotidiana. Grazie alle potenzialità degli strumenti di visualizzazione il design possiede la facoltà di “immaginare ciò-che-non-esiste-ancora, per farlo apparire concretamente come un'aggiunta nuova e intenzionale al mondo reale” (Nelson & Stolterman, 2012, p 12). Superata l'idea di un design che si applica esclusivamente a dare una forma funzionale e gradevole al prodotto, oggi notiamo come la progettazione riguardi sempre più la costruzione del significato in senso sociale di quello stesso prodotto

o servizio e il designer assume la veste di un vero e proprio *sense-maker*, un costruttore di significato (Manzini, 2015, p. 35).

Questa costruzione di senso trova una particolare corrispondenza nell'aspetto narrativo e critico del design e di alcune sue applicazioni come lo *speculative design*⁵ dove “piuttosto che pensare all'architettura, ai prodotti e all'ambiente, partiamo dalle leggi, dall'etica, dai sistemi politici, dalle convinzioni sociali, dai valori, dalle paure e dalle speranze, e da come queste possono essere tradotte in espressioni materiali” (Dunne & Raby, 2013, p 70). È un approccio narrativo che mette in gioco un ampliamento multidisciplinare delle competenze del designer: “i designer stessi hanno bisogno di cambiare, di diventare competenti su argomenti normalmente ritenuti al di fuori del dominio del design ma essenziali per comprendere il mondo: economia, modelli di business, storia, scienze umane, tecnologia, etica, gestione e politica” (Norman, 2023, p 115).

Possiamo dunque individuare come terreno di convergenza tra design e diritto — nei termini di *policy design* e Legal Design sopra descritti —, lo spazio della narrazione caratteristico di entrambe le discipline (Pasa & Sinni, 2024). Nel design la dimensione narrativa interviene su più livelli: nell'individuazione dei pattern, ad esempio, o nella prefigurazione di scenari, nella *design fiction*, nella costruzione emozionale (fig. 1) o, infine, nell'affrontare i pregiudizi cognitivi (Lupton, 2017, pp 9-13), così come, a sua volta, la ricerca giuridica mantiene una stretta relazione con la componente narrativa illustrata ad esempio nell'ampio repertorio riportato da Richard H. Weisberg in *Diritto e letteratura* (Weisberg, 1993).

5 Il design speculativo applicato alla pubblica utilità è stato il tema affrontato in alcuni workshop e corsi presso l'Università Iuav di Venezia. Vd. ad esempio <https://medium.com/@giannisinni/public-design-fiction-f23bd7279d4>; <https://sites.google.com/iuav.it/design/design-open-lab/202021-primosemestre/design-della-comunicazione-3?authuser=0>



Fig. 2. Le ragioni del cambiamento nel “Vademecum: l’ecosistema digitale dell’università”. Studenti: Lorenzo Bertozzi, Pietro Braga, Agnese Carlotti, Mario Chiari, Laura Leardini

Visual storytelling e design speculativo sono divenuti recentemente degli strumenti sempre più utilizzati nella messa a punto di *policy*, anche ai livelli istituzionali più elevati, di cui sono un esempio le sperimentazioni volte ad anticipare le tendenze della tecnologia e a indagare le loro implicazioni rispetto alla protezione dei dati personali, sviluppate presso l'autorità francese *Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés* (CNIL) e presso il Garante europeo per la protezione dei dati (EDPS) (Rossi et al., 2022).

L'approccio narrativo è inoltre uno strumento efficace per affrontare la resistenza al cambiamento utilizzando un linguaggio empatico piuttosto che un linguaggio esclusivamente informativo là dove, come hanno dimostrato le numerose ricerche sui bias cognitivi (Kahneman, 2011; Kahneman et al., 2021), la copiosità di informazioni non necessariamente conduce a una maggiore comprensione, anzi può talvolta portare a un esito del tutto opposto o a una polarizzazione ancora più netta (Cairo, 2016, pp 84-85). Consolidando delle efficaci narrazioni alternative è possibile affrontare tali resistenze agendo in una forma analoga per certi versi alla “spinta gentile” o *nudge* (Thaler & Sunstein, 2008).

Il *visual storytelling* può dunque rappresentare un convincente strumento per promuovere il cambiamento nei *decision maker* coinvolti? Questa domanda è stata alla base di una sperimentazione collaborativa tra la formazione universitaria di design e il settore pubblico per promuovere il percorso di innovazione delle *policy* dei servizi pubblici, là dove le preoccupazioni e le resistenze al cambiamento assumono talvolta dinamiche fortemente emotive e non razionali (Nelson & Stolterman, 2012, pp 19-21). La collaborazione ha coinvolto il Dipartimento della Trasformazione Digitale (DTD) della Presidenza del Consiglio dei ministri e l'Università Iuav di Venezia, nello specifico il Laboratorio di design della comunicazione del Corso di laurea magistrale in design⁶. Tale sperimentazione presenta un model-

6 Laboratorio condotto dall'autore con Irene Sgarro.

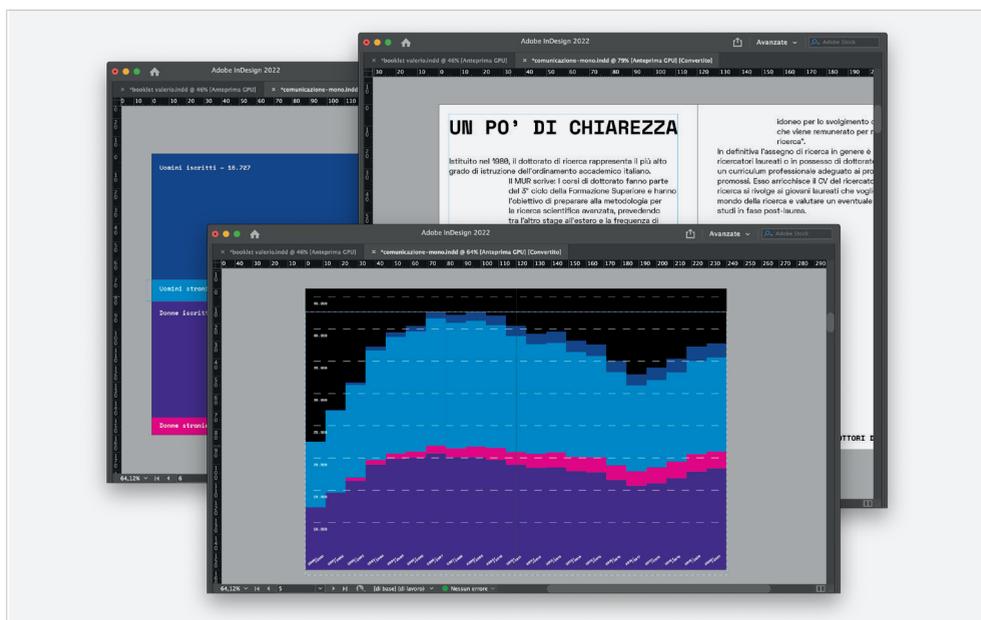


Fig. 3. La costruzione del data storytelling del “Vademecum: l’ecosistema digitale dell’università”. Studenti: Angiolina Gaudio, Tazio Kejser, Elia Medeot, Giacomo Prati, Valerio Romano

lo di applicazione della narrativa visiva che il design della comunicazione può mettere in atto nel sostenere le ragioni di un rinnovamento delle policy (fig 2.), in questo caso nella direzione di un’effettiva trasformazione digitale, all’interno del settore pubblico (Sinni et. al., 2024).

L’obiettivo del progetto, che ha coinvolto gli studenti in tre successivi semestri, è stato quello di investigare il contesto dei servizi della pubblica amministrazione, affrontando il problema non da un punto di vista storico, legislativo o gestionale, ma bensì a livello sociologico, etnografico e ontologico con la realizzazione di data storytelling (Dykes, 2020; Feigenbaum & Alamalhodaie, 2020), di un racconto cioè attraverso infografiche



Fig. 4. Allestimento con phisicalization del “Vademecum: l’ecosistema digitale dell’università” al Fuorisalone di Milano, aprile 2023

e data visualization del contesto (fig. 3), delle criticità e delle prospettive progettuali relative ai principali servizi pubblici.

Gli strumenti del design hanno permesso agli studenti di individuare modelli rappresentativi per la progettazione di strategie di cambiamento nonché di sperimentare risorse e strumenti a supporto della trasformazione digitale nelle organizzazioni pubbliche (Sinni, 2021).

La restituzione visiva delle indagini svolte sugli ecosistemi, sugli archetipi, sui touchpoint, così come sui pattern ricorrenti nei diversi servizi pubblici hanno costituito così il contenuto originale delle prime due pubblicazioni, rispettivamente *l'Atlante della trasformazione digitale della PA*⁷ dedicato ai servizi pubblici e il *Vademecum: l'ecosistema digitale dell'università*⁸ rivolto allo specifico dei servizi universitari. Il metodo utilizzato nella sperimentazione è stato successivamente presentato in una serie di eventi sia nell'ambito del design (fig. 4) che in quello della pubblica amministrazione⁹.

Incontri divulgativi¹⁰ sono stati rivolti ai *decision maker* del settore pubblico a cui è stato reso disponibile tutto il materiale prodotto con una scelta decisamente orientata alla documentazione *open source*. *L'Atlante* è inoltre entrato a far parte

7 <https://designers.italia.it/community/notizie/20220325-atlante-della-trasformazione-digitale/>.

8 <https://medium.com/@giannisinni/un-vademecum-per-lecosistema-delle-universita-C3%A0-308d1f8c0125>.

9 Le presentazioni si sono svolte al ForumPA 14-17 giugno 2022 a Roma, alla fiera WFM-We Make Future di Rimini 16-18 giugno 2022, alla conferenza 2CO Communicating Complexity di Alghero 8-9 settembre 2022 e al Fuorisalone della Milano Design Week 17-23 aprile 2023.

10 <https://designers.italia.it/community/notizie/20220413-pa-universita-progettare-servizi-pubblici-insieme/>.

della documentazione formativa¹¹ di Designers Italia ad uso dei funzionari pubblici. Segnale indicativo dell'interesse sviluppato da questa particolare articolazione del progetto visivo è stata la richiesta avanzata da altre amministrazioni centrali di poter replicare la collaborazione.

L'approccio del *visual storytelling* ha costituito dunque un'occasione per costruire collaborazioni cross-disciplinari, laddove si ha a che fare con informazioni e organizzazioni complesse, al fine di sostenere le istanze di cambiamento e di innovazione. Il *legal design*, così come il *policy design*, rappresenta un perfetto campo di sperimentazione e applicazione per queste direzioni di ricerca del design della comunicazione, sia per la tipologia dei contenuti trattati che per le finalità di innovazione che si prefigge. Il contributo strategico che il design in questo caso apporta coincide con il ruolo abilitante del progetto visivo e costituisce un adeguato tramite verso istanze progettuali sostenibili, consapevoli ed eticamente responsabili.

In questo rapporto il design ha un'occasione preziosa per contribuire efficacemente, con i propri strumenti, a promuovere il cambiamento nella società attraverso un metodo *citizen-centered*, sostenendo il rapporto di trasparenza e democrazia tra istituzioni e cittadini e aggiornando al contesto contemporaneo quello spirito del progetto di "pubblica utilità" che abbiamo richiamato all'inizio di questo testo.

Al sistema formativo universitario compete l'onere di promuovere attività e ricerche specifiche sulle tematiche proprie del Legal Design, in analogia con quanto fatto per il design dei servizi pubblici, intraprendendo percorsi di studio meno tradizionali, in una modalità necessariamente interdisciplinare – per quanto questo non sia certo facilitato dall'attuale struttura del sistema accademico –, e facendo affidamento su una più stretta collaborazione tra istituzioni pubbliche e atenei.

11 <https://designers.italia.it/argomenti/formazione/>.

BIBLIOGRAFIA

- Buchanan, C., Junginger, S., Terrey, N. (2017). Service design in policy making. In D. Sangiorgi & A. Prendiville. (a cura di). *Designing for service. Key issues and new directions*. (183-198). Bloomsbury.
- Buchanan, R. (2019 [1992]). Wicked Problems in Design Thinking. In E. Resnick (a cura di), *The Social Design Reader* (117–136). Ava Pub Sa. (Reprint in *Design Issues*, 8(2), 5–21, 1992).
- Cairo, A. (2016). *The Truthful Art: Data, Charts, and Maps for Communication*. New Riders Pub. (Tr. it. *L'arte del vero. Dati, grafici e mappe per la comunicazione*. Pearson, 2016).
- Chisnell, D. (2016). Democracy is a Design Problem. *J. Usability Studies*, 11(4), 124–130.
- Ducato, R., Strowel, A. (A cura di). (2021). *Legal Design Perspectives. Theoretical and Practical Insights from the Field*. Ledizioni.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Mit Press.
- Dykes, B. (2020). *Effective Data Storytelling: How to Drive Change With Data, Narrative and Visuals* (1. edizione). John Wiley & Sons Inc.
- Feigenbaum, A., & Alamalhodaie, A. (2020). *The Data Storytelling Workbook* (1° edizione). Routledge.
- Frase, P. (2016). *Four Futures: Life After Capitalism*. Verso. (Tr. it. *Quattro modelli di futuro. C'è vita oltre il capitalismo*. Treccani, 2019).
- Habib, H., Zou, Y., Yao, Y., Acquisti, A., Faith Cranor, L., Reidenberg, J. R., Sadeh, N., Schaub, F. (2021). Toggles, Dollar Signs, and Triangles: How to (In)Effectively Convey Privacy Choices with Icons and Link Texts. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)*, May 8–13, 2021, Yokohama, Japan. ACM, New York, NY, USA, 25 pages. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445387>.

- Hagan, M. (2021). Prototyping for Policy (9-31). In: M. C. Compagnucci, H. Haapio, M. Hagan & M. Doherty. (A cura di). *Legal Design: Integrating Business, Design and Legal Thinking With Technology*. Edward Elgar Pub.
- Hagan, M., Özenç, F.K. (A cura di). (2020). The Rise of Legal Design. *Design Issues*, 36, 3.
- Howlett, M., & Mukherjee, I. (A cura di). (2018). *Routledge Handbook of Policy Design*. Routledge.
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Penguin Books. (Tr. it. *Pensieri lenti e veloci*. Mondadori, 2020).
- Kahneman, D., Sibony, O., & Sunstein, C. R. (2021). *Noise: A Flaw in Human Judgment*. Hachette Book Group USA. (Tr. it. *Rumore. Un difetto del ragionamento umano*. UTET, 2021).
- Lupton, E. (2017). *Design Is Storytelling*. Cooper-Hewitt Museum.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2014). *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World* (2° edizione). The MIT Press.
- Norman, D. A. (2023). *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. The MIT Press.
- Pasa, B., Sinni, G. (2024). New Frontiers of Legal Knowledge: How Design Prototypes Can Contribute to Legal Change, in Ducato R., Strowel A., Marique E. (A cura di), *Design(s) for Law*, Ledizioni.
- Rossi, A., Chatellier, R., Leucci, S., Ducato, R., Hary, E. (2022) What if data protection embraced foresight and speculative design?. In Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (A cura di), *DRS2022: Bilbao*, 25 June - 3 July, Bilbao, Spain. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.681>.
- Rossi, A., Palmirani, M. (2020). Can Visual Design Provide Legal Transparency? The Challenges for Successful Implementation of Icons for Data Protection. *Design Issue*, 36, 3. https://doi.org/10.1162/desi_a_00605.

- Sinni, G. (2021). Un atlante per la collaborazione tra design e PA. In L. Casarotto, R. Fagnoni, & G. Sinni (a cura di), *Dialoghi oltre il visibile. Il design dei servizi per il territorio e i cittadini* (117–133). Ronzani.
- Sinni, G., Scarpellini, I., & Pedrazzo, M. M. (2024). Visual narratives for positive impact on public ecosystems. *2CO Communicating Complexity*. 2CO Communicating Complexity 2022, Alghero. (In corso di pubblicazione).
- Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. Yale University Press (Tr. it. *Nudge. La spinta gentile*. Feltrinelli, 2014).
- United Nations. (1987). *Our Common Future*. Report of the World Commission on Environment and Development. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf>.
- Weisberg, R. H. (1993). Diritto e letteratura. In *Enciclopedia delle scienze sociali*. Treccani. https://www.treccani.it/enciclopedia/diritto-e-letteratura_%28Enciclopedia-delle-scienze-sociali%29/
- Wizinsky, M. (2022). *Design after Capitalism: Transforming Design Today for an Equitable Tomorrow*. The MIT Press.