

Interacting with the Internet of Things

*Original*

Interacting with the Internet of Things / Corno, Fulvio; De Russis, Luigi; Monge Roffarello, Alberto; Saenz Moreno, Juan Pablo - In: Human-Computer Interaction in Intelligent Environments / Stephanidis C., Salvendy G.. - ELETTRONICO. - Boca Raton, FL, USA : CRC Press, 2024. - ISBN 9781032370040. - pp. 171-200 [10.1201/9781003490685-6]

*Availability:*

This version is available at: 11583/2983484 since: 2024-07-22T11:35:09Z

*Publisher:*

CRC Press

*Published*

DOI:10.1201/9781003490685-6

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

Taylor and Francis postprint/Author's Accepted Manuscript (book chapters)

(Article begins on next page)

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

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

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

● <b>Seminario Prospettive teoriche</b>	199
<b>Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda</b> Saul Marcadent, Chiara Scarpitti	
	204
<b>Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale</b> Carmen Trischitta	
	212
<b>Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie</b> Annarita Bianco, Raffaele La Marca	
	220
<b>Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari</b> Michela Mattei	
	227
<b>Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate</b> Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo	
	234
<b>BIOFLO <i>Bioreceptive Florence</i>: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze</b> Francesco Cantini	
● <b>Seminario Design per i patrimoni</b>	242
<b>Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale</b> Lucilla Calogero, Ivo Caruso,	
	247
<b><i>Digital Fashion Heritage</i>: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile</b> Simona Colitti, Ludovica Rosato	
	255
<b><i>Error 404: page not found</i>. Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità</b> Ludovica Polo	
	263
<b>Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History</b> Valentina Nitti	
	270
<b>Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca</b> Alessandra Clemente	
	278
<b>SID Research Award 2024</b>	
<b>Progetti di ricerca. <i>Fonti e Risorse</i>: lo stato della ricerca</b>	
● <b>Tavolo Materiali</b>	284
<b>L'innovazione al centro</b> Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello	
	290
<b>Vitali ed effimere: fonti e risorse per una <i>moda interspecie</i></b> Clizia Moradei	
	296
<b><i>Data-driven food interfaces</i>: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo</b> Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato	
	305
<b>Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microrganismi fotostatici</b> Nataschia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro	

<b>Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione</b>	315
Laura Badalucco, Chiara Battistoni	
<b>I dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili</b>	323
Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi	
<b>Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari</b>	330
Raffaele Passaro	
<b>La seconda vita dell'espore: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee</b>	339
Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi	
<b>● Tavolo Strumenti</b>	
<b>Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design</b>	348
Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni	
<b>Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design</b>	352
Mariangela Francesca Balsamo, Giuliana Flavia Cangelosi, Lucia Pietroni	
<b>Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept</b>	360
Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli	
<b>Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0</b>	365
Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni	
<b><i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i></b>	373
Roberto Liberti, Chiara Scarpitti	
<b>Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità</b>	380
Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali	
<b>Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione</b>	388
Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo	
<b>Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri</b>	396
Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi	
<b>● Tavolo Territori, Aziende, Gestione</b>	
<b>Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione</b>	405
Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone	
<b>Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi</b>	411
Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincoelli	
<b>Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi</b>	418
Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel	

<b>Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità</b> Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
<b>Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse</b> Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
<b>World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti</b> Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
<b>Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano</b> Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
<b>Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia</b> Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
<b>Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo</b> Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
<b>● Tavolo Innovazione sociale</b>	
<b>Storie di innovazione sociale</b> Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<b><i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design</b> Diletta Damiano, Massari Sonia	483
<b>Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica</b> Laura Bortoloni	495
<b>Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare</b> Silvana Kühtz	503
<b>Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone</b> Sara Ceraolo	511
<b>L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i></b> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<b><i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani</b> Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<b><i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale</b> Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
<b>Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio</b> Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
<b>● Tavolo Well-being</b>	
<b>Lo stato della ricerca Well-being</b> Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

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

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

**L'Università luav di Venezia è un ateneo interamente dedicato al progetto, nelle molteplici declinazioni che vanno dal planning all'architettura, al design del prodotto, della moda, della comunicazione visiva e degli interni, alle arti e al teatro.**

**In sintonia con la sua storia, che nel 2026 celebra il centenario, luav ha sviluppato nel tempo una condizione unica che unisce la dimensione storica, critica e teorica delle discipline a quella progettuale sostenuta dalla presenza, a fianco del corpo docente accademico, di progettisti concretamente attivi ad alto livello nel mondo della professione.**

**L'Università luav di Venezia opera nella didattica, nella ricerca e nella terza missione, vale a dire nella disseminazione dei propri saperi nei territori e nelle realtà culturali, sociali e di impresa, collegata al lavoro di conoscenza, salvaguardia, valorizzazione, progettualità e ricerca applicato ai molteplici ambiti, settori e necessità.**

**Da diversi decenni all'interno dell'Università luav di Venezia, gli ambiti "storici" dell'architettura e del planning sono stati affiancati da design, design della moda, arti e teatro.**

**In particolare, per l'area del design ricorrono i trenta anni dell'attivazione dei corsi di studio triennale e magistrali, che nel tempo sono stati affiancati da percorsi di dottorato, nonché da una presenza attiva nella ricerca e nel lavoro sul territorio con imprese e istituzioni.**

**In fortunata concomitanza con questa ricorrenza, è una grande opportunità e onore per l'Università luav di Venezia ospitare la Conferenza SID 2024, che porta nelle nostre sedi i rappresentanti delle università italiane, giovani ricercatori e studenti.**

**Le condizioni contemporanee di trasformazioni culturali e sociotecniche e di grandi, a volta drammatiche, crisi e urgenze, in relazione ai cambiamenti dei sistemi dei valori e dei comportamenti, necessitano elaborazione scientifica e progettuale, condivisione dei saperi e accesso a sistemi di conoscenza avanzati.**

**Il tema proposto per la conferenza Design e ricerca: Fonti e Risorse relativo al rapporto in senso lato con le risorse, sia ambientali-naturali che intellettuali e storico-critiche, apre un confronto importante di elevato interesse per la comunità scientifica-accademica e per le culture del progetto.**

**Sono particolarmente orgogliosa di chiudere il mio mandato di Presidente SID in occasione della Conferenza annuale della nostra associazione, che si svolge in quella che è stata per lunghi anni la mia sede universitaria e che mi accingo a lasciare per sopraggiunti limiti di età. Non nascondo che queste brevi note risentono – e non può essere diversamente – di questa condizione liminare, di questo momento di distacco da un luogo privilegiato della cultura progettuale e della riflessione critica come l'Università luav di Venezia e della fine della mia carriera di docente e di partecipante attiva alla vita della comunità del design.**

**Se penso ora ai compiti che una società scientifica deve assolvere, in un contesto internazionale di turbolenza, incertezza e sofferenza, mi pare che il principale sia quello di svolgere un ruolo di garanzia della ricerca, della sua libertà e indipendenza, della scientificità dei suoi metodi, della sua diffusione democratica, a beneficio non soltanto delle carriere accademiche, ma soprattutto della società nel suo complesso. Questo obiettivo non suoni generico, specie in un ambito come il design che, negli oltre tre decenni della sua storia nelle università italiane, ha faticato ad acquisire un profilo di disciplina, seppure a statuto debole. Perché nessuna disciplina, lo sappiamo, può esistere senza ricerca.**

**Ma sostenere la ricerca significa più ancora sostenere i ricercatori, soprattutto i più giovani. Significa instradarli verso percorsi di senso, in un quadro di riferimento chiaro, che li aiuti a orientarsi. Significa esigere da loro il rigore nel procedere, l'accuratezza dei metodi, la chiarezza degli obiettivi, l'onestà intellettuale nella ricerca, senza tuttavia soffocare la lucida incoscienza che permette di imboccare strade inesplorate e di aprire nuove prospettive. Significa rimuovere le difficoltà dal loro itinerario, garantendo che il percorso non sia dettato da vincoli burocratici estranei al valore e al senso autentico del lavoro scientifico.**

**In questa cornice, mi pare che il tema scelto per la Conferenza SID 2024 risponda appieno a questi auspici, là dove ci invita a riflettere su “fonti e risorse come cartina di tornasole di qualità e impatto, come misura di rilevanza e senso del design e della ricerca nel campo del design”.**

**Non mi resta dunque che ringraziare tutti coloro che si sono spesi per la buona riuscita di questa importante iniziativa, dai curatori al personale**

**amministrativo, dalle cariche istituzionali agli ospiti esterni, dai soci onorari al Direttivo, dai giovani volontari ai componenti SID che hanno supportato il lavoro della sede, dai discussant a quanti hanno presentato pubblicamente le loro ricerche. Grazie infine alla comunità nazionale del design, alla cui crescita spero di aver contribuito almeno un poco, e che mi ha regalato a Venezia, nell'aula magna dei Tolentini, un commiato che non dimenticherò.**

Venezia, 21 luglio 2024



# PROGETTI DI RICERCA

---

FONTE  
RISORSE:  
LO STATO  
DELLA  
RICERCA

La sezione *Progetti di ricerca* raccoglie i 59 contributi presentati da 168 autori provenienti da università italiane e internazionali.

Ogni contributo illustra una ricerca in corso o conclusa da non più di un anno, si è cercato così di offrire una panoramica esaustiva e aggiornata delle tematiche e delle direzioni della ricerca in design.

I contributi, selezionati tramite *double-blind peer review*, sono stati raggruppati per affinità tematiche, metodologiche e di obiettivi e organizzati all'interno di 8 tavoli dedicati alla ricerca in design.

Nelle pagine successive i contributi sono suddivisi per tema – *Materiali; Strumenti; Territori, Aziende e Gestione; Innovazione sociale; Well-being; Design per i patrimoni; Fonti e patrimoni del design; Manifattura e imprese italiane* – preceduti da una serie di riflessioni redatte dai discussant che hanno coordinato i singoli tavoli, e seguiti dai testi delle ricerche presentate durante la Conferenza annuale SID 2024.

**TAVOLO**



**WELL-BEING**

# Lo stato della ricerca Well-being

---

**Raffaella Massacesi**

Università "G. d'Annunzio" Chieti - Pescara

**Claudia Porfirione**

Università degli Studi di Genova

**Maximiliano Romero**

Università luav di Venezia

## 1. Introduzione

La Conferenza annuale SID 2024 invita a considerare “fonti” e “risorse” quali indicatori di qualità e impatto, per valutare la rilevanza e il significato della disciplina del design e della ricerca nel settore. In tal senso, il lavoro del tavolo è stato finalizzato a indagare sia la lettura personale che gli autori avevano operato in relazione a tali tematiche che a restituire un lavoro più puntuale su due specifiche tematiche a fattore comune dei contributi sottoposti. Il Tavolo Well-being è stato moderato da Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione e Maximiliano Romero e ha raccolto sette progetti di ricerca che rispondevano alle seguenti parole chiave: design medicale, salute, aging, inclusione, benessere. I sette progetti sono stati prodotti da venti autori, appartenenti a sette sedi universitarie diverse.

### 2. La mappa dei contributi

Dalla lettura dei contributi è emersa una rete attiva sui temi di ricerca in ambito Well-being capace di esprimere competenze peculiari, supportate da risultati tangibili, ovvero con ricadute evidenti sul sistema delle imprese e degli attori locali e nazionali. In relazione ai progetti è possibile delineare i temi principali, evidenziare gli obiettivi progettuali, le relazioni interdisciplinari, le tematiche di ricerca e gli approcci metodologici prevalenti. Come si vedrà in maniera più estesa nei paragrafi successivi, le “fonti” e le “risorse”, che risultano essere trasversali ai progetti, si manifestano nella diversità e complessità dei “dati” utilizzati per alimentare i processi di progettazione, formazione e innovazione. Un problema emergente, evidenziato durante le discussioni condotte nell’ambito del seminario riguarda le modalità di raccolta e gestione di questi dati.

Per meglio comprendere questa considerazione è utile osservare la composizione del Tavolo attraverso una mappa diagrammatica (FIG. 1) che restituisce in modo sintetico progetti e autori, desumendo la possibile figura di designer delineata dal progetto, evidenziando le tematiche ricorrenti, gli ambiti disciplinari, le principali parole chiave, gli elementi ricorrenti e i collegamenti trasversali e inquadrando la corrispondenza con l’ambito tematico prevalente rispetto a quelli indicati dalla call SID. Con le note che seguono si vogliono invece specificare ulteriormente tali ambiti rispetto ai singoli progetti di ricerca.

Nel contributo *Inclusione è partecipazione*, presentato da Beltramino, Bosia, De Giorgi e Di Salvatore, si evidenzia una correlazione del progetto rispetto all’ambito della call B “Fonti e risorse come prodotto ed esito del design e della ricerca” con particolare attenzione alla partecipazione e all’inclusione. Vi sono inoltre richiami all’ambito A “Fonti e risorse come materia, materiali e contesto del design”, con riferimento alla progettazione di spazi e luoghi accessibili, e all’applicazione di pratiche sostenibili e inclusive. Il progetto si sviluppa nell’ambito del design della comunicazione, dei servizi e dell’informazione, oltre a un approccio interdisciplinare tra architettura, design e scienze sociali. Mostra un impatto sociale e culturale significativo, promuovendo inclusione e pari opportunità, con metodi come focus group, action research e analisi dati.

*Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del MedTech europeo*, presentato da Pereno e Puglielli, si correla all’ambito C per il suo impegno nell’avanzamento delle teorie e delle pratiche educative nel design, enfatizzando metodologie interdisciplinari. Questo si riflette nel suo obiettivo di formare designer e manager con competenze aggiornate e approfondite, essenziali per promuovere pratiche sostenibili e innovative nel contesto sanitario. Si evidenziano forti correlazioni, inoltre, con l’ambito B per quanto riguarda l’approccio al tema attraverso la formazione professionale e l’innovazione nel settore e all’ambito A per quanto concerne la progettazione metodologica per sistemi sanitari circolari. Il progetto promuove la transizione verso un sistema sanitario sosteni-

bile e resiliente, contribuendo a ridurre l'impatto ambientale delle supply chain sanitarie e aumentando le competenze nel design per l'economia circolare.

*DEMETRA*, presentato da Amoroso, Caruso, Donatiello, Gagliardi e Morone, risponde agli ambiti B e A della call, per quanto riguarda, rispettivamente, sostenibilità e innovazione nella produzione alimentare urbana da un lato ed economia circolare e valorizzazione degli scarti produttivi dall'altro. Propone un modello scalabile che combina economia circolare, tecnologie avanzate e comunità di scopo per affrontare le sfide legate alla sostenibilità alimentare. Il progetto genera impatti significativi su scala sociale, ambientale ed economica, promuovendo nuovi scenari di autoproduzione alimentare domestica e collettiva.

Il progetto *Emergenza e innovazione*, presentato da Giraldi, Maini e Morelli, riflette l'ambito A relativamente alle metodologie di design innovative, per una ricerca data-driven che coinvolge materiali, risorse ambientali e un approccio orientato alla sostenibilità e alla collaborazione intersettoriale. Esplorando il ruolo strategico del design nei contesti emergenziali, risponde inoltre all'ambito B della call con particolare riferimento all'innovazione tecnologica. I risultati dimostrano l'efficacia del design nel migliorare le condizioni operative e il benessere psico-fisico di soccorritori e vittime. L'impatto della ricerca è sia sociale, promuovendo sicurezza e inclusione, che tecnologico, con l'introduzione di materiali avanzati e sostenibili.

Il progetto *Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali*, presentato da Gramegna, risponde agli ambiti B – e in parte A – della call per quanto riguarda l'approccio partecipativo nella progettazione di ambienti terapeutici per anziani con demenza, utilizzando testimonianze e narrazioni come fonti progettuali e inoltre l'integrazione tra conoscenze scientifiche e competenze del design, con focus sulle dinamiche relazionali e sulla co-progettazione inclusiva. Il progetto adotta un approccio partecipativo-relazionale basato su mappe sensoriali, strumenti tattili e tecniche di osservazione partecipata. L'impatto è fortemente sociale, promuovendo inclusione e rispetto per l'identità individuale, e culturale.

*Dispositivi inclusivi autism friendly per spazi museali*, presentato da Barilà, Bianchi ed Elia, si correla maggiormente rispetto all'ambito B della call con attenzione all'accessibilità e all'inclusione per persone con disturbi dello spettro autistico. Il progetto integra contributi interdisciplinari (psichiatria, sociologia, arti visive) e i risultati includono prototipi sperimentali e dispositivi interattivi. L'impatto è fortemente sociale e culturale, promuovendo una cultura dell'accoglienza e dell'accessibilità. Il progetto fornisce strumenti pratici e metodologici replicabili per ridefinire i percorsi museali e stimolare la partecipazione attiva.

Il progetto *Design for AIRC*, presentato da Attaianese, Caruso e Langella, risponde all'ambito B della call con attenzione alla diffusione di conoscenze scientifiche e alla promozione di stili di vita sani. Attraverso approcci interdisciplinari, integra fonti da medicina, psicologia e scienze sociali per sviluppare strumenti partecipativi. L'impatto sociale e culturale è significativo, ridefinendo il ruolo del design come risorsa per la prevenzione oncologica e fornendo modelli replicabili per l'educazione sanitaria. Il progetto si distingue per la creazione di strumenti sperimentali, approcci metodologici innovativi e un forte focus sull'inclusione e l'engagement. Nei diversi progetti l'uso del dato "come materiale della progettazione" (Casarotto, Costa, Fagnoni, Sinni, 2024) indirizza le scelte di design attraverso un approccio sistemico e con l'obiettivo di verificare la sostenibilità delle soluzioni e la loro adattabilità agli specifici contesti. Le tipologie di dati utilizzati variano da qualitativi (narrazioni, storie) a quantitativi (dati ambientali, demografici), tecnici (proprietà dei materiali), comportamentali (analisi delle abitudini), interdisciplinari

(fonti accademiche), socioculturali (pratiche locali) e digitali (simulazioni). Per completare una sintesi del Tavolo possiamo evidenziare come elementi comuni, oltre alla già citata predominanza delle correlazioni rispetto all'ambito B della call, la metodologia della co-progettazione, l'attenzione alla sostenibilità, all'innovazione sociale e tecnologica e al design sistemico. Possiamo inoltre sottolineare, pur nella diversità dei settori di applicazione e degli approcci metodologici, una impostazione interdisciplinare che combina design, tecnologia e scienze sociali e focus su modelli circolari e sulla sostenibilità come chiave per affrontare problematiche globali con una ottica Human Centered. Le tipologie di finanziamenti si basano su finanziamenti europei e ministeriali, ma anche su collaborazioni pubblico-private che coinvolgono università, centri di ricerca e aziende. Emergono, inoltre, criticità comuni che offrono opportunità di sviluppo, come la necessità di ampliare la diffusione delle innovazioni, migliorare le competenze specifiche e rendere scalabili le soluzioni proposte.

### 3. Sondaggio preliminare al tavolo di lavoro

Data la diversità dei contenuti, e con l'obiettivo di focalizzare gli interventi nel tema specifico della conferenza, i moderatori hanno chiesto agli autori di compilare un sondaggio online, tramite Google Form, riguardante la propria interpretazione e collegamento del progetto di ricerca a una delle track proposte dagli organizzatori del convegno:

- fonti e risorse come materia e materiali, strumento, oggetto, contesto del design, dei processi progettuali e produttivi, e della ricerca nel campo del design;
- fonti e risorse come prodotto ed esito del design e della ricerca nel campo del design;
- fonti e risorse teoriche, storiche, metodologiche e pedagogiche del design e della ricerca nel campo del design.

L'analisi delle risposte date sul form ha evidenziato che gli autori si sono collocati in molteplici ambiti e hanno trovato difficoltà a individuarne uno prioritario. Solo un gruppo ha indicato una track univoca.

Le risposte ottenute, spesso, non sono pertinenti alla domanda, nonostante lo scostamento generale, alcune risposte spiegano, come richiesto, quali fonti e risorse siano state utilizzate/gestite/prodotte.

I dati raccolti, inoltre, hanno permesso di individuare due tematiche che hanno orientato il lavoro del Tavolo.

L'analisi critica delle risposte dei sette partecipanti ha messo in luce la natura fortemente dinamica della disciplina, facendone tuttavia emergere un tratto comune in relazione al significato di "fonte": l'attenzione al dato sensibile, alla sua raccolta e alla sua gestione.

Si è deciso quindi di orientare parte dell'attività del Tavolo sui temi del GDPR (General Data Protection Regulation, 2016) e della protezione dei dati personali cercando di comprendere come venisse affrontato l'argomento all'interno dei diversi gruppi di lavoro che utilizzano metodologie progettuali di co-design e raccolta di dati sugli utenti.

Il secondo tema affrontato dal Tavolo è invece legato alla natura fortemente multidisciplinare dei lavori raccolti, che includono diverse competenze *design-oriented* dove l'uomo è sempre *al centro del progetto* (Germak, 2008) con la sua totalità di relazioni ambientali, culturali, sociali ed etiche. Nei lavori presentati è parere condiviso che la "fonte" (oggettiva o soggettiva, qualitativa o quantitativa) sia da intendersi come l'utente/fruitore del processo progettuale e il suo coinvolgimento nei processi di co-creazione.

Tale visione estremamente user-centered può risultare in controtendenza rispetto alle più recenti teorie legate allo *humanity-centered* (Norman, 2022) e *post-humanity-centered* (Wright T., 2020).

Tali riflessioni hanno spinto a strutturare parte dell'attività su un dibattito critico legato al superamento del paradigma di

progettazione centrato sull'utente anche in un settore estremamente specifico come quello del design inclusivo, dove le risposte progettuali vengono orientate ai bisogni e alle specificità di singole categorie di utenza, seppur sempre in ottica "for all". È quindi possibile uno slittamento del paradigma da "user-centered" a "humanity-centered" anche in un ambito di ricerca che si occupa di benessere delle persone?

#### **4. Metodologia di conduzione del tavolo di lavoro**

Il tavolo si è svolto come uno scambio collettivo animato dal dibattito e arricchito dalla presenza di alcuni massimi esperti sui temi del design per il Well-being (prof. Medardo Chiapponi) e della protezione dei dati (dott. Andrea Attilio Grilli, prof.ssa Barbara Pasa, entrambi giuristi) che hanno coadiuvato l'attività dei moderatori.

Per facilitare lo scambio e la raccolta dei risultati si è scelto di utilizzare uno strumento digitale, Mentimeter, che permette la realizzazione di presentazioni interattive e dinamiche integrate con quiz live e sondaggi ottenendo feedback in tempo reale condivisibili a tutti i partecipanti.

Il sondaggio collettivo è stato avviato con una riflessione sul GDPR, in particolare cercando di comprendere in che modo la normativa europea in merito potesse influire nella raccolta dei dati per la ricerca in ambito Well-being. Ai partecipanti è stato posto il seguente quesito: "Nell'ambito della ricerca, avete individuato delle modalità o delle procedure che possano migliorare la sostenibilità della raccolta dati e contribuire alla trasparenza delle attività degli enti preposti alla ricerca?".

#### **5. Risultati raccolti dalla discussione**

Dal tavolo emergono alcuni risultati riassumibili nel seguente elenco:

- i partecipanti affermano di attenersi alle normative di ateneo che però variano leggermente di sede in sede;
- i partecipanti dichiarano di progettare accuratamente i sondaggi per evitare la raccolta di dati non strettamente necessari;
- i partecipanti dichiarano di utilizzare dati disaggregati per renderli anonimi;
- i partecipanti dichiarano di aver sviluppato strategie per elaborare velocemente i dati e procedere alla loro cancellazione.

Per il 73,68 % dei partecipanti la normativa, e i limiti che essa impone, non costituiscono un impedimento al proprio lavoro di ricerca.

La seconda parte del lavoro del Tavolo è stata orientata a indagare la condivisione collettiva del cambio di paradigma da "user-centered design" allo "humanity/post-humanity-centered design" nell'ambito della ricerca per il Well-being, ladove il concetto principale è il design inclusivo e centrato sulla persona. Ai partecipanti è stato posto il seguente quesito: "Il paradigma user-centered è ancora valido?"

Per il 60% dei partecipanti la visione "User-centered design" è ancora predominante nel panorama progettuale ma la quasi totalità dei partecipanti caldeggia il passaggio di paradigma verso un'ottica "post-human" che ritiene compatibile con il settore Well-being. Viene condiviso come la ricerca in ambito benessere preveda sempre un bilanciamento tra i bisogni del singolo e il rispetto dell'ottica "humanity-centered" e come questa si figuri come la sfida più difficile alla quale la disciplina tenti quotidianamente di dare risposta.

#### **6. Conclusioni e temi comuni**

Il Tavolo Well-being ha focalizzato le proprie attività su temi chiave legati al benessere in senso lato.

Nonostante i progetti presentati siano stati molto diversi, sono stati trovati alcuni temi comuni, elencati di seguito.

- Sostenibilità e approccio sistemico: i progetti affrontano le sfide globali con soluzioni circolari e innovative, utilizzando dati qualitativi e quantitativi come materia prima per la progettazione.
- Interdisciplinarietà: combinano design, tecnologia e scienze sociali, promuovendo approcci centrati

- sull'uomo.
- Impatto e replicabilità: i risultati hanno implicazioni pratiche significative, con il potenziale di scalabilità e adattamento a diversi contesti.
- Finanziamenti e sfide: predominano i fondi europei e nazionali, con la collaborazione pubblico-privato. Tra le principali aree di miglioramento figurano la diffusione delle innovazioni e il rafforzamento delle competenze specifiche necessarie per lavorare in questo ambito.

Questa analisi iniziale ha evidenziato il ruolo strategico del design nel promuovere benessere, inclusione e sostenibilità, evidenziando la necessità di approcci collaborativi e metodologie innovative per affrontare le sfide contemporanee.

Come preparazione del lavoro in presenza del tavolo, i moderatori hanno chiesto agli autori di compilare un modulo per valutare la relazione dei loro progetti con le tre categorie tematiche della conferenza. Tuttavia, la maggioranza delle risposte dimostrano difficoltà nella chiara distinzione tra le categorie. Nonostante questo, sono stati individuati temi comuni come l'importanza della gestione dei dati sensibili nei progetti di design centrati sull'utente.

In conclusione, durante i lavori in presenza, si sono trattati due argomenti principali:

- Protezione dei dati in relazione alla normativa Europea General Data Protection Regulation (GDPR) del 2016: si è riflettuto sull'impatto delle normative europee sulla raccolta e l'utilizzo dei dati nella ricerca legata al benessere, che spesso coinvolgono persone nella fase di raccolta dati o sperimentazione. Inaspettatamente per i moderatori del tavolo, i risultati del dibattito durante i lavori hanno dimostrato che i partecipanti utilizzano strategie come l'anonimizzazione dei dati, il rispetto delle normative locali e la rapida eliminazione dei dati per garantire trasparenza e sostenibilità nella raccolta dei dati. Inoltre, il 73,68% afferma che le normative non ostacolano le loro indagini. Sono emerse, durante la discussione, alcune differenze significative nella maniera di gestione burocratica del problema dei dati, che dimostrano approcci divergenti in relazione alla dimensione dell'ateneo analizzato.
- Cambiamento di paradigma nel focus del design: è stata analizzata e discussa la transizione dal design centrato sull'utente ad approcci più ampi come il design centrato sull'umanità o post-centrato sull'umanità. Sebbene il 60% dei partecipanti consideri valido l'approccio tradizionale, la maggioranza sostiene una transizione verso paradigmi più inclusivi e olistici. Nel dibattito si è raccolto il consenso sulla necessità di bilanciare i bisogni individuali con una visione più globale e inclusiva, caratteristica del design centrato sull'umanità.

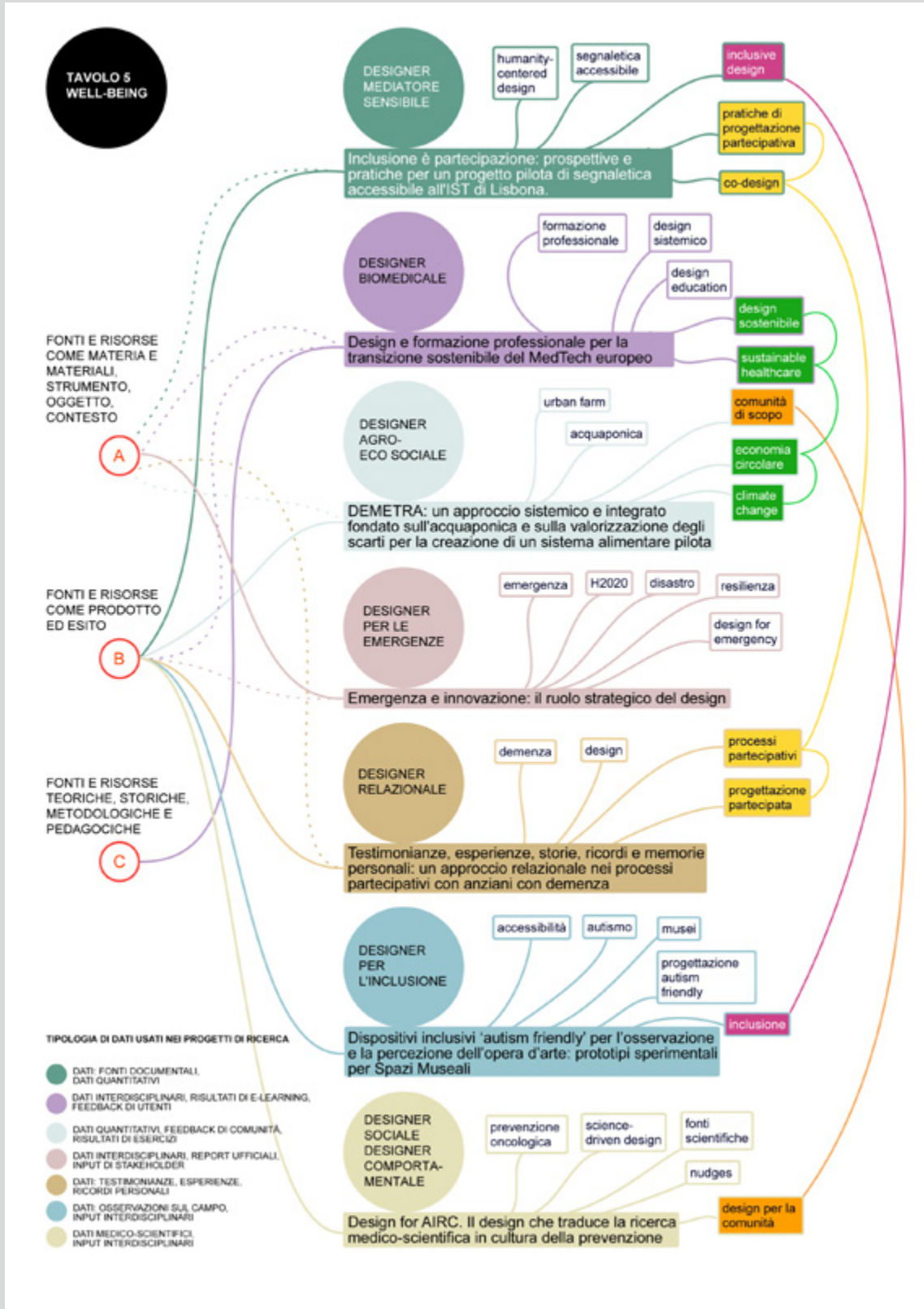
Il dibattito è stato arricchito dai contributi di esperti di design e diritto (protezione dei dati) e le opinioni e feedback sono stati raccolti in tempo reale con strumenti interattivi come Mentimeter. Nonostante gli argomenti, in particolare il primo, abbiano suscitato interesse, il dibattito nel Tavolo non è arrivato ai livelli di profondità desiderati, contrariamente a quanto successo fra i moderatori durante i lavori di preparazione del tavolo. Potremo dedurre che il format e/o la durata dei lavori al tavolo non ha agevolato uno scambio approfondito.

In ogni caso, i lavori hanno evidenziato l'importanza dei dati come risorsa centrale nella progettazione e la necessità di adattarsi a un approccio più inclusivo e globale, in particolare affrontando la gestione dei dati sensibili e l'evoluzione del paradigma del design centrato sull'utente verso approcci più ampi come il design centrato sull'umanità. La sfida principale è stata quella di realizzare una transizione verso paradigmi di progettazione più ampi, senza perdere di vista le esigenze specifiche e il benessere delle persone.

## Riferimenti bibliografici

Casarotto, L., Costa, P., Fagnoni, R., Sinni, G. (2024). *Il potere del dato*. Ronzani Editore.  
 Germak, C. (a cura di). (2008). *Uomo al centro del progetto: design per un nuovo umanesimo*. Allemandi.  
 GDPR (2016). *Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC*.  
 ↪ <https://eur-lex.europa.eu/IT/legal-content/summary/general-data-protection-regulation-gdpr.html>

Norman, D. A. (2023). *Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered*. The MIT Press.  
 Wright, T. (2020). *More-than-human design: rethinking agency and sustainable practices*. *UX Collective*, 22.  
 Mentimeter. (2024). *Fonti e Risorse: lo stato della Ricerca*.  
 ↪ <https://www.mentimeter.com/app/presentation/n/al846bsuor6sjntqhyjya7whn2k9q31/view?question=m74dsqtz3xa6>



1.

Raffaella Massaccesi, *Diagramma riassuntivo dei progetti presentati al Tavolo Well-being, 2024.*

# Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona

---

**Giulia Beltramino**

Politecnico di Torino

**Daniela Bosia**

Politecnico di Torino

**Claudia De Giorgi**

Politecnico di Torino

**Silvia Di Salvatore**

Instituto Superior Técnico de Lisboa

## Abstract

**Garantire l'inclusione e ambienti accademici accessibili costituisce oggi un importante obiettivo strategico delle Università che tuttavia, nonostante gli evidenti sforzi perpetrati, si limitano a ottemperare ai requisiti normativi senza riuscire a promuovere un'inclusione effettiva e rispondere pienamente alle esigenze di tutti gli utenti.**

**L'esperienza semestrale di *visiting* condotta all'IST di Lisbona ha dimostrato come l'integrazione di fonti documentali, dati e risorse umane sia stata determinante nel processo di progettazione di un sistema di linee guida per una segnaletica accessibile nel contesto del *Campus Alameda*: il coinvolgimento attivo degli utenti finali attraverso pratiche di co-design ha permesso di orientare efficacemente l'intero iter. L'approccio partecipativo ha contribuito a ridefinire il ruolo del designer: non più semplice esecutore, ma mediatore sensibile alle esigenze reali, garante di soluzioni tangibili, resilienti e realmente inclusive per l'intera comunità accademica.**

### Parole chiave

- SEGNALETICA ACCESSIBILE
- UNIVERSAL DESIGN
- CO-DESIGN
- HUMANITY-CENTERED DESIGN
- PRATICHE DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA

### 1. Introduzione

Il dibattito sugli aspetti che rendono accessibile l'offerta educativa e l'ambiente costruito delle università ha iniziato a prendere piede all'inizio del nuovo millennio: nel 1993, le Nazioni Unite hanno formulato le Norme Standard per il Raggiungimento delle Pari Opportunità delle Persone con Disabilità, delineando un programma ambizioso per i governi volto a garantire per queste maggiore uguaglianza e accessibilità. Successivamente, nel dicembre 2006, viene adottata la Convenzione sui Diritti delle Persone con Disabilità (Nazioni Unite, 2006), insieme al relativo Protocollo Opzionale: "con i suoi 50 articoli, la Convenzione rappresenta il documento più completo mai prodotto sui diritti delle persone con disabilità" (Barnes & Vehmas, 2020), ponendosi l'obiettivo generale di garantire loro una vita indipendente, cittadinanza attiva, pari opportunità e inclusione sociale.

Emerge di conseguenza una nuova consapevolezza, una sensibilità condivisa circa il ruolo che le università devono ricoprire nel definire un paradigma di buone pratiche che promuovano attivamente e partecipativamente l'integrazione degli utenti con necessità diverse, educative e non: se da un lato vi è un crescente interesse accademico da parte di molte università italiane, che sviluppano autonomamente strumenti di formazione complessi e diversificati, avanzando studi approfonditi e ricerche sui temi dell'inclusione e dell'accessibilità degli spazi e dei servizi offerti agli studenti, dall'altro gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 4 e 10 contenuti nell'Agenda 2030 ONU, riferiti rispettivamente all'Istruzione di Qualità e alla Riduzione delle Disuguaglianze, richiedono un'azione immediata e puntuale, in grado di offrire una risposta attenta e mirata alle esigenze individuali di ciascun caso specifico.

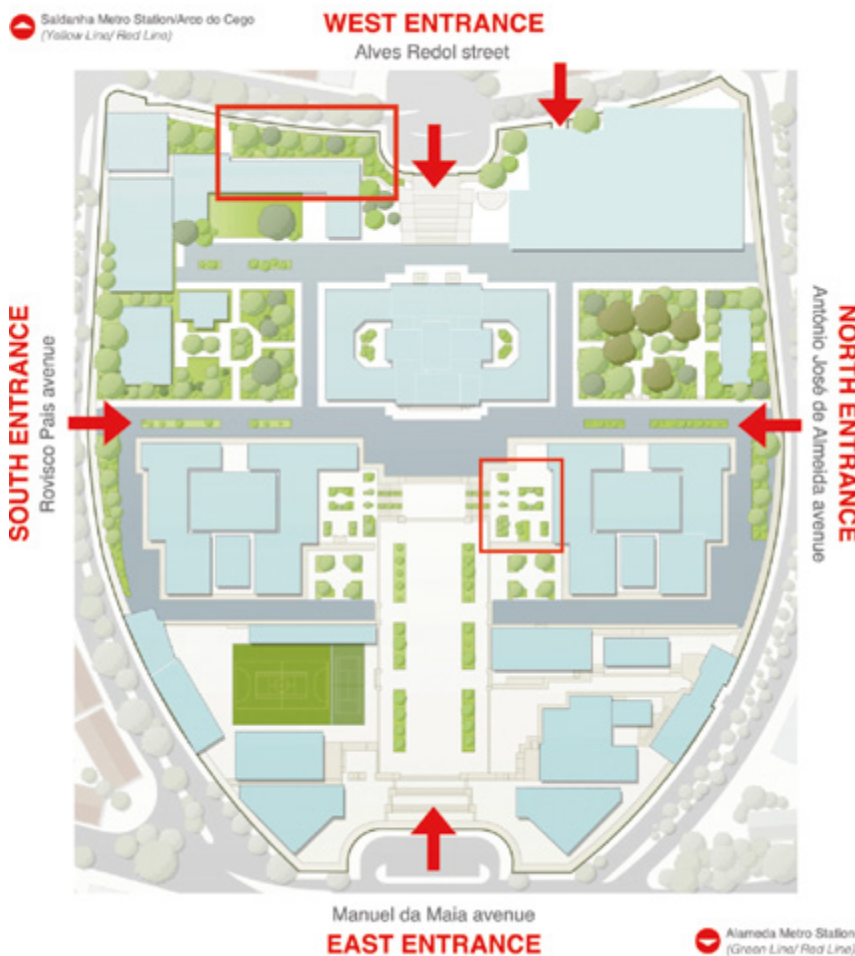
Tuttavia, ancora oggi i campus universitari "sono spesso mal equipaggiati per accogliere utenti con bisogni speciali, e gli sforzi per migliorare l'accessibilità ai servizi si limitano tipicamente a raggiungere la mera conformità normativa. Questo porta alla creazione di spazi dedicati che, sebbene progettati per esigenze specifiche, risultano scarsamente integrati, erigendo così barriere fisiche e percettive all'interno della comunità universitaria" (Lacirignola et al., 2022). Tenere conto della diversità della popolazione studentesca e dell'offerta formativa negli spazi universitari, e riconnettere

queste complessità al quadro dei principi dei diritti umani di pari opportunità, accessibilità e inclusione sociale, costituisce un percorso che può e deve superare la semplice integrazione di un sistema progettato in un altro, preesistente. Creare un ambiente di apprendimento realmente inclusivo richiede un approccio progettuale trasversale, multidisciplinare e complesso, in cui i principi del *design for all* generino soluzioni sistemiche, efficaci, resilienti e su misura per ogni membro della comunità accademica.

L'imperativo etico e pratico riconosciuto dalle istituzioni e organizzazioni internazionali di avviarsi a un *design per tutti*, capace cioè di garantire direttamente pari accesso a ciascun membro della comunità accademica bypassando il momento di riprogettazione dell'offerta esistente in direzione delle esigenze di un'utenza diversa con necessità altre (Trieoglaff, 2022), sembra richiedere un cambiamento di prospettiva: adottare un approccio progettuale che vada oltre la mera risoluzione dei bisogni immediati, concentrandosi invece sul benessere generale delle comunità coinvolte e sull'impatto a lungo termine delle soluzioni proposte. Se quindi da un lato si considerano le necessità, i desideri e le aspirazioni di tutti e tutte, con un approccio *humanity-centered* il raggio d'azione si sposta su gruppi più ampi, su sistemi di relazioni più complessi e, naturalmente, sull'infrastruttura fisica e percettiva a questi sottesa: "mentre il design centrato sull'individuo rimane appropriato per i mercati di massa, il design centrato sull'umanità diventa cruciale per affrontare problemi più ampi, come l'assistenza a una comunità nel suo miglioramento" (Norman, 2023).

## 2. Definizione del contesto

Basandosi su un'esperienza collaborativa e di scambio semestrale tra il Politecnico di Torino e l'Istituto Superior Técnico (IST) di Lisbona – integrata all'interno dell'iniziativa *Técnico Sustentável-Ambiente Sociedade Economia* (un progetto di IST-Ambiente, struttura trasversale e interdipartimentale nell'ambito della Scienza Ambientale e dell'Ingegneria e delle aree correlate) –, questo contributo presenta gli esiti di un progetto pilota di linee guida per una segnaletica inclusiva nel contesto di un'area verde del Campus Alameda dell'IST, la più grande università portoghese di Ingegneria, Architettura, Scienza e Tecnologia. Il progetto pilota, guidato da un approccio *humanity-centered* e incentrato sui principi dell'*Universal Design*, si focalizza sulla necessità di rivitalizzare il dibattito riguardante la dimensione dei bisogni diversi nel contesto universitario, mirando al ripensamento e all'implementazione di spazi, servizi e insegnamenti realmente fruibili dalla comunità accademica tutta. Il progetto di segnaletica inclusiva si integra con la progettazione di uno spazio di incontro e dibattito sulle iniziative di sostenibilità dell'IST, (FIG. 1) sviluppato da un gruppo di studenti per un'area verde del Campus Alameda: l'area di progetto, situata sul confine occidentale del campus, funge da spazio privilegiato che collega il campus, la città e l'area circostante, ideale per promuovere le iniziative di sostenibilità intraprese dall'Istituto. Il processo di progettazione di questo spazio è guidato da un gruppo di studenti di architettura, ingegneria civile, ingegneria gestionale e design della comunicazione, coordinati da docenti e ricercatori di architettura, nell'ambito del progetto europeo *A European Competence Framework for a low carbon economy and sustainability through education (ECF4Clim)*.



1. Mappa del Campus Principale Alameda e aree interessate dalla progettazione

### 3. Metodi di indagine

Il metodo di ricerca si è articolato in diverse fasi, ognuna delle quali ha contribuito a garantire un approccio completo e partecipativo alla progettazione inclusiva.

In primo luogo, è stata condotta un'analisi approfondita della letteratura esistente sull'accessibilità nel contesto universitario, con un focus sugli sviluppi recenti e sulle *best practices* internazionali. Parallelamente, sono stati analizzati casi studio di progetti simili già realizzati presso altre istituzioni accademiche a livello globale allo scopo di mappare le strategie adottate e i risultati raggiunti; al termine dell'analisi sono state selezionate cinque esperienze specifiche, fornendo così una base utile a identificare le migliori pratiche da applicare nella fase progettuale e i *gap* di intervento in cui innestare la progettazione.

Successivamente, è stata effettuata un'indagine esplorativa all'interno dell'Istituto, coinvolgendo il personale accademico e amministrativo tramite interviste, osservazioni sul campo e analisi della documentazione istituzionale. Questa fase si è svolta in stretta collaborazione con i responsabili del supporto agli studenti con "bisogni educativi speciali" allo scopo di comprendere le politiche, le risorse e le pratiche già esistenti presso l'IST per l'inclusione degli studenti con disabilità, permettendo così l'identificazione delle aree di miglioramento attraverso un approccio *top-down*. La raccolta e l'analisi dei dati su base quinquennale (2019-2024) dalla comunità studentesca con disabilità, DSA e necessità altre sono stati passi cruciali per comprendere pienamente le esigenze specifiche degli studenti nel Campus Alameda, fornendo una base empirica solida per individuare i bisogni principali e le tendenze nel supporto all'utenza accademica tutta e permettendo l'adozione di strategie mirate e lo stanziamento di risorse adeguate ad affrontare le criticità emerse.

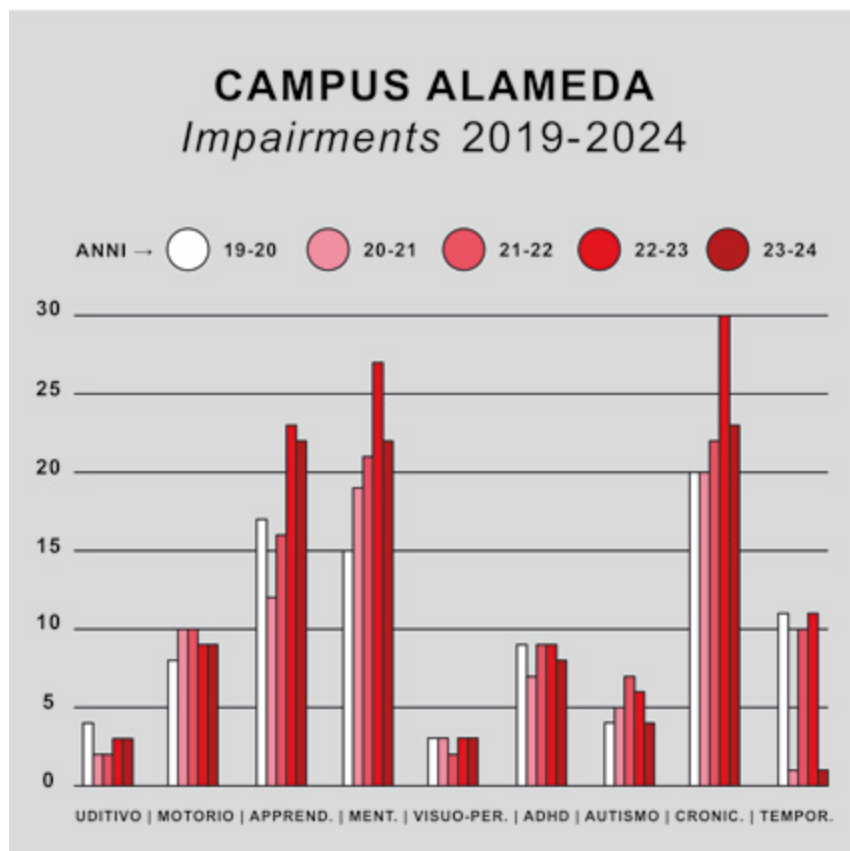
Per garantire un approccio partecipativo e inclusivo, è stato in seguito costituito un *focus group* rappresentativo composto da membri diversificati della comunità universitaria. L'iniziativa ha saputo costituire un ambiente favorevole per esplorare le necessità dirette degli utenti degli spazi e dei servizi forniti dall'IST, restituendo *insights* specifici e preziose intuizioni sulla progettazione della segnaletica inclusiva da una prospettiva *bottom-up*.

A fronte dell'indagine descritta e dei risultati ottenuti è stato possibile derivare un quadro chiaro delle esigenze cui rispondere, delineando un sistema di priorità e lacune di intervento condiviso e contribuendo alla co-progettazione di un ambiente universitario più inclusivo e accessibile. Al termine dell'esperienza, si è proceduto a sviluppare una serie di linee guida per la segnaletica inclusiva presso l'IST Lisbona; quest'ultime, elaborate in conformità con quelle che si è ritenuto essere le migliori pratiche internazionali in materia di accessibilità universitaria, hanno tradotto i risultati delle ricerche e delle consultazioni in input di natura pratica garantendo coerenza, partecipazione degli stakeholder coinvolti e conformità agli obiettivi di inclusione e accessibilità in linea con gli standard internazionali.

### 4. Primi risultati e insights

Dalla fase iniziale della ricerca è emerso un quadro dettagliato delle migliori pratiche internazionali in materia di accessibilità universitaria, nonché delle sfide specifiche affrontate dall'Istituto Superior Técnico (IST) di Lisbona nel promuovere un ambiente inclusivo per gli studenti con disabilità. Attraverso l'analisi di fonti accademiche, documenti istituzionali e rapporti di ricerca, è stata ottenuta una comprensione completa degli scenari possibili, interpolando esperienze documentate di altre istituzioni e le intuizioni raccolte dal sondaggio condotto presso il Técnico. È emerso chiaramente che la progettazione di una segnaletica inclusiva presso il Técnico richiede un approccio equilibrato che integri processi paralleli, *bottom-up* e *top-down*. Allo stesso tempo, mentre l'analisi della letteratura e dei casi studio ha fornito una panoramica delle soluzioni implementate in altre istituzioni, l'indagine esplorativa diretta presso l'IST ha consentito di comprendere le esigenze specifiche degli utenti con bisogni speciali

nel contesto dell'Istruzione Superiore dell'IST. Il quadro delle conoscenze dell'istituzione ha evidenziato la necessità di un approccio partecipativo e inclusivo nella progettazione della segnaletica: l'importanza di integrare una porzione rappresentativa dell'intera comunità accademica nelle fasi che informano il progetto pilota di segnaletica inclusiva è evidente dall'analisi degli scritti di riferimento, così come l'urgenza di creare un *focus group* interno all'università è emersa chiaramente dall'analisi critica dei dati raccolti a livello istituzionale.



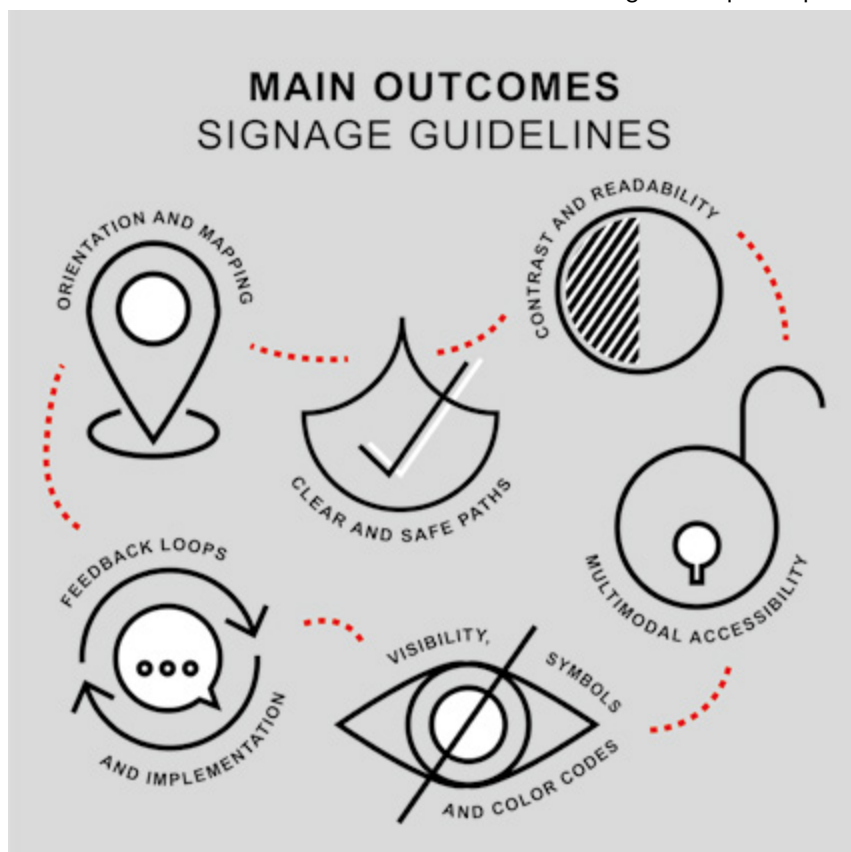
2. Grafico delle tendenze relative ai vari *impairments* degli studenti con necessità diverse all'IST di Lisbona nel periodo di tempo considerato dallo studio (2019-2020/2023-2024)

I dati raccolti e analizzati (FIG. 2) si riferiscono al Campus Alameda e riguardano la distribuzione dei casi di studenti con esigenze educative diverse negli ultimi cinque anni accademici all'interno dell'università. L'analisi metodologica dei dati è stata condotta discriminando in base al corso di studi e alle diverse disabilità secondo dieci categorie di descrittori, tra cui ADHD, disturbi dell'apprendimento e mentali, limitazioni motorie, visive e uditive, malattie croniche e temporanee, autismo. Dall'analisi dei dati è stato strutturato il *focus group*, rappresentativo della comunità accademica e delle tendenze di crescita osservate. I partecipanti selezionati che hanno aderito all'iniziativa sono stati selezionati con cura per rappresentare le categorie di disabilità con l'aumento percentuale più significativo: 35,2% disturbi dell'apprendimento, 80% malattie mentali e 50% malattie croniche (la percentuale di aumento è calcolata dall'anno accademico 2019/2020 all'ultimo anno con dati completi – 2022/2023 –, poiché la misurazione dell'anno in corso, sebbene rilevante, non era ancora completa). Il processo di formazione del *focus group* ha coinvolto principalmente l'Ufficio dell'Area Accademica e ha richiesto il coordinamento di tre altri membri del personale amministrativo per finalizzare la sua organizzazione; l'obiettivo principale dell'iniziativa è stato quello di dettagliare il ruolo effettivo della segnaletica all'interno del progetto considerandola non solo come uno strumento di orientamento, ma anche e soprattutto come un mezzo per fornire informazioni, avvisi, regolamenti e istruzioni, fungendo da mediatore tra l'utente e l'ambiente naturale o costruito (Oddone, 2021) e stabilendo le gerarchie comunicative più efficaci da adottare. Le attività del *focus group* sono state suddivise in due fasi: nella prima fase, ogni membro ha partecipato individualmente a un sopralluogo degli spazi da co-progettare, mentre nella seconda fase è stato organizzato un incontro collettivo durante il quale sono state svolte varie attività, tra cui esercizi per identificare esempi di accessibilità, discussione di problematiche critiche e *brainstorming* degli elementi chiave per la segnaletica inclusiva.

## 5. Futuri sviluppi e limiti della ricerca

A partire dai primi *insights* ottenuti emerge che i prossimi passi da intraprendere saranno fondamentali per informare le fasi successive di realizzazione e *testing* del progetto pilota: dall'analisi dei risultati derivanti dal *focus group* si è tratto un quadro completo e definito dei requisiti dal quale è stato estratto il *layout* di linee guida necessario ad avviare la successiva progettazione degli artefatti comunicativi stessi. Garantendo il corretto livello di integrazione e differenziazione ambientale, ogni progetto dovrà in ultimo definire un punto di riferimento desunto dal contesto locale,

“aggiungendo elementi di reinterpretazione e innovazione” (Bozzola & De Giorgi, 2017) sulla scorta delle indicazioni che sono state formalizzate a seguito di questa prima fase di lavoro.



3. Esempio di uno strumento di lavoro realizzato per facilitare i lavori del focus group nel tentativo di abbattere il *language gap*: glossario inclusivo inglese-portoghese (2019-2020/2023-2024)

Fra le limitazioni principali che sono state riscontrate durante il processo di ricerca, si annovera la difficoltà di reperimento e accesso ai dati, oltre alla necessità di garantire la loro completa anonimizzazione. Le questioni legate alla *privacy* degli studenti hanno rappresentato una sfida significativa, limitando la possibilità di raccogliere informazioni dettagliate e personali che avrebbero potuto arricchire ulteriormente l'analisi. Questa problematica si è manifestata in modo particolare durante la costituzione del *focus group*, dove la riservatezza degli studenti ha reso più complessa la creazione di un quadro empirico completo e la traslazione dei risultati sul piano pratico. (FIG. 3) Tuttavia, nonostante queste limitazioni, il processo ha comunque fornito dati preziosi che hanno permesso di avviare la fase successiva di progettazione degli artefatti comunicativi, garantendo il rispetto delle normative sulla *privacy* e la tutela degli individui coinvolti a partire dal prezioso lavoro di intermediazione del personale di segreteria preposto al trattamento dei dati sensibili degli studenti.

### 6. Un approccio *humanity-centered*: la risorsa umana ed esperienziale come agente di cambiamento

L'esperienza di vita e lavoro svolta a Lisbona ha saputo mettere in luce come un complesso sistema di fonti, risorse e materiali raccolti sul campo, nell'arco del tempo, sia stato determinante nel plasmare un percorso fondato sulla riconfigurazione accessibile della segnaletica e dei sistemi informativi di orientamento all'interno degli spazi, dei percorsi e delle aree esterne dell'IST. Questi elementi non si limitano a costituirsi come semplici strumenti ma si fanno parte di un ecosistema in continua evoluzione, in cui l'ascolto, la raccolta e l'analisi delle esperienze umane – intese non solo come testimonianze individuali ma anche come prassi consolidate e fonti, anche potenziali, di conoscenza collettiva – rappresentano un contributo fondamentale alla progettazione di ambienti educativi realmente inclusivi.

In questo contesto, il potenziale trasformativo di integrare attivamente l'utenza finale nelle fasi preliminari della progettazione si è rivelato cruciale: conseguire gli obiettivi di inclusione e accessibilità nel contesto fisico, educativo e percettivo delle università non può più prescindere dall'ascolto e dalla rappresentatività di tutte le componenti di diversità presenti nell'ambiente accademico. Questo processo non è limitato alla progettazione di elementi fisici come strutture e percorsi, ma si è esteso anche alla configurazione degli strumenti informativi, dei servizi e delle modalità di fruizione degli spazi, in modo che ogni utente possa sentirsi parte integrante della comunità accademica, indipendentemente dalle proprie esigenze specifiche.

Il ricorso a un approccio *humanity-centered*, che pone al centro dell'attenzione non solo l'individuo ma l'intera comunità, emerge come una metodologia di progettazione capace di apportare benefici tangibili. Tale approccio, pur essendo considerato innovativo in molti settori della progettazione, rappresenta in questo contesto un vero e proprio *ethos*, un sistema di valori e principi che ridefinisce il ruolo stesso del

designer che non si limita a essere un semplice esecutore di funzioni tecniche, ma assume il ruolo di mediatore sensibile e attento alle diverse esigenze dei fruitori dello spazio educativo. La figura del progettista si trasforma così in un facilitatore di inclusione, capace di dare voce e forma ai bisogni e alle aspettative di una comunità eterogenea e complessa.

L'apporto umano, valorizzato attraverso pratiche di co-design e progettazione partecipata, diventa uno strumento imprescindibile non solo per identificare le necessità specifiche, ma anche per elaborare soluzioni che siano critiche e consapevoli delle diverse sfaccettature della realtà accademica. La progettazione partecipata non si configura dunque come un semplice passaggio formale, ma una lente attiva attraverso cui esaminare le complessità e le dinamiche che caratterizzano il contesto educativo. Essa permette di guardare oltre le barriere visibili – come quelle fisiche o architettoniche – o percettive, per affrontare le sfide più sottili e spesso invisibili legate all'inclusione, come la fruibilità delle informazioni, la percezione degli spazi e il senso di appartenenza a una comunità coesa e strutturata. Attraverso questa sinergia tra progettista e comunità, l'inclusione viene promossa non solo in termini di soluzioni tecnologiche o di design all'avanguardia, ma anche e soprattutto come una modalità di pensiero orientata alla sostenibilità, all'equità e al rispetto della diversità umana. In questo senso, la progettazione non può più essere considerata una pratica isolata, ma deve essere vista come un processo di costruzione collettiva in grado di coinvolgere ogni singolo attore della comunità universitaria; l'efficacia delle soluzioni progettate dipende dunque direttamente dalla capacità di ascolto e dall'integrazione di tutti i punti di vista, affinché le proposte siano realmente utili, efficienti e adeguate a rispondere alle esigenze di ciascun individuo.

Nel contesto specifico dell'IST di Lisbona, la partecipazione attiva degli utenti finali ha dimostrato come la progettazione partecipata possa trasformare profondamente l'esperienza educativa: durante il processo di co-creazione, è emersa una forte consapevolezza sull'importanza di progettare spazi che non solo rispondano a requisiti normativi minimi, ma che promuovano un senso di appartenenza e di partecipazione attiva. Gli utenti, coinvolti nelle varie fasi progettuali, hanno potuto esprimere direttamente le loro difficoltà quotidiane, le loro aspettative e i loro desideri, contribuendo così a creare soluzioni che vanno oltre la semplice funzionalità, per arrivare a un'esperienza educativa più significativa e appagante.

Ad esempio, il processo di co-design ha evidenziato come l'accessibilità non debba limitarsi alla rimozione delle barriere fisiche, ma debba includere una riflessione profonda sugli strumenti di comunicazione e informazione. È emerso chiaramente che un ambiente accessibile non è tale solo perché privo di ostacoli materiali, ma perché in grado di garantire a tutti gli utenti la possibilità di accedere alle informazioni in modo equo, senza discriminazioni basate sulla capacità, la lingua, l'etnia o il genere di appartenenza: in questo senso, il design degli apparati informativi ha svolto un ruolo cruciale nel creare un ecosistema educativo che supporti non solo gli studenti con disabilità fisiche, ma anche quelli con difficoltà o limitazioni sensoriali, cognitive o di apprendimento.

Guardando al futuro, è essenziale che l'approccio partecipativo diventi una prassi consolidata nel campo della progettazione inclusiva e si consideri fonte costitutiva autorevole sulla base della quale informare l'intero iter progettuale. Non si tratta solo di un metodo, ma di un pilastro su cui impennare l'ideazione o il ripensamento di qualsiasi strumento, servizio o iniziativa che, nel contesto dell'istruzione superiore, ambisca a essere realmente inclusiva: attraverso un impegno costante verso la progettazione partecipata, è possibile trasformare l'ambiente accademico in uno spazio aperto, accessibile e arricchente per tutti.

Un altro aspetto fondamentale che è emerso nel corso dell'esperienza a Lisbona è l'importanza di adottare un approccio che non sia esclusivamente incentrato sulla risoluzione dei problemi immediati, ma che con-

sideri anche l'impatto a lungo termine delle soluzioni proposte. Questo implica una visione a più ampio raggio, in grado di tenere conto delle dinamiche sociali, culturali ed economiche che caratterizzano il contesto educativo. Il design centrato sull'umanità, rispetto al design centrato sull'individuo, offre una prospettiva onnicomprensiva attraverso cui si cerca di rispondere non solo ai bisogni personali, ma anche a quelli collettivi, promuovendo il benessere di tutta la comunità accademica.

L'esperienza di co-progettazione a Lisbona ha dimostrato che attraverso una visione olistica e un approccio integrato è possibile realizzare un cambiamento potenzialmente duraturo. Le soluzioni adottate devono essere flessibili, adattabili e sostenibili, in modo da poter rispondere alle esigenze di una comunità in continua evoluzione. Questo processo richiede non solo competenze tecniche, ma anche una profonda comprensione delle dinamiche sociali e una sensibilità verso la diversità. In definitiva, il successo di un progetto di inclusione dipenderà sempre più dalla capacità di mettere al centro le persone in quanto utenti destinatari, ascoltarle, e lavorare insieme a loro per creare luoghi dell'apprendimento che siano veramente aperti e accessibili a tutte e tutti.

### Riferimenti bibliografici

Barnes, C., & Vehmas, S. (2020). Understanding the Social Model of Disability: Past, Present, and Future. In *Routledge Handbook of Disability Studies*. Routledge.

Bozzola, M., & De Giorgi, C. (2017). An introduction to design as a tool for the enhancement of local cultural heritage: a possible methodological approach and experiences from Politecnico di Torino. In S. S. Berg, & E. Fiedler (a cura di), *Cultural Heritage. Perspectives, challenges and future directions* (pp. 65-95). Nova Science Publishers.

ECF4Clim (2022). <https://www.ecf4clim.net/>

Hodson, E., Svanda, A. & Dadashi, N. (2023).

Whom do we include and when? Participatory design with vulnerable groups. In *CoDesign* (pp. 269-286), <https://doi.org/10.1080/15710882.2022.2160464>

Johnson, K., Hopkins, R. & Minogue, G. (2019). Research, advocacy and activism. In *Global Perspectives on Disability Activism and Advocacy* (pp. 114-125), <https://doi.org/10.4324/9781351237499-8>

Lacirignola, A., Azzolino, C., & Savio, L. (2022). Accessible University: Architectural Design for Special Needs Users Integration. Design Proposals for Politecnico di Torino. In *Transforming our world through Universal Design for Human Development: Proceedings of the Sixth International Conference on Universal Design (UD2022)*. IOS Press, <https://doi.org/10.3233/SHTI297>

Norman, D. (2023). *Design for a Better World. Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. The MIT Press.

Oddone, M., Caputo, I. & Bozzola, M. (2021). Design and Cultural Sites: new signage methods and languages for fruition, accessibility and storytelling. In *Design Culture(s) Cumulus Conference Proceedings*. Sacco, M. (2021). Niente su di noi, senza di noi. *Labsus (Laboratorio per la sussidiarietà)*. <https://www.labsus.org/2021/07/disabilita-niente-su-di-noi-senza-di-noi/>

Trieglaff, M. (2022). Universal Design in Exhibit. In *Transforming our world through Universal Design for Human Development: Proceedings of the Sixth International Conference on Universal Design (UD2022)*. IOS Press, <https://doi.org/10.3233/SHTI297>

United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities*.



*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.