

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	

IDEE DI RICERCA

FONTI E
RISORSE:
ORIZZONTI
PER LA
RICERCA

La sezione *Idee di ricerca* raccoglie i manifesti programmatici con le bibliografie ragionate dei sette Seminari dedicati alla ricerca in design, oltre ai 28 contributi esito delle idee di ricerca proposte da 54 ricercatori under 40, provenienti da dieci diverse sedi della comunità scientifica italiana.

I contributi, selezionati tramite *double-blind peer review*, sono stati raggruppati per affinità tematiche, metodologiche e di obiettivi.

Nelle pagine successive si trovano suddivisi per tema – *Materiali; Territori, Aziende e Gestione; Innovazione sociale; Pedagogie; Well-being; Prospettive teoriche; Design per i patrimoni* – i manifesti accompagnati da bibliografie ragionate, seguiti dai contributi presentati in forma di poster durante la Conferenza annuale SID 2024.

SEMINARIO



**INNOVAZIONE
SOCIALE**

Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento

Martina Frausin

Università Iuav di Venezia

Luca D'Elia

Sapienza Università di Roma

con

Luca Baldini

Sonia Belhaj

Chen Boyu

Lorenzo Brunello

Aureliano Capri

Mariia Ershova

Rachele Gracci

Federica Maria Lorusso

Miriam Saviano

Efren Trevisan

Sara Viviani

Le sfide del nostro tempo, quali il cambiamento climatico, le crisi migratorie, l'instabilità geopolitica, la globalizzazione, spingono territorio e comunità, pratiche e saperi, culture e tecnologie ad un confronto continuo per ridefinire nuove forme dell'abitare, del produrre e del vivere sano insieme. In questo contesto, è quanto mai urgente chiarire cosa sia l'innovazione sociale ed il suo rapporto con il Design. I diversi tentativi della Ricerca nel tracciare una definizione univoca e uniforme dell'Innovazione Sociale dimostrano come quest'ultima si delinea in base al contesto in cui si trova ad intervenire (Benneworth et al., 2015; European Innovation Council & SMEs Executive Agency, 2021). In aggiunta, la composizione dei termini "innovazione" e "sociale" presenta un'ulteriore sfida nel chiarire cosa sia il primo e cosa si intenda per il secondo. Pertanto, il presente manifesto, derivato dal ciclo di seminari, ha prodotto sette pilastri che il Design dovrebbe considerare nella produzione di Innovazione Sociale (1) e conseguenti quattro azioni fondamentali per la Progettazione Sociale (2).

1. I sette pilastri della produzione di Innovazione Sociale

Le relazioni: il sistema delle relazioni all'interno delle comunità e tra gli individui diventa centrale e strutturale nei processi di trasformazione e innovazione. Il designer deve considerare le alterazioni che questi processi producono negli stili di vita e che impattano sui modelli mentali e comportamentali preesistenti. Questi cambiamenti hanno perciò ricadute tangibili sia a livello comunitario che individuale (de Carlo, 2013);

Le cause: implica l'esistenza di nessi causali tra l'intervento messo in atto e il cambiamento - in termini di risultati sociali - generatosi nel contesto (Cellamare, 2019); per questo, nel computo dell'impatto va tenuto conto anche di cosa sarebbe successo comunque, a prescindere dall'intervento (controfattuale);

Le politiche: il Design deve saper riconoscere l'elemento politico all'interno di un contesto per poter operare in virtù dell'inclusione nello spazio pubblico e promuovere un comportamento socialmente etico e condiviso che abbia impatti a livello sociale in modo sistemico (Manzini, 2015; 2019). Il Design deve quindi adattare la propria posizione a seconda del contesto e delle finalità contribuendo alla crescita del senso di appartenenza e di responsabilizzazione;

La scala: propone interventi che partono dal contesto locale, considerato primario per la sperimentazione, e adotta misure efficienti per una determinata specificità. Questi interventi, se validati e sostenibili, hanno la possibilità di essere replicati e adattati in nuovi contesti. Non puntano a stravolgere dinamiche sociali, tradizionali, ed ecosistemiche, ma piuttosto a preservare e tutelare una consuetudinarietà abitativa sostenibile e non provocatoria, volta ad agevolare una naturale identità del territorio ambendo a supportare stili di vita maggiormente sostenibili (Ostanel, 2017);

Lo scopo: il progetto deve prevedere il coinvolgimento di gruppi sociali coesi che affrontano problemi o preoccupazioni comuni per promuovere un cambiamento sociale e comportamentale positivo, a supporto di un chiaro obiettivo di sostenibilità. È fondamentale definire le condizioni iniziali e gli intenti per misurare l'impatto dell'intervento, offrendo risposte concrete volte alla creazione di valore sociale e adatte a diverse scale - dalla micro alla macro scala, dalle grandi sfide sociali ai problemi più specifici delle comunità (Ratti, 2015);

La sperimentazione: l'approccio iterativo, basato su processi sperimentali e progetti pilota, permette al Design di evolvere in sintonia con le dinamiche sociali. Attraverso la verifica in contesti reali si validano idee e si identificano criticità definendo le progettualità in risposta a valori di inclusione e sostenibilità (Moulaert, MacCallum 2019, Amatullo et al., 2021);

La partecipazione: i designer non si interpongono, ma supportano l'*empowerment* della comunità locale, accrescendone la consapevolezza del proprio

valore. I singoli individui si abilitano all'attivazione di processi decisionali che si sviluppano in modo rizomatico all'interno della comunità stessa. Da ciò, l'iniziativa *bottom-up* può agire in modo trasversale, inclusivo e partecipativo rinforzando il senso di appartenenza e autonomia (Villari, 2013).

I sette pilastri concorrono alla definizione delle prospettive, delle urgenze e delle questioni al centro della Ricerca nel campo del Design per l'Innovazione Sociale. La convergenza delle diverse specificità del gruppo di autori restituisce un manifesto delle conoscenze di base necessarie e del ruolo che la disciplina ricopre all'interno del processo di innovazione. Da un lato, il Design richiede un set teorico-pratico e multidisciplinare di conoscenze e competenze che accrescano la capacità di interagire con i sistemi complessi della sfera sociale; dall'altro, è necessaria una più rigorosa sistematizzazione dei contenuti dell'Innovazione Sociale, a partire dalle sue definizioni, che si fanno *fonti* da cui poter attivare processi di trasformazione. Quest'ultime, attraverso il processo progettuale, si fanno *risorse* accessibili e comprensibili a livello trasversale nelle diverse discipline e contesti che valorizzano la diversità e l'inclusività.

2. Le quattro azioni della Progettazione Sociale

Per superare la frammentazione del sapere e costruire una visione olistica del Design per l'Innovazione Sociale, il manifesto delinea 4 azioni che la disciplina deve saper considerare:

- 1) Muoversi nel sistema
Il designer deve adottare un approccio sistemico per la gestione della complessità (Gandolfi, 2008). Ciò riguarda le molteplici dimensioni dello sviluppo sostenibile, considerando fattori inerenti la qualità della vita, la pubblica felicità, la coesione, l'equità, la reciprocità - considerando conseguenze pianificate e inattese (Taleb, 2012).
- 2) Progettare le politiche
Il designer deve integrare all'interno del proprio raggio d'azione processi e dinamiche politiche sempre più complesse, perseguendo nel tempo obiettivi legati alla giustizia sociale e ambientale, muovendosi tra i vari livelli di pianificazione, azione e consolidamento (Granata, 2021).
- 3) Abilitare la tecnologia
Il designer deve comprendere la sostenibilità del potenziamento tecnologico per la comunità destinataria. Pertanto, deve considerare il flusso, la gestione e il mantenimento di dati in termini economici ed ecologici, affinché possano assolvere al proprio ruolo abilitante (Guallart, 2014).
- 4) Responsabilizzare il progetto
Il designer deve responsabilizzarsi nei confronti della società, rispondendo dell'impatto ed estensione del proprio operato nel contesto sociale. Il progetto deve saper integrare da subito specifici indicatori che considerino tanto i temi di accessibilità, inclusività e partecipazione quanto gli impatti in termini di coerenza con il contesto sociale, le strategie di ingaggio dei singoli e il potenziamento fattivo della società (Guérin, 2010).

La bibliografia inclusa in questo manifesto è stata organizzata in modo da supportare in maniera coerente i temi affrontati, con l'obiettivo di fornire una solida base per esplorare le principali aree tematiche del Design applicato all'innovazione sociale. Dall'analisi dei riferimenti emerge la possibilità di suddividere il contenuto in quattro cluster principali, che riflettono i principali filoni di ricerca e approfondimento nel campo della progettazione sociale. Questa struttura tematica consente di analizzare la bibliografia in modo organizzato, fornendo uno schema di riferimento utile per approfondire le relazioni tra il design, l'innovazione sociale e il loro impatto nei contesti locali e globali.

1. Definizioni e contesti dell'Innovazione Sociale

L'Innovazione Sociale si configura come un processo complesso e sfaccettato, caratterizzato dalla capacità di rispondere a bisogni emergenti attraverso soluzioni innovative che devono tener conto dei contesti specifici in cui si opera. Manzoni (2015, 2019) fa notare che il Design può di fatto operare come un alleato strategico in questo contesto, capace di facilitare il cambiamento attraverso l'elaborazione di interventi replicabili e sinergici. Questo approccio permette di affrontare le sfide sociali in maniera olistica, superando le possibili ambiguità concettuali descritte da Benneworth et al. (2015) e integrando prospettive multidisciplinari. I programmi e le direttive a livello europeo, come quelli definiti dal European Innovation Council & SMEs Executive Agency (2021), forniscono un quadro di riferimento essenziale per sostenere tali pratiche, promuovendo una cultura dell'innovazione che coniuga trasformazione progettuale e impatto sociale positivo. Ulteriori e più aggiornati riferimenti in questo contesto sono offerti da Moulaert & Maccallum (2019) che forniscono una serie di esempi pratici e modalità operative per il Design.

2. Pratiche di rigenerazione e inclusione

Lo sviluppo di uno sguardo critico sulle metodologie e gli approcci di rigenerazione territoriale attraverso il Design partecipativo e centrato sulla comunità pone l'accento sulla sinergia tra progettazione, cittadinanza attiva e sostenibilità. Il Design diventa uno strumento per facilitare l'autorganizzazione urbana e promuovere pratiche di co-creazione capaci di rispondere ai bisogni locali. Questo approccio, adottato in diversi contesti dai tre autori Villari (2012), Ostanel (2017) e Cellamare (2019), si basa sull'inclusione delle comunità, incentivando soluzioni condivise e territorialmente coerenti, con un'attenzione particolare alla costruzione di contesti che favoriscano la progettazione spontanea di interventi che siano al tempo stesso sostenibili e inclusivi, promuovendo infine processi realmente collettivi e trasformativi.

Cellamare (2019); Ostanel (2017); Villari (2013)

3. Tecnologia, politiche e sistemi complessi

La velocità di sviluppo dei sistemi complessi ci obbliga a pensare, ripensare e aggiornare costantemente modalità di vita, di pensiero e di analisi della realtà circostante: Gandolfi (2008) propone una chiave di lettura della realtà per intravedere queste evoluzioni in ogni aspetto e fase della natura, della società e della tecnologia. Queste dinamiche espongono il progetto a doverci configurare come un ponte tra tecnologia, politiche e pensiero sistemico, per cui è utile far riferimento al testo di Granta (2021) che offre strumenti per navigare la complessità e affrontare le sfide sociali in contesti culturali diversi. Attraverso un approccio integrato, il Design può di fatto promuovere la sostenibilità e l'inclusività, trasformando i sistemi urbani in ecosistemi autosufficienti e resilienti come quelli descritti da Guallart (2014) che analizza e riporta gli effetti dello storico caso di Barcellona con l'avvento della cultura Maker in Europa. Infine, Taleb (2012) offre una chiave di lettura della complessità diversa, suggerendo l'adozione di un approccio diverso alla previsione e al controllo, ma allo sfruttamento di eventi imprevedibili e spontanei capaci di perdurare nel tempo ed essere leva di evoluzione sostenibile.

Gandolfi (2008); Granata (2021); Guallart (2014); Taleb (2012)

4. Sostenibilità e responsabilità sociale

Il designer e il ricercatore sono chiamati a una riflessione critica sul proprio ruolo, affrontando le implicazioni etiche, sociali e ambientali delle loro azioni. Come sottolinea Guérin (2010), la responsabilità del design va oltre la mera creazione estetica, estendendosi alla considerazione dell'accessibilità, della sostenibilità e della giustizia sociale. In un contesto in cui il design può diventare un potente strumento per risolvere le sfide sociali, è essenziale che i progettisti sviluppino un approccio consapevole, che tenga conto degli impatti a lungo termine delle proprie scelte. In questo scenario, la progettazione partecipativa e l'architettura open source, pratiche sostenute rispettivamente da Amatullo et al. (2021) e Ratti (2014), promuovono l'inclusione e la responsabilità, mettendo al centro le esigenze delle comunità e contribuendo a soluzioni sostenibili e rispettose dei contesti locali.

Guérin (2010); Ratti (2014); Amatullo et al. (2021)

Riferimenti bibliografici

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J., & Shea, A. (2021). *Design for social innovation: Case studies from around the world*. Routledge.
- Benneworth, P., Amanatidou, E., Edwards-Schachter, M., & M., G. (2015). Social innovation futures: Beyond policy panacea and conceptual ambiguity. *TIK working paper series*.
- Cellamare, C. (2019). *Città fai-da-te. Tra antagonismo e cittadinanza. Storie di autorganizzazione urbana*. Donzelli.
- Gandolfi, A. (2008). *Formicai, imperi, cervelli. Introduzione alla scienza della complessità*. Bollati Boringhieri.
- Granata, E. (2021). *Placemaker: Gli inventori dei luoghi che abiteremo*. EINAUDI.
- Guallart, V. (2014). *The Self-Sufficient City: Internet has changed our lives but it hasn't changed our cities, yet*. Actar.
- Guérin, A. (2010) *La juste implication du design: Pour des usages libres et durables*. Retrieved January, 9, 2020 from https://adrienguerrin.com/wp-content/la_juste_implication_adrienguerrin.pdf. [The right implication of design: For free and sustainable uses] European Innovation Council & SMEs Executive Agency. (2021). *European Social Innovators' Insight Report*. European Innovation Council; Regional and Urban Policy. <https://challengeworks.org/reports/european-social-innovators-insights-report/>
- Manzini, E. (2019). Social Innovation and Design: Enabling, Replicating and Synergizing. In E. Resnick (a cura di), *The social design reader* (First Edition, p. 14). Bloomsbury Visual Arts.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.
- Moulaert, F., & Maccallum, D. (2019). *Advanced Introduction to Social Innovation*. Edward Elgar Pub.
- Ostanel, E. (2017). *Spazi fuori dal Comune. Rigenerare, includere, innovare*. Franco Angeli.
- Ratti, C. (2014). *Architettura open source: Verso una progettazione aperta*. Einaudi.
- Taleb, N. (2012). *Antifragile: Things that Gain from Disorder*. Penguin.
- Villari, B. (2012). *Design per il territorio. Un approccio community centred*. Franco Angeli.

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.