

## Ecosistema del design per la moda

### PAROLE CHIAVE

design per la moda, patrimonio, Made in Italy, industrie creative/innovazione/transizione

### REFERENTE SID

### ABSTRACT

1/2

La moda è un fenomeno complesso e stratificato che connette la cultura materiale tradizionale con la contemporaneità nella sua organizzazione sociale, culturale e produttiva. Il sistema moda si sostanzia in un ecosistema altamente competitivo, che fonda le proprie radici sulla piccola dimensione di impresa, il radicamento al territorio, la costruzione di reti di relazione tra impresa e subsistemi produttivi e la capacità progettuale di integrare la conoscenza codificabile e trasferibile con quella tacita e contestuale.

Ma, ancora, la moda si configura come fonte autonoma di cultura: rappresenta ciò che permette di cogliere i caratteri del mondo attuale, contiene le istanze del presente, ma è anche spazio di immaginazione del futuro ed espressione della storia sociale e manifatturiera che custodisce e racconta costantemente. La moda è dunque un terreno di mediazione tra l'individuo e l'ambiente, che restituisce modelli culturali e modelli produttivi o ne progetta di nuovi.

Gli studi su e nella moda comprendono un aggregato disciplinare ricco di differenze sostanziali che ne rappresentano la primaria fonte di ricchezza: qui competenze altamente specializzate si incontrano con gli studi umanistici e così il design, le ingegneria, le materie economiche, gli studi culturali e sociali, le scienze giuridiche e molto altro trovano un terreno di interesse comune. La moda, come le altre economie creative, affronta i nuovi panorami del contemporaneo attraverso connessioni e nuove alleanze in un susseguirsi di azioni, allo stesso tempo locali e globali, dove la ricerca è sempre più il risultato dell'interazione fra l'area delle Technologies e quella delle Humanities. In questo sistema di quasi-equilibrio, fra locale e globale, lo scenario culturale ed economico attivato dalle nuove reti digitali abilita le piccole imprese della moda, i singoli individui e le micro-produzioni a entrare in un mercato fino a poco tempo fa a loro inaccessibile. La tecnologia si intreccia con gli elementi della tradizione e gli oggetti perdono la loro funzione simbolica a favore di una loro interpretazione maggiormente esperienziale. Sono connessioni sensibili e relazionali dove le tecnologie emergenti non sono semplicemente uno strumento, "but semiotic-technical devices" (Foucault, 1976): ovvero insiemi codificati di idee, ideologie e rappresentazioni, che influenzano e trasformano i comportamenti sociali e i processi di costruzione identitaria.

La moda si realizza entro complesse filiere, che si dispiegano fra locale e globale e dove, accanto alle capacità artigianali, creative, tecnologiche e di design, si incontrano i nuovi valori della sostenibilità, tracciabilità e trasparenza. In questo contesto, le trasformazioni innescate dalla twin transition, al centro degli obiettivi dell'European Green Deal, si ibridano con una consolidata vocazione culturale sempre più guidata da processi di innovazione di tipo design-driven.

Con le sue caratteristiche tanto singolari quanto sfumate, la moda si trova ad avere un profondo impatto anche in altri settori culturali, creativi ed economici legati strettamente o meno strettamente alla moda: si configura come il più importante vettore del Made in nel mondo. Ma ancora, si nutre e a sua volta alimenta la musica, l'arte il cinema, ha ricadute sui settori della

## Ecosistema del design per la moda

**PAROLE CHIAVE**

design per la moda, patrimonio, Made in Italy, industrie creative/innovazione/transizione

**REFERENTE SID**

**ABSTRACT**

2/2

ristorazione, accoglienza, cosmetica e altri.

In questo contesto emergono almeno tre aree di interesse per quanto attiene il contesto della ricerca e dell'innovazione della didattica, in particolare:

1. Moda come modello economico e industriale (la geografia dei distretti / la produzione)
2. Moda come sistema culturale (musei / storia / patrimonio)
3. Moda come ambiente del progetto materiale e immateriale (industrie creative)

Le aree tematiche proposte – in linea con le traiettorie di transizione digitale e sostenibile – costituiscono percorsi di ricerca e di innovazione che possono indagare tematiche urgenti per la moda, come per esempio:

- la relazione con le dinamiche sociali, la politica, i temi dell'inclusione, della diversity e del rispetto;
- la sostenibilità delle filiere produttive e la cultura della sostenibilità;
- i modelli di produzione di Fabbrica 4.0 automatizzata e interconnessa;
- i modelli di consumo; le opportunità e le responsabilità del design;
- la ricerca e lo sviluppo di materiali e tessuti innovativi;
- modelli di progettazione di servizi, experience e retail basati sulla raccolta, analisi e gestione dati;
- la relazione fra fashion design ed economia circolare;
- i nuovi modelli di comunicazione connessi agli strumenti e agli approcci offerti dal digitale e le relative ricadute sui processi progettuali e produttivi (come nel caso del crescente e fruttuoso rapporto fra industria del gaming e marchi di moda);
- il rapporto con il corpo e le technologies, la relazione fra moda e processi di image-making, gli intrecci impliciti ma ancora da esplorare in modo approfondito con l'ambito disciplinare dei Gender Studies;
- la ricerca sui processi progettuali e produttivi, e la riflessione attorno a modelli emergenti di progettazione e produzione alternativi (con attenzione particolare agli ambiti di eccellenza del Made in Italy: non solo abbigliamento ma anche pelletteria, accessorio, maglieria, calzatura);
- progettazione di modelli organizzativi e gestionali delle aziende di moda nel confronto con le nuove sfide imposte dall'innovazione digitale;
- la critica, la storia e la cultura della moda, quindi un'attenzione ai cosiddetti Fashion Studies in senso più ampio per costruire uno specifico contributo del design al corpus disciplinare;
- la riflessione sul ruolo dell'archivio (privato, aziendale) nei processi progettuali, e le relative pratiche di digitalizzazione e sharing;
- il rapporto fra moda e museo soprattutto a livello nazionale e nel necessario confronto con il sistema globale delle istituzioni culturali dedicate alla moda.

**ATTIVITÀ**

## Ecosistema del design per la moda

### PAROLE CHIAVE

design per la moda, patrimonio, Made in Italy, industrie creative/innovazione/transizione

### REFERENTE SID

SEDI	PROPONENTI	DOCENTI	DOTTORANDI
UNICAMPANIA		Patrizia Ranzo, PO Maria Antonietta Sbordone, PA Roberto Liberti, PA Chiara Scarpitti, RTDA	Ilenia Amato Martina Orlacchio Valentina Alfieri Silvestro di Sarno
POLIMI	Valeria Iannilli, PA	Alessandra Spagnoli, RTDB Livia Tenuta, RTDB Susanna Testa, RTDB Daria Casciani, RTDA Martina Motta, RTDA Erminia D'Itria, RTDA	Angelica Vandi Mariagiovanna Di Iorio Gabriela Fabro Cardoso
IUAV	Gabriele Monti, PA	Maria Luisa Frisa, PO Saul Marcadent, RTDA	Edoardo Brunello, assegnista Elena Fava, assegnista Dylan Colussi Clizia Moradei Edoardo Ferrari
UNIFI	Elisabetta Cianfanelli, PO	Elisabetta Benelli, PA Margherita Tufarelli, RTDA Paolo Franzo, RTDA	Maria Claudia Coppola Leonardo Giliberti Maria Antonia Salomé Filippo Disperati Elena Pucci

## Design 4 Materials

---

**PAROLE CHIAVE**

material experience, sostenibilità, identità

---

**REFERENTE SID**

Lucia Pietroni

---

**ABSTRACT**

Già dagli anni 80, la ricerca sui materiali è un ambito riconosciuto del design. Le sfide poste dalla transizione ecologica e digitale potenziano scenari possibili per il progetto e sviluppi di soluzioni sostenibili, con ricadute su dinamiche produttive, uso, comunicazione e mediazione della cultura del progetto, coinvolgendo aspetti relativi a performance e qualità este co-sensoriali che, attraverso i materiali, incidono sulla ricezione, l'appropriazione e la significazione dei prodotti. La comunità scientifica del design guarda in modo determinato e condiviso al posizionamento della sua ricerca, affidando al designer un ruolo attivo e multidisciplinare nella trasformazione delle pratiche e delle teorie per orientare l'evoluzione di conoscenze e competenze dell'area dei materiali come già indicato dalla tradizione storico-culturale del design italiano oltre ogni pratica operazionista, pur evidenziando il forte contributo alla competitività di aziende e sistemi territoriali d'impresa.

---

**ATTIVITÀ**

Sono previste per il 2023 le seguenti attività:

- Seminario "Design4Materials", tavola rotonda tra studiosi di materiali, aziende e designer per indagare connessioni e contraddizioni sul tema del design e materiali (Giugno 2023, Roma)
- Workshop didattici in contemporanea tra le varie sedi per condividere metodi e approcci alla didattica dei materiali per il design (Settembre 2023 – Gennaio 2024, sedi aderenti)
- Mostra dei risultati delle attività del gruppo di ricerca nel 2023 (Dicembre 2023)

## Design 4 Materials

**PAROLE CHIAVE**

material experience, sostenibilità,  
identità

**REFERENTE SID**

Lucia Pietroni

SEDI	PROPONENTI	DOCENTI	DOTTORANDI
IUAV		Rosa Chiesa	
POLIMI	Barbara Del Curto Marinella Ferrara	Valentina Rognoli Venere Ferraro	Flavia Papile Romina Santi Alessandro Squatrito Yi Sui Barbara Pollini Luca Alessandrini Sofia Duarte Elena Albergati Alessia Romani
POLIBA	Rossana Carullo	Rosa Pagliarullo	
POLITO		Claudia De Giorgi Beatrice Lerma Doriana Dal Palù	
UNINA		Carla Langella	
UNIROMA1	Sabrina Lucibello		Chiara Del Gesso Giovanni Inglese Lorena Trebbi Carmen Rotondi
UNIFI		Giuseppe Lotti	Francesco Cantini Marco Marsiglia
UNICH		Stefania Campione	
UNICAMPANIA		Maria Dolores Morelli	
UNIPA		Anna Catania	

## Sostenibilità – Il Pensiero e il Fare Sostenibile

**PAROLE CHIAVE**

cambiamento radicale, complessità,  
sistema

**REFERENTE SID**

**ABSTRACT**

La sostenibilità è parte integrante e imprescindibile del progetto stesso, in cui - attraverso la ricerca e la pratica - è possibile ripensare i prodotti, i servizi e i sistemi antropici. Il senso di responsabilità, che si porta seco il design sostenibile, guida la progettazione di scenari futuri innovativi e la gestione della complessità e dei cambiamenti radicali ormai urgenti.

La responsabilità riguarda principalmente gli abitanti del pianeta - viventi e non - che, in qualità di designer e accademici, abbiamo l'obbligo sociale di preservare, abbracciando la complessità dei sistemi che danno forma al nostro mondo. Progettare in modo nuovo significa rinunciare in parte al controllo, abbandonare la modalità di pianificazione/esecuzione e lavorare nel tempo con i sistemi che cambiano, si evolvono, si integrano. Significa anche progettare su più livelli e tenere conto degli effetti secondari, dare suggerimenti e innescare più che imporre, e lasciare che le cose crescano, maturino e si consolidino piuttosto che costruirle e imbrigliarle.

**ATTIVITÀ**

Il gruppo di lavoro ha l'intento di rafforzare i legami esistenti tra i docenti che a livello nazionale si occupano di sostenibilità ambientale nel design e creare nuove relazioni anche con discipline affini. Per raggiungere questo obiettivo, alcune attività sono previste per il primo anno, con la volontà di accogliere, implementare e favorire la nascita di nuove proposte dal dialogo continuo.

1. Co-Creazione di una cornice di senso interna al tavolo di lavoro con il fine di far emergere convergenze e trovare modalità di collaborazione
2. Organizzazione di un seminario sui temi del design e della comunicazione sostenibile
3. Sviluppo di una ricerca comune a più sedi con workshop finale in una sede unica
4. Volume sul design per la longevità

## Sostenibilità – Il Pensiero e il Fare Sostenibile

**PAROLE CHIAVE**

cambiamento radicale, complessità,  
sistema

**REFERENTE SID**

<b>SEDI</b>	<b>PROPONENTI</b>	<b>DOCENTI</b>
UNIPR	Eleonora Fiore	
UNICAMPANIA	Rosanna Veneziano	Maria Dolores Morelli
UNIPA		Anna Catania Benedetto Inzerillo Dario Russo
POLIBA		Vincenzo Paolo Bagnato
UNIFI		Stefano Folesa Giuseppe Lotti Marco Marseglia
UNICAM		Daniele Galloppo Jacopo Mascitti Lucia Pietroni
UNIROMA1		Sabrina Lucibello Jacopo Mascitti
UNINA		Carla Langella Alfonso Morone
UNIBZ		Kuno Prey
POLIMI		Valentina Rognoli
UNIPG		Benedetta Terenzi
UNIPR		Paolo Tamborrini
POLITO	Silvia Barbero	Amina Perenno

## Design della comunicazione

---

**PAROLE CHIAVE**

visual design, content design, smart and multimodal design

---

**REFERENTE SID**

Daniela Piscitelli

---

**ABSTRACT**

Nelle sue molteplici articolazioni è ambito di ricerca e di sperimentazione sensibile alle tematiche che caratterizzano la contemporaneità.

Riconfigurato dalla rivoluzione digitale, rappresenta l'ambito del Design che si fa carico della trasmissione del sapere, dell'organizzazione e traduzione dei contenuti e dell'informazione complessa, della rappresentazione di identità e valori nei diversi comparti della società determinando – attraverso le sue plurime configurazioni e interfacce – i processi relazionali e di comunicazione tra persone e tra persone e artefatti.

---

**ATTIVITÀ**

**ASCOLTARE** – al fine di conoscere la ricerca e la didattica del Design della Comunicazione, delineare confini, temi, strumenti e indirizzi futuri, si svolgeranno attività di mappature coinvolgendo i gruppi di ricerca, le aziende, gli enti presenti sul territorio italiano.

**CONNETTERE** – stabilire connessioni con enti, istituti (anche internazionali) per condividere politiche, metodologie, strategie e progetti.

**COMUNICARE** – Promuovere la partecipazione a festival, incontri (Torino, Milano e Napoli) per promuovere una cultura del progetto legata alla ricerca.

Il gruppo di lavoro promuove attività continuative a distanza rispetto agli obiettivi di ascoltare / connettere / comunicare con l'intento di organizzare almeno un incontro annuale per la condivisione di studi e ricerche, oltre che di riflessione e dibattito sui risultati delle attività continuative del GdL.



## Design della comunicazione

**PAROLE CHIAVE**

visual design, content design, smart and multimodal design

**REFERENTE SID**

Daniela Piscitelli

SEDI	PROPONENTI	DOCENTI	DOTTORANDI
UNIPA	Cinzia Ferrara	Dario Russo Francesco Monterosso	
UNIROMA1	Carlo Martino	Federica Dal Falco	Alessio Caccamo Miriam Mariani Vincenzo Maselli Carlotta Belluzzi Mus Anna Turco Andrea Vendetti Elettra Scotucci Mattia Ucciello Silvia Coasentino
POLIMI	Valeria Bucchetti	Francesca Piredda Elena Caratti Dina Riccò Umberto Tolino Francesco Guida Marco Quaggiotto Daniela Calabi	Francesca Casnati Michela Rossi Clorinda Galasso
UNIPR	Paolo Tamborrino		
UNICH		Raffaella Massacesi Gaddi Rossana	Giulia Panadisi
POLIBA		Vincenzo Cristallo	
UNIBO		Michele Zannoni	
UNIBZ		Letizia Bollini	
IUAV		Luciano Perondi Gianni Sinni Emanuela Bonini Fiorella Bulegato Giovanni Borga	
UNIFI		Alessia Brischetto Francesca Tosi	
UNIFE		Davide Turrini Dario Scodeller Eleonora Trivellin	Marco Mancini Elisabetta Trincherini

## Design della comunicazione

**PAROLE CHIAVE**

visual design, content design, smart  
and multimodal design

**REFERENTE SID**

Daniela Piscitelli

SEDI	PROPONENTI	DOCENTI	DOTTORANDI
UNICAM		Federico Oppedisano Carlo Vinti	
POLITO		Andrea Di Salvo Chiara Remondino	Marino Cristina
UNICAMPANIA		Daniela Piscitelli	Caianiello Rosanna Antonella Rosmino Roberta Angari
UNISS		Nicolò Ceccarelli	

## ERC: Positioning Design Keywords

### PAROLE CHIAVE

ricerca di base, policy di ricerca e innovazione, internazionalizzazione della ricerca

### REFERENTE SID

Lorenzo Imbesi

### ABSTRACT

L'obiettivo della ricerca di base per il design è duplice: produrre conoscenza per l'applicazione e la diffusione continua del paradigma dell'innovazione centrata sulle persone; produrre conoscenza per inquadrare e analizzare, dal punto di vista storico e culturale, il design come modello/paradigma di innovazione sostenibile sistemico (che include la persona all'interno di sistemi socio-culturali e tecnologici di progettazione/produzione e consumo).

Il PNR 2015-2020 aveva collocato l'area Design, creatività e Made in Italy tra le aree di competenze ad alto potenziale, cioè quelle aree per le quali "l'Italia possiede asset o competenze distintive, che devono essere sostenute con l'obiettivo di aumentarne la ricaduta industriale." IL PNR (2021-2027) aveva ribadito questo posizionamento riconnettendo la dimensione della ricerca fondamentale di design anche alle "missioni" su cui è stato costruito il programma Horizon Europe.

Nonostante questo ed altri punti di forza, la ricerca base nell'area del design è stata fortemente penalizzata dai finanziamenti nazionali, come dimostra il fatto che nelle ultime tornate di assegnazione dei fondi PRIN nessun progetto sia stato assegnato alla responsabilità di un principal investigator dell'area del design. Diverse sono le cause di questo dato nazionale (che si riflette anche a livello europeo rispetto ai fondi ERC), tra cui è bene ricordare l'assenza della disciplina del design all'interno della classificazione delle discipline utilizzate dallo ERC (European Research Council) per il finanziamento alla ricerca di base. In particolare, l'accorpamento di fatto della disciplina ad altri settori ERC come l'SH5\_5 (Visual arts, performing arts, design) o il settore PE8\_11 Industrial design (product design, ergonomics, man-machine interfaces...) produce, come grave conseguenza, il fatto che la valutazione di progetti di ricerca di base provenienti dall'area di design sia affidata a panel di valutatori esperti di performing art, di ingegneria della produzione e di studi sull'innovazione. Più in generale, l'assenza di un'interlocuzione strategica tra il sistema della ricerca di design italiano e le strutture europee dedicate all'implementazione delle policy di ricerca e innovazione (DG RESEARCH, DG GROWTH; ERC; EIC) indebolisce le potenzialità del design, che altri sistemi-Paese dell'Unione Europea sfruttano meglio (Germania e Regno Unito per il sistema produttivo; Finlandia e Olanda per il sistema della ricerca).

### ATTIVITÀ

1/2

Nel lavorare su più livelli, analitico-scientifico e politico-strategico, il gruppo bottom-up su ERC-keywords si pone come obiettivo la chiusura di questo gap, attraverso l'avvio di un processo di riflessione finalizzato alla scrittura di un positioning paper focalizzato sulla rilevanza e le peculiarità della ricerca di base del design, dall'altro all'avvio di un processo di interlocuzione a livello europeo nella direzione del board dello European Research Council, attraverso il rappresentante nazionale presso ERC, per sollecitare l'aggiunta di alcune keywords che possano meglio rappresentare lo stato attuale della ricerca di base all'interno della nostra disciplina.

Nel dettaglio, il positioning position paper intende sviluppare: una revisione ragionata dello stato dell'arte della ricerca di base in design; un'estrazione

## ERC: Positioning Design Keywords

### PAROLE CHIAVE

ricerca di base, policy di ricerca e innovazione, internazionalizzazione della ricerca

### REFERENTE SID

Lorenzo Imbesi

### ATTIVITÀ

2/2

analitica e metodologicamente informata delle keywords più rappresentative della ricerca di base nel design; un'analisi qualitativa dei panel e delle keywords attuali che descrivono i diversi settori ERC; una proposta di inclusione di nuove keywords, non riconducibile a quelle già contenute negli attuali settori.

SEDI	PROPONENTI
POLIMI	Silvia Barbero
UNICAMPAGNA	Assunta Capece
UNIPA	Toti Di Dio
UNIROMA1	Loredana Di Lucchio
POLIBA	Annalisa Di Roma
UNIBO	Elena Formia
UNINA	Carla Langella
UNIFI	Giuseppe Lotti
UNIFE	Pino Mincoelli
POLIMI	Francesca Rizzo
IUAV	Maximiliano Romero
UNIRC	Riccardo Maria Pulselli
UNICAMPANIA	Chiara Scarpitti
UNIPG	Benedetta Terenzi

# Fabbrica interattiva: le tecnologie abilitanti per il manufacturing, dal IoT al XR

**PAROLE CHIAVE**

human-centred automation, interfacce, eXtended Reality

**REFERENTI SID**

Lucia Rampino, Lorenzo Imbesi

**ABSTRACT**

Con un approccio human-centered, si vuole contribuire all'interaction design delle tecnologie a servizio del lavoro in vari ambiti industriali, agevolando i processi dal design alla produzione, nonché l'apprendimento e/o manutenzione dei macchinari. Le tecnologie emergenti (es. cobots, IoT, AI, XR) possono contribuire a nuovi paradigmi di produzione e si vuole riflettere anche sui lavoratori, in una fabbrica più sicura, efficiente, intelligente e sempre più automatizzata.

**ATTIVITÀ**

- Seminari sulle attività di ricerca attive;
- demo session e workshop interattivi durante le assemblee SID, anche per raccogliere input dalla comunità non (ancora) esperta del tema;
- elaborazione di proposte di ricerca al livello nazionale ed europeo.

**SEDI**

**PROPONENTI**

**POLIMI**

UNIROMA1

Viktor Malakuczi  
Sara Muscolo

UNIFI

Claudia  
Becchimanzi,  
Mattia Pistolesi

UNICAMPANIA

Assunta Capece

IUAV

Luca Casarotto,  
Pietro Costa

POLIBA

Annalisa Di Roma,  
Annamaria  
Recupero

UNIFE

Giuseppe Mincoelli,  
Silvia Imbesi

UNINETTUNO

Alessandro Pollini

UNIBO

Michele Zannoni

UNISI

Annamaria  
Recupero,  
Patrizia Marti

## Design Education – learnXdesign

**PAROLE CHIAVE**

design education, complexity,  
digital humanities

**REFERENTE SID**

Daniela Piscitelli

**ABSTRACT**

Se da un lato, i Designer devono ridefinire il proprio ruolo nella contemporaneità (Icograda Design Education Manifesto, 2012), dall'altra, emerge l'esigenza di curricula aggiornati e strutturati nell'era fiorente dei "Big Data" e dell'IA, a partire da una riforma del pensiero e della conoscenza che risponda alla complessità del contemporaneo (Morin, 2000). In questi termini, la "svolta pedagogica", vede nel Design un ruolo guida sia per nozioni, processi, e non di meno di distintiva intelligenza (Cross, 1986). A partire da tali premesse, il nascente gruppo intende riportare al centro del dibattito scientifico le questioni della formazione in e attraverso il design.

**ATTIVITÀ**

Partendo dalla tradizione pedagogica propria del Design – dal Basic al "New Basic" Design (Bauhaus/Ulm, Maldonado, Munari, Anceschi, et al.) dallo Studio-Based Learning al Design Thinking (D. Schön, M.W. Meyer & D. Norman, V. Margolin, R. Buchanan, et al.) – e passando per le fruttuose contaminazioni inter-trans-multi-disciplinari tra design, humanities e scienze dell'apprendimento (pedagogia costruzionista di S. Papert; "computational thinking", making, tinkering e STEAM Education di G. Stager; "didattica come scienza della progettazione" di D. Laurillard, et al.) – si intende mappare, condividere e sperimentare nuovi modelli di apprendimento – accessibili, democratici e inclusivi – verso ricercatori/progettisti consapevoli – e in primis cittadini – in grado di progettare nella e la complessità. Nello specifico, il gruppo intende perseguire i suoi obiettivi attraverso:

- Mappatura sistemica delle attività e dello stato dell'arte della Design Education nei contesti universitari e non;
- Attività di confronto e disseminazione relativamente ad attività di sperimentazione educativa all'interno dei curricula accademici e scolastici (e nei contesti di apprendimento informale);
- Definizione di modelli di ricerca e di intervento nella sfera educativa del Design;
- Attività di formazione all'interno della SID (es. workshop o lecture) ed esterne, quali momenti di confronto e scambio sulle tematiche in essere;
- Sistema di relazioni e dialogo fra società scientifiche internazionali che presentano programmi comuni (es. DRS) e affini (es. SIPED, AIV), associazioni professionali (es. ADI e AIAP);
- Sistema di relazioni e dialogo con centri di ricerca nazionali e internazionali in ambito educativo (es. Reggio Children | Centro Internazionale Loris Malaguzzi, Fondazione Golinelli, Fondazione Montessori, MUNLAB Laboratori secondo il Metodo Bruno Munari, Casa delle Arti e del Gioco - Mario Lodi e affini).

## Design Education – learnXdesign

**PAROLE CHIAVE**

design education, complexity,  
digital humanities

**REFERENTE SID**

Daniela Piscitelli

<b>SEDI</b>	<b>PROPONENTI</b>	<b>DOCENTI</b>	<b>DOTTORANDI</b>
UNIROMA1	Alessio Caccamo	Andrea Vendetti Silvia Consenti Carmen Rotondi Luca D'Elia Giovanni Inglese Carlotta Belluzzi Mus Elena Scotucci Fabiana Candida Anna Turco	Alessio Caccamo Vincenzo Maselli Miriam Mariani
UNIPA	Francesco Monterosso	Mauro Filippi Elia Maniscalco Maurizio Schifano	Francesco Monterosso Serena Del Puglia
UNINA	Pietro Nunziante		
UNIFI			Claudia Becchimanzi Ester Iacono Alessia Brischetto
UNICH			Giulia Panadisi
UNICAM		Manuel Scortichini	
POLIBA		Chiara Tuttolani	
POLITO		Cristina Marino Lorenza Abbate	
IUAV		Anna Paola Vacanti	

## Storia

**PAROLE CHIAVE**

storia, storiografia, fonti

**REFERENTE SID**

**ABSTRACT**

Il gruppo di lavoro si propone di monitorare e sostenere il ruolo della storia, della indagine storica degli storici nel campo della ricerca nel settore Design (ICAR/13, Disegno industriale). I saperi, metodo, l'interpretazione che la storia è in grado di articolare e offrire sono fondamentali per comprendere e affrontare criticamente sia le evoluzioni del design sia le più ampie e complesse trasformazioni tecnologiche, sociali, economiche, politiche e culturali in cui il design è inserito e con cui si confronta. Per costruire e far avanzare la conoscenza storica, c'è urgente necessità di incoraggiare, incentivare, finanziare la ricerca scientifica in questo campo. Il gruppo di lavoro intende intraprendere attività quali mappatura della ricerca storica, tavole rotonde di confronto e discussione e incontri, finalizzati alla definizione di azioni e proposte operative. Queste iniziative potranno essere sviluppate anche in collaborazione con altri organismi impegnati nella valorizzazione della storia del design.

**ATTIVITÀ**

<b>SEDI</b>	<b>PROPONENTI</b>	<b>DOCENTI</b>
IUAV	Fiorella Bulegato	Rosa Chiesa
	Maddalena Dalla Mura	Elena Fava
UNICAM	Carlo Vinti	
POLIMI		Marinella Ferrara
POLITO		Ali Filippini
UNIBZ		Michele Galluzzo



---

**PAROLE CHIAVE**

produzione e disseminazione scientifica, trasformazione digitale, innovazione di forme e processi

---

**REFERENTE SID**

Lucia Rampino

---

**GRUPPO**

# Pro-Des. Forme e processi di scrittura, produzione e disseminazione scientifica del design abilitanti per il manufacturing, dal IoT al XR

---

**ABSTRACT**

Lo scenario della produzione scientifica sta subendo (a causa della trasformazione digitale e dell'affermazione del paradigma dell'open access), una radicale messa in discussione, con vari tentativi di revisione e cambiamento dei suoi metodi e processi d'indagine (Cope, Phillips, 2014; Bienfield, 2014; Aalbersberg et al., 2012).

In questo quadro anche l'impatto, sociale, politico ed economico, della ricerca in design, può essere massimizzato attraverso una maggiore diffusione, accessibilità e circolazione di nuove riflessioni teoriche sulla disciplina e la sua rappresentazione (non solo testuali es. "viscourses", Bonsiepe, 2007, p.36).

Il concetto contemporaneo di "pubblicazione scientifica", infatti, comprende ormai, oltre la forma tradizionale di articolo, tipologie emergenti di prodotti di ricerca<sup>1</sup>: nuove forme di "scritture" e visualizzazioni open, dinamiche e collaborative (vedi la piattaforma Open Research Europe, <https://open-research-europe.ec.europa.eu/>), ecosistemi digitali di contenuti aumentati e interattivi, aggiornabili e riusabili nel tempo e accreditati qualitativamente all'estero alla pari di progetti cartacei (es. Stanford Digital Project, Stanford Univ. Press <https://www.sup.org/digital/>). L'obiettivo di questo gruppo di lavoro è discutere, promuovere e re-immaginare queste forme, modelli e processi innovativi di scrittura, produzione e disseminazione scientifico-accademica di design, di grande impatto ed efficacia, anche tramite una stretta collaborazione con il Gruppo SID Riviste e Dottorato, per valutare e sostenere le potenzialità e opportunità di accreditamento formale.

1. Ad esempio, nel repository di Open Aire, l'infrastruttura europea per l'open science supporta dalla EC, oltre categorie quali pubblicazioni (Article; Part of book or chapter; Other literature type; Conference object; Preprint; Book), dati e software, appare la categoria "altri prodotti di ricerca" che include: Annotation; Collection; Data Management Plan; Event; Interactive Resource; Lecture; Model; Other literature type; PhysicalObject; Preprint; Report (Vedi: <https://explore.openaire.eu/>).

Pro-Des \_Lupo, Formia, Scodeller

---

**ATTIVITÀ**

Il gruppo ambisce ad essere una aggregazione tematica stabile ma con declinazioni che possono evolvere nel tempo. Si prevede una struttura agile e operativa, grazie ad una certa autonomia e distribuzione delle declinazioni tematiche tra i partecipanti. Le attività del gruppo, che aspirano a essere molto specifiche e focalizzate, si concentrano principalmente su conoscenza e formazione intorno alle nuove forme, modelli e processi di scrittura, produzione e disseminazione scientifico-accademica di design.

1. Promozione di incontri, forum e focus group di confronto e discussione sul

# Pro-Des. Forme e processi di scrittura, produzione e disseminazione scientifica del design abilitanti per il manufacturing, dal IoT al XR

**PAROLE CHIAVE**

produzione e disseminazione scientifica, trasformazione digitale, innovazione di forme e processi

**REFERENTE SID**

Lucia Rampino

**ATTIVITÀ**

2/2

tema e, in specifico, un seminario nazionale per condividere, confrontare ed esplorare il panorama nazionale ed internazionale, quest'ultimo in alcuni casi molto avanzato grazie all'assenza di vincoli stringenti, e sperimentare contestualmente forme innovative e alternative di pubblicazione scientifica accreditata.

2. Formazione di early stage researcher sulle nuove opportunità di pubblicazione scientifica, in particolare giovani ricercatori e Ph.D. candidates, attraverso sia

**BIBLIOGRAFIA**

Aalbersberg, I. J., Heeman, F., Hylke Koers, H., & Zudilova-Seinstra, E. (2012). Elsevier's Article of the Future: Enhancing the user experience and integrating data through applications. *Insights*, 25(1), 33-43.

Bienfield, P. (2014). Novel Scholarly Journal Concepts. In S. Barting, & S. Friesike (Eds.), *Opening Science. The Evolving Guide on How the Web is Changing Research, Collaboration and Scholarly Publishing* (pp. 155-163). Springer Nature. <http://www.openingscience.org/get-the-book/>

Bonsiepe, G. (2007). The uneasy relationship between design and design research. In R. Michel (Ed.), *Design research now. Essays and selected project*. Birkhauser. Cope, B., & Phillips, A. (2014). *The future of academic journals*. Elsevier.

Sezione Open Debate (Eleonora Lupo, Guest Editor), *diid Disegno Industriale Industrial Design*, 78 (in press).

<b>SEDI</b>	<b>PROPONENTI</b>
UNIBO	Elena Formia
POLIMI	Eleonora Lupo
UNIFE	Dario Scodeller

# Design per la salute, il benessere e l'inclusione

## PAROLE CHIAVE

human-centred design, inclusive design, design for health & care, fragilità, tecnologie assistive, experience design

## REFERENTI SID

Niccolò Casiddu,  
Giuseppe Di Bucchianico

## ABSTRACT

Il Gruppo b-up si propone come spazio di ricerca e confronto sui temi dello Human-Centred Design e dell'Inclusive Design per promuovere i principi della centralità della persona nella progettazione di ambienti, prodotti, e servizi, sia fisici che digitali, che siano accessibili, utilizzabili e significativi, per chi si trovi in condizioni di fragilità fisica, cognitiva o sociale, indipendentemente dalle loro capacità, provenienza e contesti d'uso. L'obiettivo è contribuire ad un mondo più inclusivo, in cui il Design risponda in modo fattuale e innovativo alle sfide della salute, del benessere e della qualità della vita.

## ATTIVITÀ

- Organizzazione di incontri per condividere conoscenze e buone pratiche tra esperti del settore;
- Sviluppo di linee guida, strumenti e risorse che possano essere utilizzati da progettisti, parti interessate e responsabili politici per creare soluzioni più eque e sostenibili.
- Promozione di progetti di ricerca collaborativa;
- Attività di formazione e didattica congiunta per diffondere teorie e metodi dello HCD e Inclusive Design;
- Promozione di attività di disseminazione e iniziative di Public Engagement con Associazioni di settore e Cluster Tecnologici Nazionali;
- Promozione e realizzazione di pubblicazioni (volumi, saggi, articoli, interventi a convegni, special issues ecc.);
- Attività di networking con altri gruppi di lavoro e associazioni (es. Working Group Cumulus su Healthcare and Wellbeing).
- Promozione di mostre su prodotti e progetti di eccellenza presso conferenze di settore.

## SEDI

UNIFI

## PROPONENTI

Francesca Tosi

## DOCENTI

Alessia Brischetto,  
Mattia Pistolessi

UNIROMA1

Loredana Di Lucchio

Angela Giambattista

UNISI

Patrizia Marti

Anna Maria Recupero

UNISMR

Giorgio Dall'Osso

UNIFE

Silvia Imbesi,  
Giuseppe Mincolessi

UNIGE

Claudia Porfirione

IUAV

Maximiliano Romero

UNIBO

Andreas Sicklinger,  
Michele Zannoni

UNICH

# Design, territorio, patrimonio socio-culturale

**PAROLE CHIAVE**

design, territorio, patrimonio

**REFERENTE SID**

**ABSTRACT**

Accogliendo l'invito della SID di costituire team di lavoro bottom up che impegnino docenti e ricercatori di più sedi in attività di speculazione critica e di ricerca applicata su argomenti comuni, si propone di dar vita a una compagine intorno al tema "design, territorio, patrimonio socio-culturale". Scopo del tavolo è cogliere le evoluzioni e i trasformismi di un'area del "fare design", che a partire dagli anni 2000, ha caratterizzato in maniera evidente l'avvio del "sistema design" nelle diverse forme della ricerca e della formazione universitaria e che, in questi anni, ha guadagnato, rinnovato e talvolta disperso saperi e pratiche rivolte allo sviluppo locale. Anni dai quali si accedeva a una progettualità corale e inesplorata che, esaminando i bisogni emergenti del territorio con mezzi diversi da quelli abituali, si apriva a nuove prospettive di ricerca.

L'auspicio è, per queste ragioni, quello di avviare una rete che si confronti nello scambio delle differenti esperienze desk e field. Oltre ai possibili seminari, workshop e incontri mono e interdisciplinari che si potranno svolgere, tra gli obiettivi è presente l'elaborazione di una sorta di "manifesto" che riepiloghi la complessità teorica e operativa che al presente interpreta la relazione design-territorio-patrimonio socio culturale. Cogliere di questa interdipendenza altresì i limiti e i punti di forza nel quadro dei profondi cambiamenti indotti, da una espansa cultura digitale, nei tessuti socio-produttivi.

Il design rivolto al legame territorio-patrimonio si alimenta di processi relazionali che agiscono da sempre nella scala e nella sequenza degli interventi sul campo. Una correlazione ugualmente orientata a sostenere la tipicità del contesto italiano e ad aggiornare la definizione stessa di Made in Italy. Il tutto si riverbera in "pratiche progettuali inclusive" capaci di attivare cittadini, comunità, imprese, servizi pubblici, enti e governance territoriali e istituti privati, generando processi di innovazione sociale (non vi può essere un territorio privo di socialità), e come tali finalizzati a una crescita reale. Il territorio, e il suo capitale di valori identitari, diventano pertanto co-progettisti ma al contempo si trasformano in una complessa materia di progetto.

In questa cornice, e nel confronto con le esperienze internazionali, si avvertono nuove sfide per la ricerca. Probabilmente, tra le più avvertite, soprattutto se riferite a iniziative dirette al rilancio economico dei territori, vi è da un lato la necessità di interpretare la fluidità dei trasformismi tecnologico-digitali per dare risposte essenziali a persone, società e aziende, e, dall'altro, di sostenere con inedite prassi la salvaguardia di una cultura materiale e immateriale che, così come stabilito dalla Conferenza Generale dell'UNESCO nel 2003 e dalla Convenzione di Faro del 2005, è uno strumento dinamico per garantire diritti umani e democrazia. Inoltre, alla scala urbana, si potrà verificare in che modo tali pratiche potranno contribuire all'obiettivo 11 dell'agenda 2030 dell'ONU per città e comunità sostenibili.

## Design, territorio, patrimonio socio-culturale

**PAROLE CHIAVE**

design, territorio, patrimonio

**REFERENTE SID**

**ATTIVITÀ**

- Costruire una rete web di ricercatori impegnati sul rapporto “Design per il territorio e il patrimonio socio culturale” per svolgerne una rilettura storica e al presente anche in relazione alle iniziative del PNRR; -realizzare una agevole banca dati su ricerche e disseminazione scientifica nazionale e internazionale (modello infografico);
- mappare le competenze disciplinari e interdisciplinari tra techne e humanitas che hanno o potranno costruire modelli per appropriate offerte formative;
- promuovere incontri in presenza e da remoto su argomenti specifici;
- promuovere attività di workshop disciplinari e interdisciplinari su temi peculiari con lo scambio di docenti e ricercatori (nuove modalità di ricerca-azione);
- realizzare un “manifesto” che tratteggi la contemporanea dimensione teorica e operativa che distingue la relazione “design, territorio, patrimonio socio-culturale”, al fine di declinarne la diversità e la complementarità delle esperienze in campo;

## Design, territorio, patrimonio socio-culturale

**PAROLE CHIAVE**

design, territorio, patrimonio

**REFERENTE SID**

<b>SEDI</b>	<b>PROPONENTI</b>	<b>DOCENTI</b>
POLIBA	Rossana Carullo	
POLIMI	Marina Parente	Eleonora Lupo, Carla Sadini Raffaella Trocchianesi, Beatrice Villari
UNINA	Alfonso Morone	Ivo Caruso
UNIMEDRC		Francesco Armato
UNISS		Nicolò Ceccarelli
UNICH		Alessio D'Onofrio, Rossana Gaddi, Antonio Marano, Raffaella Massacesi
IUAV		Raffaella Fagnoni
UNIFI		Irene Fiesoli, Giuseppe Lotti
UNIBO		Elena Formia, Laura Succini
UNICAMPAGNA		Claudio Gambardella
UNIGE		Chiara Olivastri
POLITO		Pier Paolo Peruccio
UNIBZ		Kuno Prey
UNIROMA1		Carlo Martino
UNIPiemonte		Paola Manzardi
UNIFE		Dario Scodeller
UNIPA		Viviana Trapani
UNICAM		Carlo Vannicola