POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro. Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido

Original
Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro. Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido / Moiso, L., Cretaio, S.. - ELETTRONICO. - (2024), pp. 659-666. (Design per la Diversità Pescare 12-13 giugno 2023).

Availability:
This version is available at: 11583/2995110 since: 2024-12-09T09:32:40Z

Publisher:
Società Italiana di Design

Published
DOI:

Terms of use:

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

Publisher copyright

(Article begins on next page)

11 November 2026

CONFERENZA SID. 2023

DESIGN DIVERSITÀ

PESCARA 12. 13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023

DESIGN DIVERSITÀ

PESCARA 12. 13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023
DESIGN DIVERSITÀ
PESCARA 12.13 GIUGNO

ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN
PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA
Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO
Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING
Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE
Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS
CC BY-NC-ND 4.0 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.

Ottobre 2024
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

pag. 12 **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini

pag. 18 **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico

pag. 22 **LE AREE TEMATICHE**

pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher

pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro

pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini

pag. 40 **PROGETTI DI RICERCA**

PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi

pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi

pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti

pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi

pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto

pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova

pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi

pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo

pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima

pag.144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale

pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio

pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincolelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone

pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini

pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida

pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI

pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio

pag.198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè

pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto

pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri

pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini

pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso

pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani

pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi

pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta

pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli

pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci

pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino

pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova

pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE

pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone

pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano

pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti

pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo

pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo

pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei

pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo

pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti

pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian

pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi

pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida

pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore

pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 **IDEE DI RICERCA**

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi

pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay

pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo

pag. 495 **Progettare l'interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus

pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi

pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo

pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco

pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi

pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI

pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi

pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini

pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone

pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi

pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello

pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito

pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorgio Giannitto

pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulisio, Martina Spinelli

pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto

pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese

pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto

pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo

pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola

pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin

pag. 644 **Distretti conciari**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello

pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio

pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso

pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella

pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara Iebole

pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina

pag. 690 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE

pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio

pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli

pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi

pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino

pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo

pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci

pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

pag. 745 **SEZIONE MULTIMEDIALE**

pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

pag. 766 **PROGETTI E IDEE DI RICERCA**

pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio

pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 **SID RESEARCH AWARD**

CONFERENZA SID. 2023
DESIGN DIVERSITÀ
PESCARA 12.13 GIUGNO

ACTIVITY-BASED WORKSPACE
APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE
LAVORO IBRIDO
FORMAZIONE

Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro

Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido

ACTIVITY-BASED WORKSPACE
EXPERIENTIAL LEARNING
HYBRID WORK
EDUCATION

Inregrating technology and experimental learning in workspace design

An approach for the development of strategic competences in hybrid work contexts

Sofia Cretaio[1]
Leonardo Moiso[2]

I cambiamenti sociali e tecnologici stanno stravolgendo la visione tradizionale e culturalmente radicata del lavoro. Se prima della pandemia "l'ufficio" era considerato il luogo di lavoro per eccellenza, le modalità lavorative flessibili e da remoto stanno mettendo in discussione la conformazione e l'utilizzo degli spazi fisici, estendendoli verso realtà sempre più ibride e virtuali. In questi nuovi contesti, le aziende sono chiamate a porre nuova attenzione agli strumenti e agli approcci che permettono di acquisire nuove competenze, trasversali e specialistiche. Sono necessari modelli formativi aziendali che integrino formati didattici con aspetti multidisciplinari, per permettere ai dipendenti di acquisire competenze strategiche per il lavoro ibrido, al fine di favorire la flessibilità e la capacità di adattamento alle nuove modalità di lavoro.

[1] Dipartimento di Gestione, Produzione e Design, Politecnico di Torino, Corso Settembrini 178, 10135, Torino (TO). ORCID: 0000-0002-0934-3136

[2] Dipartimento di Gestione, Produzione e Design, Politecnico di Torino, Corso Settembrini 178, 10135, Torino (TO). ORCID: 0000-0003-0536-1836
leonardo.moiso@polito.it

Social and technological changes are disrupting the traditional and culturally rooted vision of work. Before the pandemic "the office" was considered the quintessential workplace, now flexible and remote working methods are questioning the layout and use of physical spaces, extending them to increasingly hybrid and virtual realities. In these new contexts, companies are called to pay new attention to the tools and approaches that allow employees to acquire new skills, both transversal and specialized. Business training models are needed, integrating educational formats with multidisciplinary aspects, to allow employees to acquire strategic skills for hybrid work, to facilitate flexibility and adaptability to new working methods.

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Introduzione

Per secoli, il concetto di "luogo di lavoro" è stato associato all'ufficio, uno spazio fisico separato dalla propria abitazione in cui svolgere l'attività lavorativa. La dimensione spaziale e digitale di questi ambienti ha influenzato a sua volta gli aspetti comportamentali contribuendo a creare specifiche culture aziendali. Tuttavia, i cambiamenti sociali e tecnologici hanno messo in discussione questa visione tradizionale del lavoro e dei contesti che lo circondano: le pratiche lavorative flessibili e smart stanno ridisegnando gli spazi fisici, ridotti in termini di metratura, aprendo spazi virtuali in cui la comunicazione digitale è fondamentale.
In questi nuovi contesti sono necessari strumenti e approcci per acquisire nuove competenze, trasversali e specialistiche, attraverso l'accesso a risorse fisiche e digitali. Le aziende stanno adottando programmi formativi per supportare il processo di trasformazione aziendale e l'aggiornamento delle competenze tecniche e professionali. Tra questi, il settore delle telecomunicazioni richiede dipendenti altamente qualificati in grado di affrontare sfide complesse in un ambiente in continua evoluzione.
La ricerca propone di valutare l'efficacia di un modello di formazione aziendale per adeguare il portafoglio competenze dei dipendenti. Ciò verrà raggiunto integrando i principi dell'apprendimento esperienziale di Kolb in formati didattici e multidisciplinari, volti a valutare dinamiche spaziali e comportamentali. Il modello consentirà di acquisire competenze strategiche in un ambiente attivo e collaborativo, per favorire la flessibilità e la capacità di adattamento alle nuove modalità di lavoro. Grazie alla ricerca, sarà possibile valutare i benefici e le limitazioni dell'approccio, al fine di definire strategie e linee guida per renderlo più efficace.

Uno scenario in evoluzione

Secondo quanto affermato da Wilkinson (2019), nella cultura lavorativa contemporanea confluiscono tre fattori: la cultura fisica del luogo di lavoro, la cultura virtuale creata dalla comunicazione digitale, e la cultura comportamentale, in continua evoluzione grazie alle nuove forme di lavoro virtuale. Un corretto equilibrio tra spazi, tecnologia e comportamenti è la chiave per la sopravvivenza e il rinnovamento della cultura aziendale.
Se da un lato la tecnologia influenza sempre di più i comportamenti e le abitudini nei contesti lavorativi, la relazione tra persone e spazi è oggetto di dibattito. La situazione generata dal Covid-19 ha portato le aziende a rivedere rapidamente i loro metodi di lavoro, spostandosi da un ufficio fisico a uno totalmente remoto. Nel graduale ritorno in

ufficio, le aziende hanno iniziato a sperimentare modalità di lavoro ibride e nuovi modelli organizzativi, in cui la postazione "fissa" è stata sostituita da postazioni non-territoriali (Kim et al., 2016). Il principio di non-territorialità proviene dall'Activity-Based Workplace (Eisman et al., 2022), un approccio secondo cui i dipendenti devono fare un uso condiviso di diverse configurazioni spaziali, progettate per supportare diversi tipi di attività (van Meel, 2020). Questo approccio quindi, non solo offre vantaggi economici — riducendo la quantità di spazio per persona — ma permette anche di modulare lo spazio a seconda delle esigenze (concentrazione, creatività, collaborazione).
All'interno degli uffici, la non-territorialità si esprime in particolar modo con la pratica del desk-sharing, che prevede l'annullamento della personale postazione di lavoro, per preferire scrivanie condivise. La scelta della postazione è quindi affidata autonomamente al dipendente, che avrà un maggiore controllo sull'ambiente di lavoro (Kim et al., 2016). Il principio di personalizzazione e di senso di appartenenza (Paul, 2021) viene così traslato dalla singola superficie al contesto più ampio, dal singolo individuo a un sistema di persone.
Tuttavia, quando cambiamenti dirompenti vengono introdotti in un contesto sociale come quello degli spazi di lavoro, è fondamentale analizzare il livello di adattamento delle persone che ne usufruiscono. Inoltre, è necessario fornire gli strumenti e le risorse per formare ai nuovi approcci, evitando che le vecchie abitudini vengano adattate alle nuove strategie, impattandone negativamente i principi.
La rapida adozione di nuove soluzioni spaziali ha portato le aziende a trascurare alcuni fattori comunicativi essenziali (Brunia et al., 2016) — come informare i dipendenti sulla logica alla base del cambiamento — e a mantenere un approccio top-down nella definizione di nuove politiche (Bencivenga & Cimolini, 2022) — trascurando un'analisi dei vantaggi e della possibile resistenza al cambiamento.
A valle di questo scenario è possibile delineare due filoni alla base della ricerca: da un lato la necessità di integrare processi partecipativi nelle strategie di riorganizzazione, per valutare le dinamiche spaziali recentemente introdotte; dall'altro la necessità di implementare i processi di formazione continua per i dipendenti, per acquisire le competenze strategiche alle nuove modalità lavorative. L'interconnessione di questi due filoni permette la costruzione di un modello di apprendimento aziendale (Corporate Training System) attraverso l'integrazione di quattro principi: esperienza concreta, osservazione riflessiva, sperimentazione attiva, concettualizzazione astratta (Kolb, 1984).

Obiettivi della ricerca

La progettazione di elementi didattici svolge un ruolo cruciale nell'apprendimento ed è fulcro della ricerca contemporanea nel campo della

media e design education. Questa sperimentazione indaga come i processi di learning-by-design (Goodyear, 2005), mediati da vari approcci pedagogici come Microlearning, Game-Based Learning, Flipped Learning, Collaborative Learning, Project-Based Learning (PjBL) e Problem-Based Learning (PBL), possano arricchire l'apprendimento in contesti di corporate training. Gli strumenti e gli oggetti impiegati durante un'attività formativa rappresentano un medium attraverso il quale il docente comunica e lo studente risponde. Che si tratti di elementi tangibili (utilizzati per simulare situazioni reali) o intangibili (software o app progettate per migliorare l'interattività e l'engagement), questi devono essere integrati all'argomento di riferimento in modo efficace per creare esperienze di apprendimento significative. Questi strumenti acquisiscono valore attraverso l'uso di tecniche come il visual storytelling (Bonk & Khoo, 2014), le data stories, la creazione di laboratori pratici e le dinamiche di gamification (Kapp, 2012), forme espressivo-visive diffuse nel settore del visual, media design e nella progettazione di eventi di intrattenimento, divulgazione e formazione informale.
La sperimentazione didattica mira a integrare tecniche, modelli e approcci derivati dal mondo del design al fine di porre le basi per la creazione di un nuovo modello di formazione per l'intrattenimento in ambienti reali e digitali forniti dall'azienda. L'obiettivo è di sviluppare due diversi scenari educativi sui temi della "Gestione Strategica del Real Estate e degli Spazi di Lavoro" e la "Promozione dell'Inclusione e delle Competenze Digitali nel Lavoro Ibrido", attualmente non adeguatamente trattati nei programmi di formazione aziendale. Questi temi, fondamentali per le organizzazioni, riguardano lo sviluppo di competenze digitali, la promozione dell'inclusione e l'ottimizzazione delle risorse immobiliari, con un impatto significativo sulla produttività, il benessere dei dipendenti e la sostenibilità ambientale.

Metodologia per lo sviluppo di un Corporate Training System

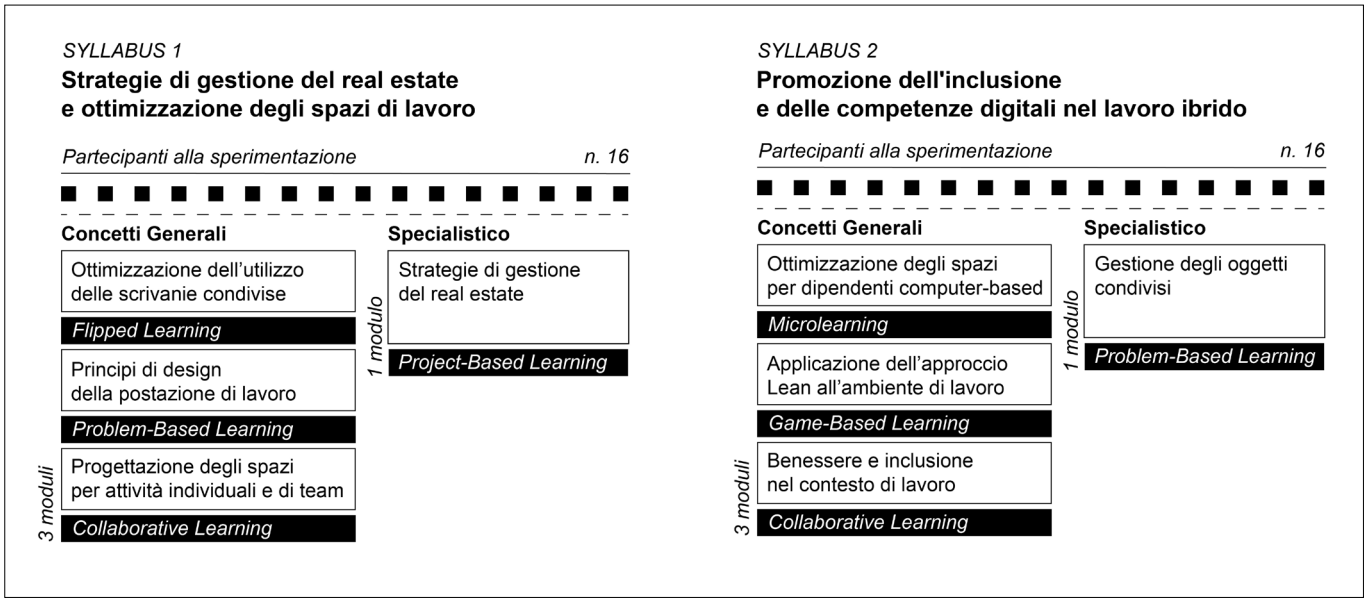
La ricerca si propone di sperimentare e verificare attività articolate in tre fasi, su un periodo di 6 mesi: una fase di pre-school (F1) per la preparazione a una fase di sperimentazione (F2), e una fase di osservazione e di feedback (F3). La metodologia proposta si basa su una progettazione curricolare sistemica, volta a supportare nuove modalità organizzative degli spazi reali e virtuali al fine di migliorarne l'efficacia.

Pre-school

La Fase 1 è caratterizzata da un insieme di lezioni teoriche incentrate sulla gestione ottimizzata degli spazi, con l'obiettivo di promuovere l'organizzazione e l'uso efficiente degli ambienti di lavoro ibridi.

Durante questa fase, i partecipanti saranno suddivisi in due gruppi distinti da minino n. 16 partecipanti, ciascuno dei quali seguirà tre moduli didattici che esplorano i concetti generali e un modulo specialistico che approfondisce l'argomento in maniera più tecnica (Fig.1). I contenuti formativi saranno erogati a un gruppo selezionato di dipendenti di TIM, provenienti da due aree aziendali trasversali e particolarmente sensibili al tema in questione: comunicazione e sostenibilità, innovazione e impresa.

FIG. 1.
Struttura dei syllabus e relativi moduli di attività



Sperimentazione

La fase 2 prevede l'erogazione dei due percorsi formativi, strutturati su due syllabus distinti e in un equilibrio tra teoria e pratica. La componente teorica incorpora elementi multimediali, tecniche di storytelling e logiche di interazione avanzata con la classe, arricchendo l'esperienza di apprendimento. Le attività pratiche, invece, sono finalizzate alla promozione di abilità trasversali come il problem solving, il pensiero critico e il lavoro di squadra attraverso materiali didattici finalizzati a rendere l'esperienza intuitiva e motivante (Tab. 1-2). Fondamentale in questa fase sarà la componente spazio-fisica in cui svolgere le attività. L'allestimento di ambienti con diverse configurazioni d'arredo e strumenti di comunicazione virtuale, permetterà ai partecipanti di applicare le conoscenze acquisite su casi d'uso reali. Si osserverà come le persone interagiscono con lo spazio intorno a loro, come utilizzano gli strumenti e le tecnologie a loro disposizione e come queste interazioni influenzano la loro capacità di comunicare e collaborare con gli altri.

Osservazione e feedback

Nella fase 3, parallela alla fase sperimentale, verranno somministrati questionari per valutare l'efficacia dello spazio e della formazione ba-

sata su un mini-syllabus di nuove modalità di lavoro smart, valutando il livello di engagement dei dipendenti, l'utilizzo delle competenze acquisite nella pratica lavorativa e l'impatto sulle performance lavorative.

TAB. 1.
Strategie di gestione del Real Estate aziendale e ottimizzazione degli spazi di lavoro

Modulo teorico	Metodo	Reference del corso	Attività pratica	Track
Ottimizzazione degli spazi per dipendenti computer-based	Flipped Learning	Babapour, M., Karlsson, M. A., & Osvalder, A. L. (2018). Appropriation of an Activity-based Flexible Office in daily work. Nordic Journal of Working Life Studies, 8(S3), 71–94.	I team approfondiscono le criticità legate alla gestione degli spazi di lavoro domestici computer-based. In aula i team avviano un dialogo, con il supporto del docente si individuano pratiche correttive e consigli utili per migliorare benessere e produttività.	Concetti generali
Applicazione dell'approccio Lean nell'ambiente di lavoro	Problem-Based Learning (PBL)	Tapping, D., & Shuker, T. (2003). Value Stream Management for the Lean Office: eight steps to planning, mapping, & sustaining lean improvements in administrative areas. CRC Press.	Suddivisi in team i partecipanti applicano l'approccio Lean a un problema di gestione del real estate esposto come caso di studio. Identificazione delle criticità e creazione di un flusso di lavoro più efficace.	Concetti generali
Benessere e inclusione nel contesto di lavoro	Collaborative Learning	Haynes, B., Suckley, L. and Nunnington, N. (2017). Workplace productivity and office type: an evaluation of office occupier differences based on age and gender. Journal of Corporate Real Estate, 19 (2), 111-138.	I team sviluppano una relazione con plausibili strategie per promuovere l'inclusione e la diversità in ufficio.	Concetti generali
Gestione degli oggetti condivisi	Project-Based Learning (PjBL)	Paul, A. M. (2021). The surprising ways the place where you work affects your performance. New Scientist.	I team progettano un sistema per la gestione degli oggetti condivisi in un ufficio simulato.	Specialistico

TAB. 2.
Promozione dell'inclusione e delle competenze digitali nel lavoro Ibrido

Modulo teorico	Metodo	Reference del corso	Attività pratica	Track
Ottimizzazione degli spazi per dipendenti computer-based	Flipped Learning	Babapour, M., Karlsson, M. A., & Osvalder, A. L. (2018). Appropriation of an Activity-based Flexible Office in daily work. Nordic Journal of Working Life Studies, 8(S3), 71–94.	I team approfondiscono le criticità legate alla gestione degli spazi di lavoro domestici computer-based. In aula i team avviano un dialogo, con il supporto del docente si individuano pratiche correttive e consigli utili per migliorare benessere e produttività.	Concetti generali
Applicazione dell'approccio Lean nell'ambiente di lavoro	Problem-Based Learning (PBL)	Tapping, D., & Shuker, T. (2003). Value Stream Management for the Lean Office: eight steps to planning, mapping, & sustaining lean improvements in administrative areas. CRC Press.	Suddivisi in team i partecipanti applicano l'approccio Lean a un problema di gestione del real estate esposto come caso di studio. Identificazione delle criticità e creazione di un flusso di lavoro più efficace.	Concetti generali
Benessere e inclusione nel contesto di lavoro	Collaborative Learning	Haynes, B., Suckley, L. and Nunnington, N. (2017). Workplace productivity and office type: an evaluation of office occupier differences based on age and gender. Journal of Corporate Real Estate, 19 (2), 111-138.	I team sviluppano una relazione con plausibili strategie per promuovere l'inclusione e la diversità in ufficio.	Concetti generali
Gestione degli oggetti condivisi	Project-Based Learning (PjBL)	Paul, A. M. (2021). The surprising ways the place where you work affects your performance. New Scientist.	I team progettano un sistema per la gestione degli oggetti condivisi in un ufficio simulato.	Specialistico

Scenario di applicazione e budget

La collaborazione con enti di ricerca e stakeholders aziendali sarà essenziale nelle diverse fasi di preparazione del progetto. La fase di progettazione dei contenuti coinvolgerà l'Innovation Design Lab, un hub specializzato in innovazione e imprenditorialità, con un focus sulla progettazione didattica. La validazione dei contenuti sarà sostenuta dalla Scuola di Master e Formazione permanente del Politecnico di Torino, istituzione impegnata nella creazione di percorsi formativi per il mondo accademico e imprenditoriale.
Un altro stakeholder chiave sarà TIM Academy, progetto dell'omonima azienda dedicato alla formazione, che fornisce ai dipendenti un programma di apprendimento continuo per la digitalizzazione e l'aggiornamento delle competenze. Attraverso la loro piattaforma di e-learning saranno somministrati i moduli previsti nella fase di pre-school, mentre la fase di simulazione e sperimentazione avverrà nelle loro sedi fisiche.
La collaborazione tra queste entità crea un ponte tra il mondo della ricerca e quello aziendale, unendo le discipline dell'educational e del behavioral design con i reparti delle risorse umane e del real estate.
Il budget previsto per il progetto ammonta a 40.000€, di cui un 40% sarà rivolto alla progettazione e sviluppo dei contenuti digitali e del relativo ingaggio di formatori, esperti di coaching e coordinatori delle attività. Un altro 40% servirà a coprire le spese per l'allestimento degli spazi di simulazione. Infine, un 20% sarà destinato alla fase di spese generali, di disseminazione e divulgazione.

Risultati attesi e impatto

La ricerca mira a sviluppare una metodologia che integra competenze innovative nella progettazione di spazi, sia fisici sia virtuali, per migliorare la soddisfazione e l'apprendimento dei dipendenti in un ambiente lavorativo. La combinazione di moduli didattici specifici con ambienti di simulazione sperimentale permettono di progettare spazi in evoluzione alle esigenze dei dipendenti, influenzando positivamente l'esperienza lavorativa. Nel contesto del behavioral design, verranno esaminati aspetti cruciali del comportamento organizzativo, monitorando come il ruolo del dipendente si stia trasformando, non solo come utilizzatore passivo dello spazio in cui lavora, ma come facilitatore attivo nel processo progettuale degli stessi spazi. La sperimentazione favorisce sinergie tra enti di ricerca e aziende, permettendo la replicabilità del modello formativo in vari contesti, adattando i contenuti alle esigenze formative. Il processo consente alle università di sperimentare format didattici innovativi, contribuendo all'aggiornamento dei profili occupazionali futuri.

BIBLIOGRAFIA

Bencivenga, M., & Camocini, B. (2022). Post-pandemic scenarios of office workplace: new purposes of the physical spaces to enhance social and individual well-being. In A. Dominoni & F. Scullica (Eds.), Designing Behaviours for Well-being Spaces: How Disruptive Approaches Can Improve Living Conditions (pp. 90-111). Franco Angeli.

Bonk, C. J., & Khoo, E. (2014). Adding Some TEC-VARIETY: 100+ Activities for Motivating and Retaining Learners Online.

Brunia, S., De Been, I., & van Der Voordt, T. J. M. (2016). Accommodating new ways of working: lessons from best practices and worst cases. Journal of Corporate Real Estate, 1(1), 30–47. https://doi.org/10.1108/JCRE-10-2015-0028

Eismann, T. T., Pakos, O., Rücker, M., Meinel, M., Maier, L., & Voigt, K.I. (2022). Understanding the Mechanisms of Activity-based Workspaces: A Case Study. Environment and Behavior, 54(1), 170–210. https://doi.org/10.1177/00139165211008240

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons

Kim, J., Candido, C., Thomas, L., & de Dear, R. (2016). Desk ownership in the workplace: The effect of non-territorial working on employee workplace satisfaction, perceived productivity and health. Building and Environment, 103, 203–214. https://doi.org/10.1016/J.BUILDENV.2016.04.015

Kolb, D.A. (2014). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Pearson Education.

Paul, A. M. (2021, August 11). The surprising ways the place where you work affects your performance. New Scientist. https://www.newscientist.com/article/mg25133470-700-the-surprising-ways-the-place-where-you-work-affects-your-performance/

Wilkinson, C., (2019). The theatre of work. Frame Publisher

CONFERENZA SID. 2023

DESIGN DIVERSITÀ

PESCARA 12. 13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society