

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Design Plurale. **Casi e modelli alternativi** **per l'innovazione** Plural Design. Cases and alternative models for innovation

ATTI CONFERENZA NAZIONALE SID
SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN,
NAPOLI 26/27 Giugno 2025
PROCEEDINGS
ITALIAN DESIGN SOCIETY
CONFERENCE
NAPOLI June 26/27, 2025

1 / 2



Design Plurale.
Casi e modelli alternativi per l'innovazione
Plural Design.
Cases and alternative models for innovation

ATTI CONFERENZA NAZIONALE SID
SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN,
NAPOLI 26/27 Giugno 2025
PROCEEDINGS
ITALIAN DESIGN SOCIETY
CONFERENCE
NAPOLI June 26/27, 2025

Federico II University Press



fedOA Press

Design Plurale. Casi e modelli alternativi per l'innovazione = Plural Design. Cases and alternative models for innovation / a cura di Alfonso Morone. - Napoli : FedOAPress, 2025. – 1815 p. : ill. ; 22 cm. –

Accesso alla versione elettronica: <http://www.fedoabooks.unina.it>

ISBN: 978-88-6887-385-1

DOI: 10.6093/978-88-6887-385-1

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN
Napoli, 26-27 Giugno 2025
Università degli Studi di Napoli Federico II**

**Design Plurale.
casi e modelli alternativi
per l'innovazione**
Plural Design.
Cases and alternative
models for innovation

A cura di / Edited by
Alfonso Morone

Coordinamento editoriale e progetto grafico
/ Editing Coordinator and Graphic Lay Out
Susanna Parlato

Redazione / Editorial Board
Annunziata Ambrosino
Edoardo Amoroso
Clarita Caliendo
Daniele De Pascale
Lorenzo Esposito
Silvana Donatiello
Mariarita Gagliardi
Fabiana Marotta
Giovanna Nichilò
Iole Sarno
Benedetta Toledo

Infografiche / Data Visualization
Fabiana Marotta
Giovanna Nichilò

Apparati fotografici / Photo Credits and Images
Cui Kegang
Enzo Papa

Documentazione fotografica / Conference Reportage
Momenti / Memories
Valerio Nappa
Ferdinando Virno
Tohid Mahdizafeh
Iole Sarno

Dicembre 2025
Società Italiana di Design

ISBN: 978-88-6887-385-1

DOI: 10.6093/978-88-6887-385-1

© 2025 FedOAPress - Federico II University Press
Università degli Studi di Napoli Federico II
Centro di Ateneo per le Biblioteche "Roberto Pettorino"
Piazza Bellini 59-60
80138 Napoli, Italy
<http://www.fedoapress.unina.it/>
Published in Italy
Prima edizione: Dicembre 2025

Gli E-Book di FedOAPress sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International

CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN Napoli, 26-27 Giugno 2025

Comitato scientifico / Scientific Board

Ivo Caruso
Carla Langella
Alfonso Morone
Pietro Nunziante
Susanna Parlato
E. Ramon Rispoli

Comitato organizzativo / Organizing Committee

Annunziata Ambrosino
Edoardo Amoroso
Clarita Caliendo
Daniele De Pascale
Lorenzo Esposito
Silvana Donatiello
Mariarita Gagliardi
Fabiana Marotta
Francesca Nicolais
Giovanna Nichilò
Iole Sarno
Benedetta Toledo

Identità visiva / Visual Identity

Alfonso Morone (Coordinamento/Coordinator)

Progetto complessivo / General layout

Edoardo Amoroso
Silvana Donatiello
Mariarita Gagliardi

Animazioni Video / Video animations

Edoardo Amoroso

Comunicazione Social / Social media management

Edoardo Amoroso
Ivo Caruso

Volontari / Conference stewards

Sadaf Afsari
Tonia Alfano
Carlotta Aloschi
Meigol Akbarieidgahi
Sofia Amalfi
Yasaman Mobaraki Amlashi
Alireza Aminzadeh
Andrea Anastasio
Anna Arpaia
Francesco Pio Borriello
Carmelo Conte
Claudia Caruso
Maria Rosaria Chirico
Federica Cristiano
Matilde Curti
Sabrina D'Angelo
Carlo D'Aveni
Jacopo de Leo
Annalisa Fiore
Desia Eden Fragiello
Teresa Froncillo
Kasra Hosseininejad
Darpan Lilani
Federica Loffredo
Tohid Mahdizafeh
Fatemeh Miri
Martina Monaco
Valerio Nappa
Rita Otranto
Denise Ruggiero
Ferdinando Virno

Mostra Napoli Design 1950/2000 / Exhibition Napoli Design 1950/2000

Comitato scientifico / Scientific Board

Gioconda Cafiero
Alessandro Castagnaro
Alfonso Morone
Pietro Nunziante
Massimo Perriccioli
Vincenzo Pinto

Allestimento / Exhibit Design

Edoardo Amoroso
Ivo Caruso
Silvana Donatiello
Lorenzo Esposito
Mariarita Gagliardi
Alfonso Morone
Pietro Nunziante

Contributi / Contributions

Aurorarosa Alison
Fulvio Cutolo
Anna Maria Dalisi Laville
Stefano Mango

INDICE



CONTESTI

- 0038 PREMESSA. NAPOLI COME LABORATORIO DI INNOVAZIONE SOCIALE NEL DESIGN ITALIANO
Lorenzo Imbesi - Presidente Società Italiana di Design 2024-2027
- 0044 INTRODUZIONE. CONFERENZA SID NAPOLI 2025
Alfonso Morone - Chairman Conferenza Annuale SID Napoli'25
- 0051 RIPENSARE IL DESIGN PLURALE DAI SUD
E. Ramon Rispoli
- 0054 EL SUR COMO POSICIÓN (EPISTÉMICA): DEL DISEÑO REPARADOR AL DISEÑO
 SUFICIENTE
Blanca Callén Moreu
- 0064 SOBRE SALUD, CUIDADOS Y DISEÑO A TRAVÉS DE CUATRO CASOS PRÁCTICOS.
Curro Claret
- 0074 RIKIMBILI
Ernesto Oroza
- 0084 TRASCENDIENDO DISCIPLINAS Y CAMPOS: LOS DISEÑOS DE LOS SURES.
Alfredo Gutiérrez Borrero
- 0098 I RICERCATORI ITALIANI DI DESIGN NEL MONDO: HUMAN HERITAGE, SPERIMENTAZIONE
 E IDENTITÀ
Carla Langella
- 0102 ALTERNATURES: MATERIALITÁ ALTERNATIVE CHE ABBRACCIANO LA DIVERSITÀ
Enza Migliore
- 0114 MAESTRI E MODELLI SID COME CONTINUITÀ NEL CAMBIAMENTO
Eleonora Lupo - Vice Presidente Società Italiana di Design 2024-2027



NAPOLI DESIGN 1950-2000

- 0124 INTRODUZIONE: NAPOLI DESIGN 1950-2000
Pietro Nunziante
- 0128 RESTITUTIO MEMORIAE
Aurorarosa Alison
- 0132 RENATO DE FUSCO, IL DESIGN E LA SUA SCUOLA.
Alessandro Castagnaro
- 0136 L'ARCHIVIO RICCARDO DALISI, ARCHITETTO
Anna Maria Dalisi Laville
- 0140 ROBERTO MANGO TRA ESPERIENZA AMERICANA E CONTESTO NAPOLETANO
Mariarita Gagliardi
- 0144 EDUARDO VITTORIA. ITINERARI SPERIMENTALI DEL DESIGN AMBIENTALE
Massimo Perriccioli

0148 GRAFICA E DESIGN, RIFLESSIONI TEORICHE E INQUADRAMENTO DISCIPLINARE
1980-1990
Vincenzo Pinto

0152 NAPOLI DESIGN 1950-2000. TIMELINE



PROGETTI DI RICERCA

A_CULTURE PLURALI [INTER-DISCIPLINARITÀ]

A1 territori in transizione: patrimonio, spazio e progettazione collaborativa

0170 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.
Pietro Costa, Francesca Nicolais

0174 RIVALORIZZARE IL PARCO AGRICOLO DELLA PIANA. UN PERCORSO INTERDISCIPLINARE
DI CO PROGETTAZIONE PER LA VALORIZZAZIONE E RIGENERAZIONE TERRITORIALE.
Luca Incrocci, Claudia Morea, Debora Giorgi

0188 LE METAFORE VISIVE DI RADICI PER IL PATRIMONIO DIGITALIZZATO
UN APPROCCIO DI DESIGN INTERDISCIPLINARE PER L'ESPLORAZIONE ACCESSIBILE E
CREATIVA DEGLI ARCHIVI CULTURALI DIGITALIZZATI
Simona Colitti, André Conti Silva, Nicolò Sinatra, Elena Vai

0204 IL PATRIMONIO INTANGIBILE NELLE IMPRESE UN'INDAGINE DESIGN-DRIVEN
Giulia Ciliberto, Alberto Bassi, Maria Cristina Addis, Jacopo William De Denaro, Marco Scotti

0218 VITALITY PILOT PROJECT. UNA SPERIMENTAZIONE INTERDISCIPLINARE PER
ACCRESCERE LA SICUREZZA NELLE SCUOLE DEI TERRITORI AD ALTO RISCHIO SISMICO
Lucia Pietroni, Ilaria Fabbri, Daniele Galloppo, Mariangela Francesca Balsamo

0234 PATRIMONI CULTURALI INVISIBILI. IL DESIGN PER VALORIZZARE LE INTERCONNESSIONI
FRA DISCIPLINE
Paola Abbiati, Fiorella Bulegato, Francesco Bergamo, Pietro Costa, Stefania D'Eri, Andrea Lancia

0250 TRANSIZIONE DIGITALE E CIRCOLARE PER L'INNOVAZIONE LOCALE: IL CO-DESIGN
INTERDISCIPLINARE DI UNA PIATTAFORMA PER LA CONDIVISIONE DI MATERIALI E
SAPERI.
Martina Spinelli, Amina Pereno

0264 SPERIMENTAZIONI DI SPACE DESIGN. IL RESPONSIBLE ADVANCED DESIGN A
SUPPORTO DELLA PROGETTAZIONE DI SOLUZIONI PLURALI PER CONTESTI
SPAZIALI
Laura Succini, Giulia Bastoni

0280 PROGETTARE PER L'ACCESSIBILITÀ URBANA: UN APPROCCIO INCLUSIVO E
PARTECIPATIVO. IL CONTRIBUTO DEL PEBA DI TORINO E LE SFIDE PER UNA CITTÀ
ACCESSIBILE
Claudia Rolletto, Irene Caputo, Marco Bozzola

0294 MAPPARE I PRODOTTI PER INFORMARE ED ORIENTARE IL PROGETTO. SVILUPPO
DI UNA SCHEDA PER I CASI STUDIO COME STRUMENTO DI ANALISI E
PROGETTAZIONE DEI PRODOTTI LEGATI ALL'AUTISMO
Federica Caruso, Venanzio Arquilla

0310 L'AGRIMANIFATTURA DEL PAESAGGIO PRODUTTIVO. APPROCCIO COMBINATO "TERRITORIAL THINKING DESIGN" PER LA VALORIZZAZIONE DELLE RISORSE LOCALI
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Sara De Toro

A2 narrazioni plurali nella progettazione didattica e nella comunicazione

0326 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Pietro Nunziante, Emilio Rossi

0330 DESIGN INCLUSIVO E VALORIZZAZIONE DIGITALE DEL PATRIMONIO
Emilio Rossi, Sarah Jane Cipressi, Rosita Marchetti

0346 IL CONCETTO DI EDI NELLA DIDATTICA UNIVERSITARIA IN DESIGN. DEFINIZIONI, ANALISI DELLE TENDENZE INTERNAZIONALI E CONSIDERAZIONI PER UN ARRICCHIMENTO DISCIPLINARE
Emilio Rossi

0360 CODICI, SIMBOLI E RITUALITÀ DELLA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA CONVERGENZE PLURALI NELL'ANALISI DEL PROGETTO DEGLI ARTEFATTI AUDIOVISIVI AZIENDALI.
Vincenzo Maselli, Giulia Panadisi

0374 BIOVIZ. PLURALITÀ E INTERDISCIPLINARITÀ PER PROCESSI DI VISUALIZZAZIONE ECO-INFORMATI.
Ami Licaj, Marco Marseglia, Elisa Matteucci, Francesco Cantini, Tommaso Celli

0388 DIGITAL EDUCATION BY DESIGN. UN MODELLO DI INTERVENTO PLURALE PER L'ACCESSO E LO SVILUPPO DI COMPETENZE STEAM
Alessio Caccamo

0404 EDUCAZIONE TRASFORMATIVA E DESIGN. UN APPROCCIO DESIGN-BASED E PLACE-BASED PER L'EDUCAZIONE UNIVERSITARIA.
Diletta Damiano

0418 UN MEMORIALE DIGITALE PER LE VITTIME DEL DOVERE. IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE PER LA CONDIVISIONE DEL RICORDO.
Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Arianna Priori

0432 INNOVAZIONE NEI MATERIALI ATTRAVERSO L'ARCHIVIO DEL COMPASSO D'ORO CICLO DI LEZIONI CO-CREATE PRESSO ADI DESIGN MUSEUM PER FAVORIRE UNA PROSPETTIVA PLURALE, L'INTER-AZIONE TRA PARI E CON IL CONTESTO CULTURALE MILANESE.
Stefano Ferraresi, Lia Sossini, Flavia Papile, Melissa Mazzitelli, Barbara Del Curto

0446 PINK. LE DONNE DEL PROGETTO GRAFICO. UN PROGETTO DI RICERCA E DISSEMINAZIONE PER UNA STORIA DISCIPLINARE PLURALE E INCLUSIVA
Francesco E. Guida

0460 TRANSDISCIPLINARITÀ SCIENCE-INFORMED (SCI-IN) GUIDATA DAL DESIGN MISURARE LA TRANSDISCIPLINARITÀ NEL BIODESIGN
Marco Marseglia, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Edoardo Brunelli, Giuseppe Lotti

0476 LA RICERCA NEL DESIGN FOR HEALTH EMERGENCY. SOLUZIONI PERSONALIZZATE E SOSTENIBILI PER LA CURA E IL BENESSERE INCLUSIVO.
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio, Simone Martucci

- 0490 FORMATI EDUCATIVI INNOVATIVI PER LA TRANSIZIONE ALIMENTARE SOSTENIBILE. DESIGN E AGROECOLOGIA: IL CASO DEL SEXY BEANS BOOTCAMP IN ITALIA.
Sonia Massari, Sara Andreozzi, Valerio Pasquazi, Alessandra Bertini Malgarini, Julia Kunkel, Aude Messenger, Juliette Breteche, Jenz Grosshans, Mariana Eidler, Dalia Mattioni, Luca Colombo

A3 Progettare il digitale: incroci tra design e tecnologia

- 0508 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Giovanna Nichilò, Gabriele Pontillo
- 0512 LE ESTETICHE DEL MOLTEPLICE: INTELLIGENZA ARTIFICIALE E INCLUSIVITÀ NELLA MODA CONTEMPORANEA
Michela Musto
- 0526 IL RUOLO DEL DESIGN NELLA FORMAZIONE. BLOCKCHAIN, ARCHIVI DIGITALI D'IMPRESA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER UN APPROCCIO ACCESSIBILE.
Martina Liboni, Francesca Mucchetti, Pier Paolo Peruccio, Gianluca Grigatti
- 0538 EMPATIE: CORPI UMANI E DIGITALI. UN PROGETTO INTERDISCIPLINARE PER MIGLIORARE L'INTERAZIONE TRA PERSONE E AGENTI CONVERSAZIONALI
Alessia Nicoletta Marino, David Landi, Enrico Randellini
- 0552 INTELLIGENZA ARTIFICIALE ED ETICA NELL'UNIVERSITÀ. VALUTAZIONE ETICA DI UN EMBODIED CONVERSATIONAL AGENT PER IL BENESSERE STUDENTESCO
Joy Ciliani
- 0566 DAL PATTERN ALLA STRUTTURA. LA VISUALIZZAZIONE INTERPRETATIVA DEI DATI NELLE DIGITAL HUMANITIES
Marcello Costa, Chiara Palillo, Cinzia Ferrara
- 0580 POST-DISCIPLINARIETÀ ALL'INTERSEZIONE TRA DESIGN, ARTE E TECNOLOGIE. UN PROGRAMMA PILOTA PER UN DOTTORATO PLURALE.
Letizia Bollini
- 0694 VIETATO NON TOCCARE! POTENZIAMENTO SINESTETICO DELLA DIVULGAZIONE SCIENTIFICA E MUSEALE ATTRAVERSO INTERDISCIPLINARITÀ E TRANSMEDIALITÀ.
Sabrina Lucibello, Carmen Rotondi, Giulia Farace, Chiara Del Gesso, Giovanni Inglese, Elisa Pecci
- 0612 MOVE FOR KNEE. L'INNOVAZIONE DIGITALE PER LA GESTIONE DELL'OSTEOARTRITE DEL GINOCCHIO.
Roberta Angari, Sara Liguori, Gabriele Pontillo

B_PRATICHE PLURALI [CO-PRODUZIONI]

B1 progettare strumenti digitali per una trasformazione significativa

- 0630 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Fabiana Marotta, Chiara Scarpitti
- 0634 NEW ADVANCED FASHION PERSPECTIVES. CONOSCENZE E PRATICHE A CONFRONTO NELL'ERA DELLA DIGITALIZZAZIONE.
Luigi Chierchia, Silvestro Di Sarno

- 0648 CO-DESIGN PER LA ROBOTICA DI TELEPRESENZA. ESPERIENZE E MODELLI PER IL CONTESTO SCOLASTICO.
Giulia D'Agostino, Stefano Gabbatore, Claudio Germak
- 0662 FROM LIBRARY TO EXPLORATORY. RIPENSARE LA NARRAZIONE DEI MATERIALI ATTRAVERSO L'INTERACTION DESIGN.
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Martin Romeo, Carlo Turri, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni
- 0676 DIGITAL CULTURAL HERITAGE. DESIGN PER L'ACQUISIZIONE, L'ESPERIENZA E LA NARRAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE.
Annalisa Di Roma, Piera Losciale, Marina Ricci, Alessandra Scarcelli
- 0690 DESIGN E WELFARE NELL'INDUSTRIA 5.0: VERSO UN PARADIGMA HUMAN-CENTERED. DAL "DESIGN FOR ALL" AL "DESIGN FOR EACH".
Davide Crippa, Barbara Di Prete, Riccardo Palomba
- 0704 DESIGN DI SOLUZIONI DATA-DRIVEN PER IL TRAVELLING MANAGEMENT IN VENETO. ECONOMIA DELLA CONOSCENZA E ICT PER UNA FRUIZIONE TURISTICA SOSTENIBILE DEL TERRITORIO IN UN'OTTICA DI SMART DESTINATION.
Giovanni Borga, Roberto Lorenzon
- 0720 WAYFINDING MODULARE, ADATTIVO E CONDIVISO. UN APPROCCIO COLLABORATIVO PER L'AUTOMAZIONE DELLA SEGNALETICA ALL'OSPEDALE G. GASLINI.
Claudia Porfirione, Francesca Rocca
- 0734 NEXTPERCEPTION. DALLA PERIFERIA PROPRIOCETTIVA ALLA CONSAPEVOLEZZA DEL GUIDATORE ATTRAVERSO L'INTERACTION DESIGN.
Roberta Presta, Chiara Tancredi, Roberto Montanari
- 0748 INTERDISCIPLINARY EDUCATION FOR SUSTAINABLE FUTURES. CO-PROGETTARE UN CORSO UNIVERSITARIO ESPERIENZIALE E INTERATTIVO PER L'EDUCAZIONE AMBIENTALE.
Alessandro Pollini, Gian Andrea Giacobone, Vanni Resta, Andrea Falegnami, Andrea Tomassi
- 0764 SCALARE LE LOGICHE ABDUTTIVE DEL DESIGN CON L'IA. IL CASO DEI SYSTEMIC RELATIONAL INSIGHT, COME APPROCCIO DI INTELLIGENZA IBRIDA PER UN DESIGN PLURALE.
Andrea Cattabriga, Michele Zannoni, Flaviano Celaschi
- 0778 CONSCIOUS LEATHER DESIGN ACADEMY. LA PELLE, TRA NUOVI PROCESSI MANIFATTURIERI E TECNOLOGIE AI
Chiara Scarpitti, Roberto Liberti

B2 co-progettazione di strategie circolari per l'innovazione sostenibile

- 0794 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Silvia Barbero, Carla Langella
- 0798 PLURALITÀ DI STRUMENTI E METODI PER IL DESIGN CIRCOLARE CLASSIFICAZIONE E COINVOLGIMENTO DEGLI STAKEHOLDERS PER L'INNOVAZIONE INDUSTRIALE SOSTENIBILE
Benedetta Rotondo, Venanzio Arquilla

- 0812 PRATICHE PLURALI PER UNA TRANSIZIONE CIRCOLARE: INTEGRARE LE FIBRE NATURALI NELLA FILIERA TESSILE PRATESE ATTRAVERSO IL DESIGN SISTEMICO
Silvia Barbero, Eliana Ferrulli, Mariapaola Puglielli
- 0826 METODI E PROCESSI PLURALI DI ECONOMIA CIRCOLARE. POTENZIALITÀ E CRITICITÀ DELLA NUOVA DISCIPLINA UE PER UNA VISIONE PLURALE SU ECONOMIA CIRCOLARE, ECODESIGN E GREENWASHING.
Giovanna Binetti, Benedetta Terenzi, Maria Dolores Morelli
- 0840 DALLO SCARTO AL PRODOTTO. IL PROGETTO ATTRAVERSO STRUMENTI DIGITALI PER LA PROMOZIONE DI CICLI VIRTUOSI DI PRODUZIONE.
Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Serena Baiani, Emanuele Panizzi, Luca D'Elia, Viktor Malakuczi, Carmen Rotondi, Paola Altamura, Mariia Ershova, Gabriele Rossini, Alessandro Aiuti
- 0854 RETHINKING FOOD SYSTEMS. UN APPROCCIO SISTEMICO PER IL REDESIGN DEI SISTEMI ALIMENTARI.
Annunziata Ambrosino, Benedetta Toledo
- 0868 CO-DESIGN SISTEMICO PER LA FILIERA AGROALIMENTARE
Letizia Vaccarella, Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- 0882 ECO-DESIGN CIRCULAR KNOWLEDGE. STRUMENTI E STRATEGIE DESIGN-DRIVEN PER LA TRANSIZIONE SOSTENIBILE DEL SETTORE MANIFATTURIERO
Silvia Maria Gramegna, Carmen Bruno, Erminia D'Itria, Francesca Mattioli, Michele Melazzini, Xue Pei
- 0896 MATERIALI CIRCOLARI E CO-DESIGN PER LO SVILUPPO LOCALE. STRATEGIE PARTECIPATIVE PER L'INNOVAZIONE TERRITORIALE SOSTENIBILE.
Sara Valassina, Marco Arioli, Manfredi Schembri, Romina Santi, Flavia Papile, Barbara Del Curto
- 0910 FIBERSCAPE. PROGETTARE FILIERE CIRCOLARI PER UN NUOVO ECOLOGISMO NATIVO.
Ali Filippini, Nicolò Di Prima
- 0924 ECONOMIA CIRCOLARE NELLA FILIERA AEE. UN MODELLO CONCETTUALE USER-CENTRED PER MAPPARE IL CONTRIBUTO DELL'UTENTE ALL'INTERNO DEL TRE LOOP.
Alberto Rogato, Eleonora Fiore
- 0938 PER FARE UN TAVOLO.... FILIERE SOSTENIBILI E DISPOSITIVI DI CO-DESIGN NELLA RICERCA FORWARD
Maria Masi, Viviana Saitto, Gioconda Cafiero

B3 ecologie del design territoriale: identità, patrimonio e pratiche partecipative

- 0954 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Gianluca Camillini, Susanna Parlato
- 0958 "SCRIVERE O NO". UN APPROCCIO ALL'INSEGNAMENTO DELLA GRAFICA TRA IDENTITÀ, CONTESTO E IMMAGINARIO.
Jonathan Pierini, Gianluca Camillini
- 0972 EVENTI TEMPORANEI, SOLUZIONI SOSTENIBILI. IL POTENZIALE DEL DESIGN PER IL PROGETTO SOSTENIBILE DI EVENTI COMMERCIALI E PERFORMATIVI
Veronica Dal Buono, Marco Mancini, Eleonora Trivellin,
- 0990 RETI COLLABORATIVE DI RICERCA E IMPRESA PER IL DESIGN IN ITALIA.
Lucilla Grossi, Alberto Bassi

- 1004 BARTOLO, SEDIE IN CAMMINO. UN PRODOTTO-SISTEMA CHE ATTRAVERSA LE
COMUNITÀ DI UN TERRITORIO.
Giorgio Dall'Ossò, Riccardo Varini, Elena Brigi, Francesco Mancuso, Tommaso Lucinato
- 1018 LABORATORIO NOMADE DI COMUNITÀ. DESIGN PARTECIPATIVO ALLA BIENNALE DI
ARCHITETTURA DI VENEZIA.
Chiara Amatori, Anna Guerra, Riccardo Varini,
- 1032 PROGETTARE IDENTITÀ TERRITORIALI SCALABILI. STRATEGIE DI BRANDING E
VALORIZZAZIONE DI UN CONTESTO MARGINALE NEL PROGETTO STAI VENETO.
Monica Oddone, Luca Casarotto
- 1046 LABORATORI TERRITORIALI E CO-DESIGN. PROCESSI DI INNOVAZIONE SOCIALE
PLACE-BASED NELLE AREE INTERNE ITALIANE
Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi
- 1060 CUSTOMER E SHOPPING EXPERIENCE COME PRATICA PLURALE. IL CASO NATUZZI FRA
TRADIZIONE LOCALE E INTERNAZIONALIZZAZIONE DEL MADE IN ITALY
Vincenzo Paolo Bagnato
- 1074 PRATICHE PLURALI E PROGETTUALITÀ SITUATE. IL RAPPORTO TRA DESIGN E
TERRITORIO NEL PROGETTO FORWARD.
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno

B4 futuri inclusivi: co-progettazione, gioco e trasformazione sociale tra generazioni

- 1091 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Chiara Olivastrì, Massimo Perriccioli
- 1092 I LIVE POLITO: UN WORKSHOP PER CO-PROGETTARE UN ATENEO INCLUSIVO
VERSO UN CAMBIO DI PARADIGMA IN CHIAVE GEDI PER UNA PIANIFICAZIONE
STRATEGICA PIÙ ATTENTA, ACCOGLIENTE, ACCESSIBILE
Giulia Beltramino, Claudia De Giorgi
- 1106 UN GIOCO INCLUSIVO PER LA COMUNITÀ DEL DESIGN: LE PAROLE PER IL MADE IN
ITALY, UN GLOSSARIO DI CARTE
Simone Giancaspero, Silvana Kultz, Rosa Lorusso, Arianna Mazza
- 1120 SHAPING SOCIETY THROUGH GAMES. PROGETTARE GIOCHI PER IL CAMBIAMENTO CON
LA GAME CHANGING MATRIX
Annamaria Recupero, Letizia Vaccarella, Giulia Teverini
- 1136 EDA-Z ESPERIENZA DELL'AVVENTURA PER LA GENERAZIONE Z. AZIONI SUL TERRITORIO
PER L'INNOVAZIONE TURISTICO-SOCIALE.
*Renata Morbiducci, Maria Carola Morozzo della Rocca, Chiara Olivastrì, Claudia Tacchella,
Giovanna Tagliasco, Giulia Zappia, Mario Ivan Zignego, Laura Migliorini*
- 1150 DESIGN FOR GROWING. PER UN APPROCCIO PLURALE ALLA PROGETTAZIONE DI ARREDI
INTERGENERAZIONALI E SOSTENIBILI.
*Daniele De Pascale, Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Carla
Langella, Giovanna Nichilò*
- 1164 CO-DESIGN: GEN-ZETA, GEN-ALPHA E TRASFORMAZIONE SOCIALE. DESIGN DELLA
COMUNICAZIONE, UN PROGETTO DI SISTEMA PER PROMUOVERE L'EQUITÀ DI GENERE
NELLE STEM
Francesca Casnati, Umberto Tolino, Valeria Luisa Bucchetti
- 1178 RIGENERAZIONE URBANA PER OSMOSI. SPERIMENTAZIONE E MODELLIZZAZIONE
DELL'IMPATTO SOCIO-CULTURALE DEGLI SPAZI IBRIDI.
Laura Galluzzo, Salvatore Di Dio, Ambra Borin, Paola La Scala, Andrea Manciaracina, Elisa Cinelli

- 1194 DESIGN FOR WELLNESS. INTERNI RIGENERATIVI PER UN'ASSISTENZA SANITARIA INCLUSIVA.
Silvia Pericu, Chiara Olivastrì, Luca Paroldi, Sara Iebole

B5 design otherwise: prospettive pluriversali, multispecie e decoloniali

- 1210 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.
Laura Galluzzo, E. Ramon Rispoli
- 1214 DA UNIVERSITÀ A PLURIVERSITÀ. INCORAGGIARE LA CO-CREAZIONE DI CONOSCENZA ATTRAVERSO IL DESIGN, IN UNA PROSPETTIVA DECOLONIALIZZATA E COMUNITARIA.
Sara Ceraolo
- 1228 CO-DESIGN WITH EVERYDAY "THINGS".
PRATICHE COLLABORATIVE PER PROGETTARE CON IL PIÙ-CHE-UMANO.
Benedetta Toledo
- 1242 INTERAZIONE CON LE COMUNITÀ NEL PERCORSO DIDATTICO DI SOCIAL DESIGN A NAPOLI.
Rosanna Veneziano, Michela Carlomagno, Stefano Salzillo, Ibtissam Jayed
- 1256 TALLERES DE DESCOLONIZACIÓN DEL DISEÑO: HERRAMIENTAS PARA LA REFLEXIÓN DE LOS DISEÑOS PLURALES.
Valentina Alcalde Gómez
- 1272 DECOLONIZZARE IL PROGETTO DEL PATRIMONIO CULTURALE: DA RETORICHE DI PARTECIPAZIONE A SVILUPPO PLURIVERSO.
UNA ANALISI QUALITATIVA DEI PROGETTI EUROPEI
Eleonora Lupo
- 1290 MIGRAZIONE E DESIGN. IL "CONFINO" COME CONTESTO DI SPERIMENTAZIONE PER UNA DIMENSIONE "PLURIVERSO" DEL PROGETTO.
Enzo Carannante
- 1304 SPAZIO PUBBLICO PLURALE: UN APPROCCIO QUEER E MULTISPECIE. LABORATORI DI DESIGN PARTECIPATIVO IN TRE QUARTIERI PERIFERICI DI MILANO.
Laura Galluzzo, Valentina Ferreri, Francesco Vergani

C_COMUNITÀ PLURALI [NEO-INCLUSIVITÀ]

C1 creare insieme. pratiche di co-progettazione per comunità resilienti e un futuro ecologico

- 1322 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.
Serena Del Puglia, Ivo Caruso
- 1326 INTERAZIONI TRA RICERCA E DIDATTICA NELLE ACCADEMIE DI DESIGN
RIFLESSIONI SULL'INSEGNAMENTO E LA RICERCA DEL DESIGN CENTRATO SULLE
COMUNITÀ EMERSE DAL PROGETTO CHANGE AGENTS
Teresa Palmieri, Jacopo Ammendola
- 1340 MAKE EAT MEET. DESIGN FOR TOGETHERNESS
Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Michela Forgiione, Carla Langella, Giovanna Nichilò, Iole Sarno
- 1356 CONTRO LA POLITICA DELLA NEVE. PUBBLICITÀ, CONTRO-NARRAZIONI E COMUNITÀ ATTIVE DEL TERRITORIO ALPINO ITALIANO ORIENTALE
Beatrice Citterio

- 1372 PER UNA TRANSIZIONE "APPROPRIATA". CAPACITY BUILDING E CULTURA TECNOLOGICA NELLE AREE INTERNE DEL MADE IN ITALY
Massimo Perriccioli, Marina Rigillo, Giuliano Galluccio, Marina Block
- 1384 DESIGN: CONTAMINAZIONI DI SAPERI DIVERSI. COSTRUIRE UNO SPAZIO PUBBLICO PIÙ RESPONSABILE, CREATIVO ED INCLUSIVO ATTRAVERSO IL FASHION DESIGN
Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli, Valeria La Fauci
- 1396 FILIERE PRODUTTIVE ECOSISTEMICHE IN RUANDA. LE FIBRE NATURALI LOCALI COME AGENTI ATTIVATORI
Alice Cappelli, Francesco Mancuso, Massimo Brignoni, Elena Brigi
- 1410 REPAIR COMMUNITIES E CIRCULAR DESIGN. COMUNITÀ DI PRATICA, STRUMENTI E MODELLI PROGETTUALI PARTECIPATIVI.
Viviana Trapani, Serena Del Puglia
- 1426 UNITED PERSEPOLIS. UN MODELLO DI SVILUPPO COMUNITARIO TRA RIGENERAZIONE URBANA E COESIONE SOCIALE
Stefano Follesa, Martina Corti, Paria Bagheri Moghaddam, Leila Farahbakhsh, Laura Coppini, Nuo Xu

C2 progettare connessioni. costruire sistemi inclusivi, circolari e attenti alle persone

- 1441 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Erminia Attaianese, Angela Giambattista
- 1444 CASA CARE: CO-DESIGN PER L'AUTONOMIA DELLE PERSONE CON DISABILITÀ. UN PROGETTO INCLUSIVO PER SOLUZIONI ABITATIVE PERSONALIZZATE E SCALABILI.
Silvia Imbesi, Giuseppe Mincoelli
- 1456 DESIGN FOR HEALTHCARE. APPROCCI PLURALI PER UNA PROGETTAZIONE INCLUSIVA
Benedetta Terenzi, Simona Ottieri, Giovanna Ramaccini, Cecilia Baccarini, Giovanna Binetti, Chiara Capitini
- 1472 REPLANET. UN GIOCO DA TAVOLO PER L'EDUCAZIONE AL CAMBIAMENTO CLIMATICO.
Giovanni Gigante, Lucrezia Faraci, Silvia Gasparotto, Massimo Brignoni
- 1486 PADRI E FIGLI: RITROVARSI IN CARCERE. PROGETTARE LA GENITORIALITÀ ATTRAVERSO STRUMENTI PER PROMUOVERE L'INCLUSIONE SOCIALE, IL BENESSERE PSICOFISICO E L'EMPOWERMENT DEI DETENUTI.
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista, Pisana Posocco, Giorgia Tempestini
- 1502 INNOVARE LA FORMAZIONE DEL DESIGNER CIRCOLARE. MODALITÀ COLLABORATIVE VERSO NUOVI PERCORSI EDUCATIVI
Federica Delprino, Silvia Pericu
- 1516 AMPLIFICARE LE INIZIATIVE SOCIALI. DESIGN FRAMEWORK PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE DEL TERZO SETTORE
Giovanni Foppiani, Alessandro Lodovini, Maria Manfroni, Raffaella Fagnoni, Gianni Sinni
- 1530 COMUNITÀ PLURALI E DESIGN CIRCOLARE. GENERAZIONE NON-BIASED DI PERSONAS PER STRATEGIE COMPORTAMENTALI SOSTENIBILI
Giuseppe Lotti, Ami Licaj, Paria Bagheri Moghaddam, Eleonora D'Ascenzi
- 1544 CONNECTING DOTS. ILI DESIGN COME PONTE TRA GENERAZIONI E CULTURE.
Fortuna Quaranta, Gianmaria Longobucco, Sabatino Ambrosio. Antonia Cacciola, Weronika Okninska, Alfredo Apicella, Erik Bohemia, Francesca Nicolais



IDEE DI RICERCA

A_CULTURE PLURALI [INTER-DISCIPLINARITÀ]

- 1559 SID DESIGN AWARD
- 1566 SCLERANTHOS.
SISTEMA MODULARE, BIO-ISPIRATO E COMPUTAZIONALE PER LA TUTELA DELLE COSTE E DEGLI ECOSISTEMI MARINI
Giuliana Flavia Cangelosi
- 1570 DECONSTRUIRE LE EURISTICHE DI USABILITÀ.
VERSO UNA RILETTURA FEMMINISTA DEI PRINCIPI DELL'INTERACTION DESIGN
Federica Marrella
- 1574 OGGETTI PORTATORI DI STORIE.
IL DESIGN TRA NARRAZIONI MATERIALI E DIGITALI
Camilla Giulia Barale, Chiara Garofalo, Chiara Tassano
- 1578 UN MONTAGGIO SPREGIUDICATO.
SPERIMENTAZIONE PER NUOVI IMMAGINARI TRANSVERSALI
Federica Pugliese
- 1582 QUANDO L'AI DISEGNA LE DISCIPLINE.
UN'INDAGINE SULLA RAPPRESENTAZIONE DELLA DIVERSITÀ ATTRAVERSO LA GENERAZIONE VISIVA ARTIFICIALE
Sergio Degiacomi Garbero
- 1586 CONVERSAZIONI INTER-SPECIE.
A.I. BIO-DEVICES PER DECIFRARE IL LINGUAGGIO INVISIBILE DELLE PIANTE
Raffaele La Marca, Francesca Maria Di Lillo
- 1590 CONTROCAMPO.
SGUARDI SULLE FORME DI UNA FILIERA
Francesca Ambrogio, Eugenia Morpurgo, Amerigo Ambrosi
- 1594 LEARNING FROM PLANTS.
CULTURE PLURALI CONDIVISE PER LA COSTRUZIONE DI UN DESIGN POLICENTRICO
Giovanni Inglese, Gaia Casaldi
- 1598 WEARING THE SUN.
DISPOSITIVI INDOSSABILI CON MICRO-FOTOVOLTAICO PER SALUTE, SPORT, SICUREZZA E BENESSERE
Clarita Caliendo, Barbara Liguori, Graziano Terenzi
- 1602 PATRIMONI ALLA DERIVA.
MEMORIE DA SERVITIZZARE
Lara Ippolito, Stella Femke Rigo, Claudia Tacchella, Giovanna Tagliasco
- 1606 LA NAPOLETANA DI RICCARDO DALISI.
L'OGGETTO PASSE-PARTOUT COME STRUMENTO DI RICERCA TEORICA E PROGETTUALE
Lorenzo Esposito, Fabiana Marotta

B_PRATICHE PLURALI [CO-PRODUZIONI]

- 1614 RELIGHTING.
RIPENSARE LA LUCE PUBBLICA TRA EFFICIENZA E VALORIZZAZIONE
Giusi Rea, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio
- 1618 ENERGIA VIVENTE NEI BORGHI STORICI.
L'USO DELLE PMFC PER VALORIZZARE IL PASSATO CON L'ENERGIA DEL FUTURO
Daria Cermola, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio
- 1622 SIMBIOSI PLURALE.
COSTRUIRE PARTENARIATI INTERDISCIPLINARI: UNA PIATTAFORMA PER LA CONDIVISIONE DI MATERIALI, SAPERI E STRUMENTI DEL TERRITORIO
Edoardo Brunelli, Bianca Chiti
- 1626 FROM NAVIGATION TO BEYOND
L'EVENT DESIGN: STRUMENTO DI VALORIZZAZIONE DEL SETTORE NAUTICO E NAVALE
Davide Nicolini, Luca Parodi
- 1630 UNO SPAZIO ABITATIVO PER NUOVE FORME DI "VITA"
IL SYSTEM DESIGN PER UNA DIMENSIONE INCLUSIVA E SOSTENIBILE DEL POSTUMANO E DIGITAL AFTERLIFE
Matteo Ascente, Joy Ciliani, Simone Giancaspero, Luciano Marino
- 1634 RE-PRINT
STRATEGIE DI ECO-DESIGN PER LA RIGENERAZIONE E IL RIUSO DELLE CARTUCCE DI TONER
Giulia Antinori
- 1638 DA RES NULLIUS A RES PROPRIA
LO SCARTO DEL DENIM DIVENTA PROPRIETÀ E VALORE CONDIVISO ATTRAVERSO PROCESSI GUIDATI DAL DESIGN
Vittorio Giannetti, Caterina Di Flamminio
- 1642 OLTRE L'OVERTOURISM
CO-PROGETTARE NUOVE RITUALITÀ PER IL QUARTIERE BORGO SAN GIULIANO
Chiara Amatori
- 1646 PLURIVERSAL PUBLIC SECTOR FRAMEWORK
UN MODELLO OPERATIVO PER LA CO-PROGETTAZIONE DEI SERVIZI PUBBLICI
Marcello Risolo, Anna Sioni, Lorenza Ambrogi, Alessandro Aiuti, Matteo Buccafusco
- 1650 PRESERVARE L'IDENTITÀ CULTURALE
L'AI NELL'INTERPRETAZIONE E DIFFUSIONE DEL PATRIMONIO IMMATERIALE
Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi
- 1654 OLTRE L'AULA: DATI PER CONOSCERE, SPAZI PER APPRENDERE
LEARNING COMMUNITY TERRITORIALI PER STUDENTI CON DSA: DATA VIZ, CO-DESIGN E MENTORING PEER-TO-PEER
Aurora Bartoli, Sofia Cretaio
- 1658 BENESSERE DEGLI ANZIANI A GENOVA
UNA PROPOSTA DI ESPERIENZA DI CAMMINO NELLA CITTÀ TORTUOSA
Francesco Burlando, Boyu Chen, Simona Cutruzzulà
- 1662 DESIGN PLURALE PER LA MOBILITAZIONE DI EMERGENZA
Irene Patria, Daniela Passa, Alexandra Coutsoucos

- 1666 DESIGN PLURALE: DIGITAL TWIN
INTEGRARE SERVICE DESIGN E METODOLOGIE DATA-DRIVEN PER VALORIZZARE DIVERSITÀ
ECOLOGICHE E SOCIALI
Mariia Ershova
- 1670 INDUSTRIE AI-DRIVEN E DESIGN
VERSO UN NUOVO PARADIGMA COLLABORATIVO E DECENTRATO PER LE NUOVE INDUSTRIE
Eva Loprieno, Doi De Luise, Denise Bruno
- 1674 THE RITUAL GENERATOR
STRUTTURARE RITI IBRIDI PER PRATICHE PLURALI
Marzia Micelisopo, Ibtissam Jayed, Michela Mattei
- 1678 ARCHIVI PLURALI
UN MODELLO SERVICE DESIGN-DRIVEN PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE
DIGITALE
Simona Colitti
- 1682 DESIGN PER L'EMERGENZA
PIATTAFORME LOW-TECH DIFFUSE COME STRUMENTI DI CO-DESIGN PER LA MITIGAZIONE
DEL CAMBIAMENTO CLIMATICO E LA RESILIENZA COMUNITARIA
Carmelo Leonardi, Giovanni Foppiani, Folco Soffietti, Letizia Artioli
- 1686 SERVICE DESIGN E SISTEMA GOVERNANCE
UNA STRATEGIA DI COORDINAMENTO MULTILIVELLO PER LA GESTIONE DEL TERRITORIO
COSTIERO E ZONE UMIDE
Efren Trevisan, Rachele Gracci
- 1690 POST ALPE
UN'INDAGINE SULLE PRATICHE MANUALI E IL LORO RUOLO NELLO SVILUPPO SOSTENIBILE
DELLE COMUNITÀ ALPINE
Francesco Ferrero
- 1694 GEPTO - GENERATIVE PLAYFUL TOOLS FOR ECOMUSEUM MAKING
PER UN PATRIMONIO CONDIVISO DELLA LINEA GOTICA NEL TERRITORIO DELLA VALCONCA
Margo Lengua, Anna Guerra
- 1698 DOMESTIC HEALTHCARE
SOLUZIONI INTERATTIVE E APPROCCI PARTECIPATIVI PER NUOVI MODELLI RIABILITATIVI
Valentina Sorvillo
- 1702 MANIFATTURA URBANA E CIRCOLARITÀ
STRATEGIE PER UNA PRODUZIONE SOSTENIBILE E PARTECIPATIVA NELLA CITTÀ DI NAPOLI
Domenico Di Fuccia
- 1706 ECO-SISTEMA-DESIGN
PRATICHE DI CO-PROGETTAZIONE DI STRUMENTI PER EDUCARE IN NATURA E ALLA NATURA
Carlotta Belluzzi Mus
- 1710 PLURALISIGNS
SEMIOLOGIA DELL'ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PER LA RIATTIVAZIONE DELLO SPAZIO
PUBBLICO
Anna Turco
- 1714 XR E GAMIFICATION
DESIGN THINKING E SIMULAZIONE PER SISTEMI FORMATIVI IMMERSIVI
Leonardo Moiso

1718 3.5D PRINTING
SCENARI PRODUTTIVI COLLABORATIVI TRA STAMPA 3D E TECNICHE TRADIZIONALI
Francesco Mancuso

C_COMUNITÀ PLURALI [NEO-INCLUSIVITÀ]

- 1726 MICRO URBAN MINING
AZIONI INFORMALI IN RISPOSTA ALLA PRECARIETÀ ECOLOGICA
Carmen Digiorgeo Giannitto, Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- 1730 NARRAZIONI SINESTETICHE D'ARTE
UN MODELLO DI FRUIZIONE MUSEALE MULTISENSORIALE E ACCESSIBILE PER VALORIZZARE
PLURALITÀ PERCETTIVE E AUMENTARE INCLUSIONE E COINVOLGIMENTO
Giulia Farace
- 1734 GRANELL*
COLTIVARE LA GRANULARITÀ EMOTIVA NELLE COMUNITÀ DOTTORALI
Alessia Nicoletta Marino, Giulia Teverini
- 1738 EVIDENZE DIGITALI E ACCESSIBILITÀ COMUNICATIVA
SERVICE DESIGN PER CONTRASTARE L'INVISIBILITÀ DI COMUNITÀ MARGINALIZZATE DA
CONFLITTI ARMATI
Lara Pulcina, Rosita Marchetti
- 1742 DESIGN TOOLKIT PER IL SUPPORTO ALLA GENITORIALITÀ
UN APPROCCIO INTEGRATO CON LE COMUNITÀ IN CONTESTI VULNERABILI
Sarah Jane Cipressi, Lara Pulcina
- 1746 VEDERE ATTRAVERSO I SENSI
UN DIVERSO APPROCCIO AL PATRIMONIO CULTURALE
Daniele De Pascale
- 1750 CURATORI TERRITORIALI E DESIGN PER LA PLURALITÀ ECOLOGICA
APPROCCIO SISTEMICO ALLA FORMAZIONE TERRITORIALE PER L'ADATTAMENTO CLIMATICO
Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri
- 1754 GREEN NEXUS HUB
RICERCA SULLO SVILUPPO DI NUOVI SERVIZI ECOSISTEMICI TRA AGRICOLTURA URBANA E SPAZI
SOSTENIBILI
Martina Corti
- 1758 DESIGN MULTIDISCIPLINARE: NUOVE POSTURE DELL'EMOTIVITÀ
ALFABETIZZAZIONE EMOTIVA E ATTIVITÀ LABORATORIALI LUDICO-EDUCATIVE PER BAMBINI IN
ETÀ PRESCOLARE
Elisa Pecci
- 1762 IDENTITÀ MEDITERRANEE
DESIGN SPECULATIVO PER UN SÉ IN DIVENIRE
Agnese Rullo



DATI E MAPPE

- 1770 PROGETTI E IDEE. PERSONE E PAROLE DELLA RICERCA
Fabiana Marotta, Giovanna Nichilò
- 1776 PEOPLE
- 1778 PEOPLE OF RESEARCH. PROJET FLOW
- 1780 PEOPLE OF RESEARCH. IDEAS FLOW
- 1782 WORDS OF RESEARCH. PROJECT HEATMAP
- 1783 WORDS OF RESEARCH. IDEAS HEATMAP



MOMENTI

- 1788 PROGRAMMA
- 1792 RACCONTO FOTOGRAFICO

INDEX



CONTEXTS

- 0038 PREFACE. NAPLES AS A LABORATORY OF SOCIAL INNOVATION IN ITALIAN DESIGN
Lorenzo Imbesi - President of Italian Design Society 2024-2027
- 0044 INTRODUCTION. SID CONFERENCE NAPLES 2025
Alfonso Morone - Chairman Italian Design Society Conference 2025
- 0051 RETHINKING PLURAL DESIGN FROM THE SOUTHS
E. Ramon Rispoli
- 0054 THE SOUTH AS A POSITION (EPISTEMIC). FROM REPAIR DESIGN TO SUFFICIENT DESIGN
Blanca Callén Moreu
- 0064 ON HEALTH, CARE AND DESIGN THROUGH FOUR PRACTICAL CASES
Curro Claret
- 0074 RIKIMBILI
Ernesto Oroza
- 0084 TRANSCENDING DISCIPLINES AND FIELDS: DESIGNS FROM THE SOUTH
Alfredo Gutiérrez Borrero
- 0098 ITALIAN DESIGN RESEARCHERS WORLDWIDE.
HUMAN HERITAGE, EXPERIMENTATION, AND IDENTITY
Carla Langella
- 0102 ALTERNATIVES: ALTERNATIVE MATERIALITIES EMBRACING THE OTHERNESS
Enza Migliore
- 0114 SID MASTERS AND MODELS AS CONTINUITY IN CHANGE
Eleonora Lupo - Vice-President of Italian Design Society 2024-2027



NAPLES DESIGN 1950-2000

- 0124 NAPLES DESIGN 1950-2000. INTRODUCTION.
Pietro Nunziante
- 0128 RESTITUTIO MEMORIAE.
Aurorarosa Alison
- 0132 RENATO DE FUSCO, DESIGN AND HIS SCHOOL
Alessandro Castagnaro
- 0136 THE ARCHIVE RICCARDO DALISI, ARCHITECT.
Anna Maria Dalisi Laville
- 0140 ROBERTO MANGO BETWEEN THE AMERICAN EXPERIENCE AND THE NEAPOLITAN
CONTEXT
Mariarita Gagliardi
- 0144 EDUARDO VITTORIA. EXPERIMENTAL ITINERARIES OF ENVIRONMENTAL DESIGN.
Massimo Perriccioli

- 0148 GRAPHICS AND DESIGN, THEORETICAL REFLECTIONS AND DISCIPLINARY FRAMEWORK
1980-1990.
Vincenzo Pinto
- 0152 NAPOLI DESIGN 1950-2000. TIMELINE



RESEARCH PROJECTS

A_PLURAL CULTURES [INTER-DISCIPLINARITY]

A1 territories in transition. heritage, space and collaborative design

- 0170 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Pietro Costa, Francesca Nicolais
- 0174 REVALUING THE PARCO AGRICOLO DELLA PIANA.
AN INTERDISCIPLINARY CO-DESIGN APPROACH FOR TERRITORIAL ENHANCEMENT AND
REGENERATION.
Luca Incrocci, Claudia Morea, Debora Giorgi
- 0188 RADICI'S VISUAL METAPHORS FOR DIGITIZED HERITAGE.
AN INTERDISCIPLINARY DESIGN STRATEGY FOR ACCESSIBLE AND CREATIVE
EXPLORATION OF DIGITIZED CULTURAL ARCHIVES.
Simona Colitti, André Conti Silva, Nicolò Sinatra, Elena Vai
- 0204 CORPORATE INTANGIBLE HERITAGE. A DESIGN-DRIVEN INQUIRY.
Giulia Ciliberto, Alberto Bassi, Maria Cristina Addis, Jacopo William De Denaro, Marco Scotti
- 0218 VITALITY PILOT PROJECT. AN INTERDISCIPLINARY EXPERIMENTATION TO INCREASE
SCHOOL SAFETY IN EARTHQUAKE-PRONE TERRITORIES.
Lucia Pietroni, Ilaria Fabbri, Daniele Galloppo, Mariangela Francesca Balsamo
- 0234 INVISIBLE CULTURAL HERITAGE.
DESIGN TO ENHANCE INTERCONNECTIONS BETWEEN DISCIPLINES.
Paola Abbiati, Fiorella Bulegato, Francesco Bergamo, Pietro Costa, Stefania D'Eri, Andrea Lancia
- 0250 DIGITAL AND CIRCULAR TRANSITION FOR LOCAL INNOVATION.
THE INTERDISCIPLINARY CO-DESIGN OF A PLATFORM FOR SHARING MATERIALS AND
KNOWLEDGE.
Martina Spinelli, Amina Pereno
- 0264 SPACE DESIGN SPERIMENTATIONS.
THE RESPONSIBLE ADVANCED DESIGN FOR THE DESIGN OF PLURAL SOLUTIONS FOR
SPATIAL CONTEXTS.
Laura Succini, Giulia Bastoni
- 0280 DESIGNING FOR URBAN ACCESSIBILITY.
AN INCLUSIVE AND PARTICIPATORY APPROACH, THE CONTRIBUTION OF TURIN'S PEBA
AND THE CHALLENGES FOR AN ACCESSIBLE CITY.
Claudia Rolletto, Irene Caputo, Marco Bozzola
- 0294 MAPPING PRODUCTS TO INFORM AND GUIDE DESIGN.
DEVELOPING A CASE STUDY CARD AS AN ANALYTICAL AND DESIGN TOOL FOR
PRODUCTS RELATED TO AUTISM.
Federica Caruso, Venanzio Arquilla

0310 *AGRIMANUFACTURING OF THE PRODUCTIVE LANDSCAPE.
A COMBINED TERRITORIAL THINKING DESIGN APPROACH FOR THE VALORIZATION OF LOCAL
RESOURCES.*
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Sara De Toro

A2 plural narratives in educational and communication design

- 0326 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Pietro Nunziante, Emilio Rossi
- 0330 INCLUSIVE DESIGN AND DIGITAL ENHANCEMENT OF HERITAGE.
MULTIDISCIPLINARY ANALYSIS OF STUDIES AND CASE STUDIES FOR THE DEFINITION OF
GUIDELINES.
Emilio Rossi, Sarah Jane Cipressi, Rosita Marchetti
- 0346 THE CONCEPT OF EDI.
IN ACADEMIC DESIGN EDUCATION DEFINITIONS, ANALYSIS OF INTERNATIONAL TRENDS,
AND CONSIDERATIONS FOR DISCIPLINARY ENRICHMENT.
Emilio Rossi
- 0360 CODES, SYMBOLS AND RITUALS OF ADVERTISING COMMUNICATION.
PLURAL CONVERGENCES IN THE ANALYSIS OF CORPORATE AUDIOVISUAL ARTIFACTS
DESIGN.
Vincenzo Maselli, Giulia Panadisi
- 0374 BIOVIZ. PLURALITY AND INTERDISCIPLINARITY FOR ECO-INFORMED VISUALIZATION
PROCESSES.
Ami Licaj, Marco Marseglia, Elisa Matteucci, Francesco Cantini, Tommaso Celli
- 0388 DIGITAL EDUCATION BY DESIGN. A PLURAL INTERVENTION MODEL FOR ACCESS AND
DEVELOPMENT OF STEAM SKILLS.
Alessio Caccamo
- 0404 TRANSFORMATIVE EDUCATION THROUGH DESIGN.
A DESIGN-BASED AND PLACE-BASED APPROACH TO HIGHER EDUCATION.
Diletta Damiano
- 0418 A DIGITAL MEMORIAL FOR VITTIME DEL DOVERE.
COMMUNICATION DESIGN FOR THE SHARING OF MEMORY.
Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Arianna Priori
- 0432 MATERIALS INNOVATION THROUGH THE COMPASSO D'ORO ARCHIVE.
A SERIES OF CO-CREATED LECTURES AT ADI DESIGN MUSEUM TO FOSTER
A PLURAL PERSPECTIVE, INTER-ACTION WITH PEERS AND WITH MILAN'S CULTURAL
HERITAGE.
Stefano Ferraresi, Lia Sossini, Flavia Papile, Melissa Mazzitelli, Barbara Del Curto
- 0446 PINK. WOMEN OF GRAPHIC DESIGN
A RESEARCH AND DISSEMINATION PROJECT FOR A PLURAL AND INCLUSIVE
DISCIPLINARY HISTORY .
Francesco E. Guida
- 0460 DESIGN-DRIVEN SCIENCE-INFORMED (SCI-IN) TRANSDISCIPLINARITY.
MEASURING TRANSDISCIPLINARITY IN THE FIELD OF BIODESIGN.
Marco Marseglia, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Edoardo Brunelli, Giuseppe Lotti
- 0476 RESEARCH IN DESIGN FOR HEALTH EMERGENCIES PERSONALIZED, SUSTAINABLE
SOLUTIONS FOR INCLUSIVE CARE AND WELLBEING.
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio, Simone Martucci

- 0490 INNOVATIVE TRAINING FORMATS FOR A SUSTAINABLE FOOD TRANSITION. DESIGN AND AGROECOLOGY: THE CASE OF THE SEXY BEANS BOOTCAMP IN ITALY
Sonia Massari, Sara Andreozzi, Valerio Pasquazi, Alessandra Bertini Malgarini, Julia Kunkel, Aude Messenger, Juliette Breteche, Jenz Grosshans, Mariana Eidler, Dalia Mattioni, Luca Colombo

A3 designing the digital crossroads of design and technology

- 0508 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Giovanna Nichilò, Gabriele Pontillo
- 0512 AESTHETICS OF PLURALITY. ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND INCLUSIVITY IN CONTEMPORARY FASHION
Michela Musto
- 0526 THE ROLE OF DESIGN IN EDUCATION. BLOCKCHAIN, DIGITAL BUSINESS ARCHIVES, AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR AN ACCESSIBLE APPROACH
Martina Liboni, Francesca Muchetti, Pier Paolo Peruccio, Gianluca Grigatti
- 0538 EMPATHIES: HUMAN AND DIGITAL BODIES. AN INTERDISCIPLINARY APPROACH TO ENHANCING HUMAN-CONVERSATIONAL AGENT INTERACTION
Alessia Nicoletta Marino, David Landi, Enrico Randellini
- 0552 ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ETHICS IN THE UNIVERSITY. ETHICAL EVALUATION OF AN EMBODIED CONVERSATIONAL AGENT FOR STUDENT WELL-BEING
Joy Ciliani
- 0566 FROM PATTERN TO STRUCTURE. THE INTERPRETATIVE VISUALIZATION OF DATA IN THE DIGITAL HUMANITIES
Marcello Costa, Chiara Palillo, Cinzia Ferrara
- 0580 POST-DISCIPLINARITY AT THE INTERSECTION OF DESIGN, ART AND TECHNOLOGIES. A PILOT PROGRAMME FOR A PLURAL DOCTORAL DEGREE
Letizia Bollini
- 0604 VIETATO NON TOCCARE! SYNESTHETIC ENHANCEMENT OF SCIENTIFIC AND MUSEUM DISSEMINATION THROUGH INTERDISCIPLINARITY AND TRANSMEDIALITY
Sabrina Lucibello, Carmen Rotondi, Giulia Farace, Chiara Del Gesso, Giovanni Inglese, Elisa Pecci
- 0612 MOVE FOR KNEE. DIGITAL INNOVATION FOR THE MANAGEMENT OF KNEE OSTEOARTHRITIS
Roberta Angari, Sara Liguori, Gabriele Pontillo

B_PLURAL PRACTICES [CO-PRODUCTION]

B1 designing digital tools for meaningful transformation

- 0630 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Fabiana Marotta, Chiara Scarpitti
- 0634 NEW ADVANCED FASHION PERSPECTIVES. A COMPARISON OF KNOWLEDGE AND PRACTICES IN THE DIGITAL AGE.
Luigi Chierchia, Silvestro Di Sarno
- 0648 CO-DESIGN FOR TELEPRESENCE ROBOTICS. EXPERIENCES AND MODELS FOR THE SCHOOL CONTEXT.
Giulia D'Agostino, Stefano Gabbatore, Claudio Germak

- 0662 FROM LIBRARY TO EXPLORATORY. RETHINKING THE NARRATIVE OF MATERIALS THROUGH INTERACTION DESIGN.
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Martin Romeo, Carlo Turri, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni
- 0676 DIGITAL CULTURAL HERITAGE. DESIGN FOR THE ACQUISITION, EXPERIENCE, AND NARRATION OF CULTURAL HERITAGE.
Annalisa Di Roma, Piera Losciale, Marina Ricci, Alessandra Scarcelli
- 0690 DESIGN AND WELFARE IN INDUSTRY 5.0: TOWARDS A HUMAN-CENTERED PARADIGM. FROM "DESIGN FOR ALL" TO "DESIGN FOR EACH".
Davide Crippa, Barbara Di Prete, Riccardo Palomba
- 0704 DESIGN OF DATA-DRIVEN SOLUTIONS FOR TRAVELLING MANAGEMENT IN VENETO REGION. KNOWLEDGE ECONOMY AND ICT FOR SUSTAINABLE TOURISM ACCORDING TO A SMART DESTINATION STRATEGY.
Giovanni Borga, Roberto Lorenzon
- 0720 MODULAR, ADAPTIVE AND SHARED WAYFINDING. A COLLABORATIVE APPROACH TO SIGNAGE AUTOMATION AT THE G. GASLINI HOSPITAL.
Claudia Porfirione, Francesca Rocca
- 0734 NEXTPERCEPTION. FROM PROPRIOCEPTIVE PERIPHERY TO DRIVER AWARENESS THROUGH INTERACTION DESIGN.
Roberta Presta, Chiara Tancredi, Roberto Montanari
- 0748 INTERDISCIPLINARY EDUCATION FOR SUSTAINABLE FUTURES. CO-DESIGNING AN EXPERIENTIAL AND INTERACTIVE UNIVERSITY COURSE FOR SUSTAINABILITY EDUCATION.
Alessandro Pollini, Gian Andrea Giacobone, Vanni Resta, Andrea Falegnami, Andrea Tomassi
- 0764 SCALING DESIGN'S ABDUCTIVE LOGICS WITH AI. THE CASE OF SYSTEMIC RELATIONAL INSIGHT AS A HYBRID INTELLIGENCE APPROACH FOR PLURALISTIC DESIGN.
Andrea Cattabriga, Michele Zannoni, Flaviano Celaschi
- 0778 CONSCIOUS LEATHER DESIGN ACADEMY. LEATHER BETWEEN NEW MANUFACTURING PROCESSES AND AI TECHNOLOGIES.
Chiara Scarpitti, Roberto Liberti

B2 co-designing circular strategies for sustainable innovation

- 0794 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Silvia Barbero, Carla Langella
- 0798 PLURALITY OF TOOLS AND METHODS FOR CIRCULAR DESIGN. CLASSIFICATION AND STAKEHOLDER INVOLVEMENT FOR SUSTAINABLE INDUSTRIAL INNOVATION.
Benedetta Rotondo, Venanzio Arquilla
- 0812 PLURAL PRACTICES FOR A CIRCULAR TRANSITION. INTEGRATING NATURAL FIBERS INTO THE PRATO TEXTILE SUPPLY CHAIN THROUGH SYSTEMIC DESIGN.
Silvia Barbero, Eliana Ferrulli, Mariapaola Puglielli
- 0826 PLURAL METHODS AND PROCESSES OF CIRCULAR ECONOMY. POTENTIALITIES AND CRITICALITIES OF THE NEW EU FRAMEWORK FOR A PLURAL VISION ON CIRCULAR ECONOMY, ECODESIGN AND GREENWASHING.
Giovanna Binetti, Benedetta Terenzi, Maria Dolores Morelli

- 0840 FROM WASTE TO PRODUCT. THE PROJECT THROUGH DIGITAL TOOLS FOR THE PROMOTION OF VIRTUOUS PRODUCTION CYCLES.
Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Serena Baiani, Emanuele Panizzi, Luca D'Elia, Viktor Malakuczi, Carmen Rotondi, Paola Altamura, Mariia Ershova, Gabriele Rossini, Alessandro Aiuti
- 0854 RETHINKING FOOD SYSTEMS.
A SYSTEMIC APPROACH FOR THE REDESIGN OF FOOD SYSTEMS.
Annunziata Ambrosino, Benedetta Toledo
- 0868 SYSTEMIC CO-DESIGN FOR THE AGRIFOOD SUPPLY CHAIN.
Letizia Vaccarella, Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- 0882 ECO-DESIGN CIRCULAR KNOWLEDGE. DESIGN-DRIVEN TOOLS AND STRATEGIES FOR THE SUSTAINABLE TRANSITION OF THE MANUFACTURING SECTOR.
Silvia Maria Gramegna, Carmen Bruno, Erminia D'Itria, Francesca Mattioli, Michele Melazzini, Xue Pei
- 0896 CIRCULAR MATERIALS AND CO-DESIGN FOR LOCAL DEVELOPMENT.
PARTICIPATORY STRATEGIES FOR SUSTAINABLE TERRITORIAL INNOVATION.
Sara Valassina, Marco Arioli, Manfredi Schembri, Romina Santi, Flavia Papile, Barbara Del Curto
- 0910 FIBERSCAPE. DESIGNING CIRCULAR SUPPLY CHAINS FOR A NEW "NATIVE" ECOLOGISM.
Ali Filippini, Nicolò Di Prima
- 0924 CIRCULAR ECONOMY IN THE EEE SUPPLY CHAIN. A USER-CENTRED CONCEPTUAL FRAMEWORK TO MAP THE CONTRIBUTION OF USERS ACROSS THE THREE LOOPS.
Alberto Rogato, Eleonora Fiore
- 0938 TO MAKE A TABLE... SUSTAINABLE SUPPLY CHAINS AND CO-DESIGN DEVICES IN THE FORWARD RESEARCH.
Maria Masi, Viviana Saitto, Gioconda Cafiero

B3 territorial design ecologies identity, heritage and participatory practices

- 0954 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Gianluca Camillini, Susanna Parlato
- 0958 TO WRITE OR NOT TO WRITE. AN APPROACH TO GRAPHIC DESIGN EDUCATION BETWEEN IDENTITY, CONTEXT, AND IMAGINATION.
Jonathan Pierini, Gianluca Camillini
- 0972 TEMPORARY EVENTS, SUSTAINABLE SOLUTIONS. THE POTENTIAL OF DESIGN FOR SUSTAINABLE COMMERCIAL AND PERFORMANCE EVENTS.
Veronica Dal Buono, Marco Mancini, Eleonora Trivellin,
- 0990 COLLABORATIVE NETWORKS OF RESEARCH AND FIRMS FOR DESIGN IN ITALY.
Lucilla Grossi, Alberto Bassi
- 1004 BARTOLO, SEDIE IN CAMMINO. A PRODUCT-SYSTEM DESIGNED WITH LOCAL COMMUNITIES.
Giorgio Dall'Osso, Riccardo Varini, Elena Brigi, Francesco Mancuso, Tommaso Lucinato
- 1018 NOMADIC COMMUNITY LAB. PARTICIPATORY DESIGN AT THE 18TH INTERNATIONAL ARCHITECTURE EXHIBITION OF VENICE.
Chiara Amatori, Anna Guerra, Riccardo Varini,
- 1032 DESIGNING SCALABLE TERRITORIAL IDENTITIES. BRANDING STRATEGIES AND ENHANCEMENT OF A MARGINAL CONTEXT IN THE STAI VENETO PROJECT.
Monica Oddone, Luca Casarotto

- 1046 LOCAL LABORATORIES AND CO-DESIGN. PLACE-BASED SOCIAL INNOVATION .
PROCESSES IN INNER AREAS OF ITALY.
Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi
- 1060 CUSTOMER AND SHOPPING EXPERIENCE AS A PLURAL PRACTICE .
Vincenzo Paolo Bagnato
- 1074 PLURAL PRACTICES AND SITUATED DESIGN. THE RELATIONSHIP BETWEEN DESIGN AND
TERRITORY IN THE FORWARD PROJECT.
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno

B4 inclusive futures: co-design, play and social transformation across generations

- 1090 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Chiara Olivastri, Massimo Perriccioli
- 1092 I LIVE POLITO: A WORKSHOP TO CO-DESIGN AN INCLUSIVE UNIVERSITY.
TOWARDS A SHIFT IN PARADIGM IN LINE WITH GEDI FOR MORE CAREFUL, WELCOMING
AND ACCESSIBLE STRATEGIC PLANNING.
Giulia Beltramino, Claudia De Giorgi
- 1106 AN INCLUSIVE GAME FOR THE DESIGN COMMUNITY: A GLOSSARY OF CARDS FOR MADE
IN ITALY'S DESIGN.
Simone Giancaspero, Silvana Kuhtz, Rosa Lorusso, Arianna Mazza
- 1120 SHAPING SOCIETY THROUGH GAMES. DESIGNING GAMES FOR CHANGE WITH THE GAME
CHANGING MATRIX.
Annamaria Recupero, Letizia Vaccarella, Giulia Teverini
- 1136 EDA-Z, ADVENTURE EXPERIENCE FOR GENERATION Z. LOCAL INITIATIVES FOR TOURISM
AND SOCIAL INNOVATION.
*Renata Morbiducci, Maria Carola Morozzo della Rocca, Chiara Olivastri, Claudia Tacchella,
Giovanna Tagliasco, Giulia Zappia, Mario Ivan Zignego, Laura Migliorini*
- 1150 DESIGN FOR GROWING. A PLURALISTIC APPROACH TO INTER-GENERATIONAL AND
SUSTAINABLE FURNITURE DESIGN.
*Daniele De Pascale, Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Carla
Langella, Giovanna Nichilò*
- 1164 CO-DESIGN: GEN-ZETA, GEN-ALPHA AND SOCIAL TRANSFORMATION COMMUNICATION
DESIGN, A SYSTEMIC PROJECT TO FOSTER GENDER FAIRNESS IN STEM.
Francesca Casnati, Umberto Tolino, Valeria Luisa Bucchetti
- 1178 URBAN REGENERATION BY OSMOSI EXPERIMENTATION AND MODELLING OF THE
SOCIO-CULTURAL IMPACT OF HYBRID SPACES.
Laura Galluzzo, Salvatore Di Dio, Ambra Borin, Paola La Scala, Andrea Manciaracina, Elisa Cinelli
- 1194 DESIGN FOR WELLNESS. REGENERATIVE INTERIORS FOR INCLUSIVE HEALTHCARE.
Silvia Pericu, Chiara Olivastri, Luca Paroldi, Sara Iebole

B5 design otherwise: pluriversal, multispecies, and decolonial perspectives

- 1210 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Laura Galluzzo, E. Ramon Rispoli
- 1214 FROM UNIVERSITY TO PLURIVERSITY. RETHINKING KNOWLEDGE CO-CREATION
THROUGH TRANSITION DESIGN IN A DECOLONIAL AND COMMUNITY-BASED
PERSPECTIVE.
Sara Ceraolo

- 1228 CO-DESIGN WITH EVERYDAY "THINGS": COLLABORATIVE PRACTICES TO DESIGN WITH MORE-THAN-HUMAN.
Benedetta Toledo
- 1242 INTERACTION WITH COMMUNITIES IN THE EDUCATIONAL PATH OF SOCIAL DESIGN IN NAPLES.
Rosanna Veneziano, Michela Carlomagno, Stefano Salzillo, Ibtissam Jayed
- 1256 DESIGN DECOLONIZATION WORKSHOPS: TOOLS FOR REFLECTING ON PLURAL DESIGNS.
Valentina Alcalde Gómez
- 1272 DECOLONIZING THE PROJECT OF CULTURAL HERITAGE: FROM RHETORIC OF PARTICIPATION TO PLURIVERSE DEVELOPMENT. A QUALITATIVE ANALYSIS OF EUROPEAN PROJECTS IN THE CH FIELD.
Eleonora Lupo
- 1290 MIGRATION AND DESIGN. THE "BORDER" AS A CONTEXT OF EXPERIMENTATION FOR A "PLURIVERSE" DIMENSION OF DESIGN.
Enzo Carannante
- 1304 PLURAL PUBLIC SPACE: A QUEER AND MULTISPECIES APPROACH. PARTICIPATORY DESIGN WORKSHOPS IN THREE PERIPHERAL NEIGHBORHOODS OF MILAN.
Laura Galluzzo, Valentina Ferreri, Francesco Vergani

C_PLURAL COMMUNITIES [NEO-INCLUSIVITY]

C1 making together: co-design practices for resilient communities and ecological futures

- 1322 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Serena Del Puglia, Ivo Caruso
- 1326 INTERACTIONS BETWEEN RESEARCH AND TEACHING IN DESIGN ACADEMIES
REFLECTIONS ON TEACHING AND RESEARCH IN COMMUNITY-CENTERED DESIGN
EMERGING FROM THE CHANGE AGENTS PROJECT.
Teresa Palmieri, Jacopo Ammendola
- 1340 MAKE EAT MEET. DESIGN FOR TOGETHERNESS.
Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Michela Forgiione, Carla Langella, Giovanna Nichilò, Iole Sarno
- 1356 COUNTER-POLITIC OF SNOW. ADVERTISING, COUNTER-NARRATIVES AND GRASSROOTS COMMUNITIES IN EASTERN ITALIAN ALPS.
Beatrice Citterio
- 1372 FOR AN "APPROPRIATE" TRANSITION. CAPACITY BUILDING AND TECHNOLOGICAL CULTURE IN THE INNER AREAS OF MADE IN ITALY.
Massimo Perriccioli, Marina Rigillo, Giuliano Galluccio, Marina Block
- 1384 DESIGN: CROSS-POLLINATION OF DIFFERENT FIELDS OF KNOWLEDGE. BUILDING A MORE RESPONSIBLE, CREATIVE AND INCLUSIVE PUBLIC SPACE THROUGH FASHION DESIGN.
Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli, Valeria La Fauci
- 1396 ECOSYSTEM-BASED PRODUCTION CHAINS IN RWANDA. LOCAL NATURAL FIBRES AD CATALYSTS.
Alice Cappelli, Francesco Mancuso, Massimo Brignoni, Elena Brigi

- 1410 REPAIR COMMUNITIES AND CIRCULAR DESIGN. COMMUNITIES OF PRACTICE, TOOLS AND PARTICIPATORY DESIGN MODELS.
Viviana Trapani, Serena Del Puglia
- 1426 UNITED PERSEPOLIS. A COMMUNITY DEVELOPMENT MODEL BETWEEN URBAN REGENERATION AND SOCIAL COHESION.
Stefano Follesa, Martina Corti, Paria Bagheri Moghaddam, Leila Farahbakhsh, Laura Coppini, Nuo Xu

C2 connected by design: building inclusive, circular, and caring systems

- 1441 INTRODUCTION TO THE SESSION OF THE CHAIRS.
Erminia Attaianese, Angela Giambattista
- 1444 CASA CARE: CO-DESIGN FOR THE AUTONOMY OF PERSONS WITH DISABILITIES. AN INCLUSIVE PROJECT FOR PERSONALIZED AND SCALABLE HOUSING SOLUTIONS.
Silvia Imbesi, Giuseppe Mincoelli
- 1456 DESIGN FOR HEALTHCARE. PLURAL APPROACHES FOR INCLUSIVE DESIGN.
Benedetta Terenzi, Simona Ottieri, Giovanna Ramaccini, Cecilia Baccarini, Giovanna Binetti, Chiara Capitini
- 1472 REPLANET. A BOARD GAME FOR CLIMATE CHANGE EDUCATION.
Giovanni Gigante, Lucrezia Faraci, Silvia Gasparotto, Massimo Brignoni
- 1486 FATHERS AND CHILDREN: RECONNECTING IN PRISON. DESIGNING PARENTHOOD THROUGH TOOLS THAT PROMOTE SOCIAL INCLUSION, PSYCHOSOCIAL WELL-BEING, AND THE EMPOWERMENT OF INMATES.
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista, Pisana Posocco, Giorgia Tempestini
- 1502 INNOVATING THE TRAINING OF THE CIRCULAR DESIGNER. COLLABORATIVE APPROACHES TOWARD NEW EDUCATIONAL PATHWAYS.
Federica Delprino, Silvia Pericu
- 1516 AMPLIFYING SOCIAL INITIATIVES. DESIGN FRAMEWORK FOR DIGITAL COMMUNICATION IN THE THIRD SECTOR.
Giovanni Foppiani, Alessandro Lodovini, Maria Manfroni, Raffaella Fagnoni, Gianni Sinni
- 1530 PLURAL COMMUNITIES AND CIRCULAR DESIGN. NON-BIASED GENERATION OF PERSONAS FOR SUSTAINABLE BEHAVIOURAL STRATEGIES.
Giuseppe Lotti, Ami Licaj, Paria Bagheri Moghaddam, Eleonora D'Ascenzi
- 1544 CONNECTING DOTS. DESIGN AS A BRIDGE BETWEEN GENERATIONS AND CULTURES.
Fortuna Quaranta, Gianmaria Longobucco, Sabatino Ambrosio, Antonia Cacciola, Weronika Okninska, Alfredo Apicella, Erik Bohemia, Francesca Nicolais



RESEARCH IDEAS

A_PLURAL CULTURE [INTER-DISCIPLINARITY]

- 1599 SID DESIGN AWARD
- 1566 SCLERANTHOS.
MODULAR, BIO-INSPIRED AND COMPUTATIONAL SYSTEM FOR COASTAL AND MARINE ECOSYSTEM PROTECTION
Giuliana Flavia Cangelosi
- 1570 DECONSTRUCTING USABILITY HEURISTICS.
TOWARDS A FEMINIST REINTERPRETATION OF INTERACTION DESIGN PRINCIPLES
Federica Marrella
- 1574 OBJECTS CARRYING STORIES
DESIGN BETWEEN MATERIAL AND DIGITAL NARRATIVES
Camilla Giulia Barale, Chiara Garofalo, Chiara Tassano
- 1578 AN UNPREJUDICED MONTAGE
EXPERIMENTATION FOR NEW TRANSVERSAL IMAGINARIES
Federica Pugliese
- 1582 WHEN AI DRAWS THE DISCIPLINES
AN INVESTIGATION INTO THE REPRESENTATION OF DIVERSITY THROUGH ARTIFICIAL VISUAL GENERATION
Sergio Degiacomi Garbero
- 1586 INTER-SPECIES CONVERSATIONS
A.I. BIO-DEVICES TO DECIPHER THE INVISIBLE LANGUAGE OF PLANTS
Raffaele La Marca, Francesca Maria Di Lillo
- 1590 REVERSE SHOT
GLANCES AT THE FORMS OF A SUPPLY CHAIN
Francesca Ambrogio, Eugenia Morpurgo, Amerigo Ambrosi
- 1594 LEARNING FROM PLANTS
PLURAL CULTURES SHARED FOR THE CONSTRUCTION OF POLYCENTRIC DESIGN
Giovanni Inglese, Gaia Casaldi
- 1598 WEARING THE SUN
WEARABLE DEVICES WITH MICRO-PHOTOVOLTAIC FOR HEALTH, SPORT, SAFETY AND WELLNESS
Clarita Caliendo, Barbara Liguori, Graziano Terenzi
- 1602 DRIFTING HERITAGE
MEMORIES TO BE SERVICISED
Lara Ippolito, Stella Femke Rigo, Claudia Tacchella, Giovanna Tagliasco
- 1606 LA NAPOLETANA BY RICCARDO DALISI
THE PASSE-PARTOUT OBJECT AS A TOOL FOR THEORETICAL AND DESIGN RESEARCH
Lorenzo Esposito, Fabiana Marotta

B_PRATICHE PLURALI [CO-PRODUZIONI]

- 1614 RELIGHTING.
RETHINKING PUBLIC LIGHTING BETWEEN EFFICIENCY AND ENHANCEMENT
Giusi Rea, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio
- 1618 LIVING ENERGY IN HISTORIC VILLAGES
THE USE OF PMFCS TO ENHANCE THE PAST WITH THE ENERGY OF THE FUTURE
Daria Cermola, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio
- 1622 PLURAL SYMBIOSIS
BUILDING INTERDISCIPLINARY PARTNERSHIPS: A PLATFORM FOR SHARING MATERIALS,
KNOWLEDGE AND TERRITORIAL TOOLS
Edoardo Brunelli, Bianca Chiti
- 1626 FROM NAVIGATION TO BEYOND
EVENT DESIGN AS A TOOL FOR ENHANCING THE NAUTICAL AND NAVAL SECTOR
Davide Nicolini, Luca Parodi
- 1630 A LIVING SPACE FOR NEW FORMS OF "LIFE"
SYSTEM DESIGN FOR AN INCLUSIVE AND SUSTAINABLE DIMENSION OF THE POSTHUMAN AND
DIGITAL AFTERLIFE
Matteo Ascente, Joy Ciliani, Simone Giancaspero, Luciano Marino
- 1634 RE-PRINT
ECO-DESIGN STRATEGIES FOR REGENERATION AND REUSE OF TONER CARTRIDGES
Giulia Antinori
- 1638 FROM RES NULLIUS TO RES PROPRIA
DENIM WASTE BECOMES SHARED PROPERTY AND VALUE THROUGH DESIGN-GUIDED
PROCESSES
Vittorio Giannetti, Caterina Di Flamminio
- 1642 BEYOND OVERTOURISM
CO-DESIGNING NEW RITUALS FOR THE BORGO SAN GIULIANO NEIGHBORHOOD
Chiara Amatori
- 1646 PLURIVERSAL PUBLIC SECTOR FRAMEWORK
AN OPERATING MODEL FOR THE CO-DESIGN OF PUBLIC SERVICES
Marcello Risolo, Anna Sioni, Lorenza Ambrogi, Alessandro Aiuti, Matteo Buccafusco
- 1650 PRESERVING CULTURAL IDENTITY
AI IN THE INTERPRETATION AND DISSEMINATION OF INTANGIBLE HERITAGE
Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi
- 1654 BEYOND THE CLASSROOM
DATA TO KNOW, SPACES TO LEARN
Aurora Bartoli, Sofia Cretaio
- 1658 ELDERLY WELLBEING IN GENOA
A PROPOSAL FOR A WALKING EXPERIENCE IN THE TORTUOUS CITY
Francesco Burlando, Boyu Chen, Simona Cutruzzulà
- 1662 PLURAL DESIGN FOR EMERGENCY MOBILISATION
Irene Patria, Daniela Passa, Alexandra Coutsoucos

- 1666 DESIGN PLURALE: DIGITAL TWIN
INTEGRATING SERVICE DESIGN AND DATA-DRIVEN METHODOLOGIES TO VALORIZE ECOLOGICAL
AND SOCIAL DIVERSITY
Mariia Ershova
- 1670 AI-DRIVEN INDUSTRIES AND DESIGN
TOWARD A NEW COLLABORATIVE AND DECENTRALISED PARADIGM FOR NEW INDUSTRIES
Eva Loprieno, Doi De Luise, Denise Bruno
- 1674 THE RITUAL GENERATOR
STRUCTURING HYBRID RITUALS FOR PLURAL PRACTICES
Marzia Micelisopo, Ibtissam Jayed, Michela Mattei
- 1678 PLURAL ARCHIVES
A SERVICE DESIGN-DRIVEN MODEL FOR DIGITAL CULTURAL HERITAGE VALORISATION
Simona Colitti
- 1682 DESIGN FOR EMERGENCY
WIDESPREAD LOW-TECH PLATFORMS AS CO-DESIGN TOOLS FOR CLIMATE CHANGE MITIGATION
AND COMMUNITY RESILIENCE
Carmelo Leonardi, Giovanni Foppiani, Folco Soffietti, Letizia Artioli
- 1686 SERVICE DESIGN E SISTEMA GOVERNANCE
A MULTILEVEL COORDINATION STRATEGY FOR COASTAL TERRITORY AND WETLANDS
MANAGEMENT
Efren Trevisan, Rachele Gracci
- 1690 POST ALPE
GENERATIVE PLAYFUL TOOLS FOR ECOMUSEUM MAKING: FOR A SHARED HERITAGE OF THE
GOTHIC LINE IN THE VALCONCA TERRITORY
Francesco Ferrero
- 1694 GEPTO - GENERATIVE PLAYFUL TOOLS FOR ECOMUSEUM MAKING
FOR A SHARED HERITAGE OF THE GOTHIC LINE IN THE VALCONCA TERRITORY
Margo Lengua, Anna Guerra
- 1698 DOMESTIC HEALTHCARE
INTERACTIVE SOLUTIONS AND PARTICIPATORY APPROACHES FOR NEW REHABILITATION
MODELS
Valentina Sorvillo
- 1702 URBAN MANUFACTURING AND CIRCULARITY
STRATEGIES FOR SUSTAINABLE AND PARTICIPATORY PRODUCTION IN NAPLES
Domenico Di Fuccia
- 1706 ECO-SYSTEM-DESIGN
CO-DESIGN PRACTICES FOR TOOLS TO EDUCATE IN NATURE AND ABOUT NATURE
Carlotta Belluzzi Mus
- 1710 PLURALISIGNS
ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SEMIOLOGY FOR PUBLIC SPACE REACTIVATION
Anna Turco
- 1714 XR E GAMIFICATION
DESIGN THINKING AND SIMULATION FOR IMMERSIVE TRAINING SYSTEMS
Leonardo Moiso

1718 3.5D PRINTING
COLLABORATIVE PRODUCTION SCENARIOS BETWEEN 3D PRINTING AND TRADITIONAL
TECHNIQUES
Francesco Mancuso

C_PLURAL COMMUNITY [NEO-INCLUSIVITY]

1726 MICRO URBAN MINING
INFORMAL ACTIONS IN RESPONSE TO ECOLOGICAL PRECARITY
Carmen Digiorgio Giannitto, Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola

1730 SYNESTHETIC ART NARRATIVES
A MULTISENSORY MODEL TO IMPROVE ACCESSIBILITY AND ENGAGEMENT IN MUSEUMS
Giulia Farace

1734 GRANELL*
CULTIVATING EMOTIONAL GRANULARITY IN DOCTORAL COMMUNITIES
Alessia Nicoletta Marino, Giulia Teverini

1738 DIGITAL EVIDENCE AND COMMUNICATIVE ACCESSIBILITY
SERVICE DESIGN TO COUNTER THE INVISIBILITY OF COMMUNITIES MARGINALISED BY ARMED
CONFLICTS
Lara Pulcina, Rosita Marchetti

1742 DESIGN TOOLKIT FOR PARENTING SUPPORT
AN INTEGRATED APPROACH WITH COMMUNITIES IN VULNERABLE CONTEXTS
Sarah Jane Cipressi, Lara Pulcina

1746 SEEING THROUGH SENSES
NEW APPROACH TO CULTURAL HERITAGE
Daniele De Pascale

1750 TERRITORIAL CURATORS AND DESIGN FOR ECOLOGICAL PLURALITY
SYSTEMIC APPROACH TO TERRITORIAL TRAINING FOR CLIMATE ADAPTATION
Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri

1754 GREEN NEXUS HUB
RESEARCH ON THE DEVELOPMENT OF NEW ECOSYSTEM SERVICES BETWEEN URBAN
AGRICULTURE AND SUSTAINABLE SPACES
Martina Corti

1758 MULTIDISCIPLINARY DESIGN
NEW POSTURES OF EMOTIONALITY. EMOTIONAL LITERACY AND LUDIC-EDUCATIONAL
LABORATORY ACTIVITIES FOR PRESCHOOL CHILDREN
Elisa Pecci

1762 MEDITERRANEAN IDENTITIES
SPECULATIVE DESIGN FOR A SELF IN BECOMING
Agnese Rullo



MAPS

- 1770 PROJECTS AND IDEAS. PEOPLE AND WORDS OF RESEARCH
Fabiana Marotta, Giovanna Nichilò
- 1778 PEOPLE OF RESEARCH. PROJET FLOW
- 1780 PEOPLE OF RESEARCH. IDEAS FLOW
- 1782 WORDS OF RESEARCH. PROJECT HEATMAP
- 1783 WORDS OF RESEARCH. IDEAS HEATMAP



MEMORIES

- 1788 PROGRAM
- 1792 PHOTOGRAPHIC NARRATIVE

MAPPING PRODUCTS TO INFORM AND GUIDE DESIGN

Developing a case study card as an analytical and design tool for products related to autism

meta-design, autism, co-design, design with, design tool

MAPPARE I PRODOTTI PER INFORMARE ED ORIENTARE IL PROGETTO

Sviluppo di una scheda per i casi studio come strumento di analisi e progettazione dei prodotti legati all'autismo

meta-design, autismo, co-design, design with, design tool

Federica Caruso [1], Venanzio Arquilla [1]

[1] Politecnico di Milano

federica.caruso@polimi.it, venanzio.arquilla@polimi.it

Abstract

Il paper presenta un metodo per mappare e analizzare prodotti legati all'autismo, sviluppato all'interno del progetto COMeta. Al centro del lavoro c'è la definizione di una "scheda per i casi studio": uno strumento pensato principalmente per designer, ma utile anche alla comunità autistica per confrontare prodotti e servizi. La scheda raccoglie parametri emersi dalla ricerca e consente una valutazione attraverso metriche specifiche, evidenziando punti di forza, criticità e possibili miglioramenti, facilitando così l'analisi comparativa.

Questo contributo si inserisce in una ricerca più ampia, frutto della collaborazione decennale tra il gruppo COMeta e la comunità autistica italiana, che ha permesso di approfondire la relazione tra design e autismo. Il paper descrive un'azione di ricerca collaborativa e multidisciplinare che ha portato alla realizzazione di uno strumento concreto e flessibile. La scheda può essere utilizzata in diverse fasi del processo progettuale: nella fase di ideazione, aiuta a riflettere, generare e valutare idee; nella fase di comunicazione, consente di descrivere in modo strutturato le caratteristiche di un prodotto; in fine nella fase di validazione, può essere impiegato per verificare la coerenza tra il prodotto e le esigenze o attività specifiche.

Si tratta di uno strumento meta-progettuale, oggettivo e versatile, utile sia per analizzare soluzioni esistenti che per orientare nuovi progetti. Non è uno strumento prescrittivo, ma una risorsa aperta, aggiornabile e adattabile a diversi contesti ed esigenze. La scheda è disponibile per il download sotto licenza Creative Commons a questo link:

This paper presents a method for mapping and analysing Autism-related products, developed within the COmeta project. The paper aims to define a “case study card”: a tool primarily intended for designers, but also useful for the autistic community to compare products and services. The card gathers parameters emerging from the research and enables evaluation using specific metrics, highlighting strengths, weaknesses, and potential improvements, thus facilitating comparative analysis. This contribution is part of a broader research effort resulting from a decade-long collaboration between the COmeta group and the Italian autistic community, deepening the relationship between design and Autism. The paper describes a collaborative, multidisciplinary research initiative that created a concrete, flexible tool. The card can be used during various phases of the design process: in the ideation phase, it helps to reflect, generate and evaluate ideas; during the communication phase, it enables a structured description of product characteristics; and in the validation phase, it serves to verify coherence between the product and specific needs or activities.

It is a meta-design tool that is focused, versatile, and useful for analysing existing solutions and orienting new projects. It is not a prescriptive tool but an open resource that can be updated and adapted to different contexts and requirements. The card is available for download under a Creative Commons licence at:<https://shorturl.at/bxDYz>

Introduzione e contesto di riferimento

Il contesto di questa ricerca è il laboratorio COMeta della laurea triennale in design del prodotto del Politecnico di Milano. COMeta sottolinea il ruolo dell'università come promotore di dialoghi (Arquilla et al., 2014). COMeta (Co-design e Meta-design) trasferisce agli studenti conoscenze, strumenti e metodi relativi alla progettazione preliminare di nuovi prodotti e servizi. Da oltre dieci anni, COMeta adotta il meta-design per guidare progetti centrati sulla comunità autistica attraverso ricerca e collaborazione diretta. Il meta-design definisce vincoli e fornisce linee guida per scenari emergenti (Giaccardi, 2005), offrendo stimoli formativi fondamentali (Arquilla et al., 2021). Il contesto multidisciplinare e il coinvolgimento di esperti di diversi settori permettono di sviluppare una visione ampia e accedere a saperi eterogenei. L'esperienza COMeta ha generato un ecosistema che supera l'aula universitaria, fungendo da facilitatore di processi. L'approccio respinge la narrazione del design "eroico" dove il progettista risolve problemi di individui passivi (Place, 2023): il designer lavora valorizzando conoscenze ed esperienze della comunità. COMeta collabora con la comunità autistica coinvolgendo persone autistiche, associazioni, psicologi, insegnanti e caregiver, permettendo ricerche sul campo. I "progetti di meta-design" utilizzano questo approccio per orientare le azioni, definire problemi e creare output flessibili (Nold, 2022). Ogni anno COMeta produce oltre dieci progetti, con più di 150 sviluppati negli ultimi anni.

Più che descrivere l'esperienza didattica, il paper evidenzia come l'ambiente collaborativo favorisca nuove direzioni di ricerca. L'obiettivo è descrivere il processo che, attraverso la valutazione critica dei progetti COMeta, ha sistematizzato conoscenze e competenze in uno strumento pratico e condivisibile. Il documento presenta la "scheda per i casi studio" come strumento di riflessione e supporto al design, illustrando il percorso collaborativo del suo sviluppo.

Metodologia

La metodologia adottata segue un processo ciclico e iterativo di ricerca-azione articolato in a) pianificazione e strategia d'intervento; b) attuazione del piano (azione); c) osservazione e raccolta di dati; d) riflessione critica e decisionale, che permette di rivedere le strategie in base ai risultati e di avviare un nuovo ciclo di ricerca-azione (Zuber-Skerritt, 2001). La ricerca si è sviluppata in due cicli.

Un elemento chiave della ricerca è stato il

Introduction and Background

The context of this research is the COMeta laboratory of the bachelor's degree programme in product design at Politecnico di Milano. COMeta emphasises the university's role as a facilitator of dialogues (Arquilla et al., 2014). COMeta (Co-design and Meta-design) transfers to students knowledge, tools and methods relating to the preliminary design of new products and services. For over ten years, COMeta has adopted meta-design to guide projects centred on the autistic community through research and direct collaboration. Meta-design defines constraints and provides guidelines for emerging scenarios (Giaccardi, 2005), offering fundamental formative stimuli (Arquilla et al., 2021). The multidisciplinary context and involvement of experts from different sectors enable the development of a broad vision and access to heterogeneous knowledge. The COMeta experience has generated an ecosystem that extends beyond the university classroom, acting as a process facilitator. The approach rejects the "heroic" design narrative where the designer solves problems for passive individuals (Place, 2023): the designer works by valuing the community's knowledge and experiences. COMeta collaborates with the autistic community by involving autistic people, associations, psychologists, teachers and caregivers, enabling field research. The "meta-design projects" use this approach to guide actions, define problems and create flexible outputs (Nold, 2022). Each year COMeta produces over ten projects, with more than 150 developed in recent years. Rather than describing the educational experience, the paper highlights how the collaborative environment fosters new research directions. The objective is to describe the process which, through critical evaluation of COMeta projects, has systematised knowledge and skills into a practical and shareable tool. The document presents the "case study form" as a tool for reflection and design support, illustrating the collaborative pathway of its development.

Methodology

The methodology followed adopts a cyclical, iterative methodology followed adopts a cyclical, iterative "action-research" process with four stages (Zuber-Skerritt, 2001): a) Strategic planning and intervention strategies; b) Implementation (action); c) Observation and data collection; d) Critical and decision-making reflection, allowing for strategies to be reviewed based on results and initiating a new cycle (Zuber-Skerritt, 2001). The research was developed

coinvolgimento diretto del network COMeta, con l'obiettivo di sistematizzare le informazioni raccolte attraverso valutazioni esterne sui progetti, reinterpretando e validando i dati in un processo iterativo e collaborativo (Plack & Greenberg, 2006). Un limite della ricerca è rappresentato dal mancato coinvolgimento diretto delle persone autistiche nella fase di valutazione dei progetti. Questo rende i risultati parziali e ne richiede una successiva verifica, per valutarne il reale valore dal punto di vista delle persone autistiche ed evitare affermazioni potenzialmente stigmatizzanti. Tuttavia, la condivisione aperta dei risultati e il carattere iterativo e riflessivo del processo consentono di considerare quanto emerso non come esiti conclusivi, ma come punti di partenza per generare nuove domande e orientare esplorazioni progettuali future.

Struttura della ricerca

Di seguito è riportata una panoramica delle fasi della ricerca che prevede quattro fasi consecutive in cui ogni fase informa la successiva:

- Fase 1 prevede la pianificazione della ricerca con conseguente selezione e analisi preliminare dei 30 progetti campione da valutare nella fase successiva;
- Fase 2 consiste nell'avvio del primo ciclo di valutazione e dello svolgimento della prima attività (sondaggio), che ha portato alla definizione dei contesti d'uso e dei domini di progettazione;
- Fase 3 si concentra sulla validazione dei risultati preliminari emersi nel primo ciclo e l'avvio del secondo ciclo di valutazione che prevede l'avvio di una seconda attività (focus group);
- Fase 4 è la fase conclusiva di sintesi della ricerca e definizione e della scheda come strumento di condivisione della ricerca.

Descrizione delle fasi di ricerca

Nel seguente paragrafo viene descritta la metodologia adottata, suddivisa per fasi di ricerca, al fine di garantire sia la replicabilità dello studio che un livello di dettaglio adeguato [fig.1].

Fase 1: selezione con analisi preliminare

Nel seguente paragrafo viene descritta la metodologia adottata, suddivisa per fasi di ricerca, al fine di garantire sia la replicabilità dello studio che un livello di dettaglio adeguato (Immagine 1).

Fase 1: selezione con analisi preliminare

A causa dell'elevato numero di progetti COMeta

over two cycles. A key element of the research was the direct involvement of the COMeta network, systematising information gathered via external project evaluations by iteratively and collaboratively reinterpreting and validating the data (Plack & Greenberg, 2006).

A limitation of the research is the lack of direct involvement of autistic people in the project evaluation phase. This renders the results partial and necessitates future verification to assess their value from the perspective of autistic people properly and to avoid potentially stigmatising assertions. Nevertheless, the open sharing of results and the iterative, reflective process allow the findings to be considered as starting points for generating new questions and guiding future design explorations.

Research Structure

The following section provides an overview of the research phases, comprising four consecutive steps where each stage informs the next:

- Phase 1 focuses on planning the research and outlining the preliminary selection and analysis process. It involves selecting 30 sample projects for evaluation in the subsequent phase;
- Phase 2 involves launching the first evaluation cycle and conducting the initial participative activity (survey), which helped define contexts of use and design domains;
- Phase 3 focuses on validating preliminary results from the first cycle and initiating the second evaluation cycle, constituting a second participative activity (focus groups);
- Phase 4 is the final synthesis stage, culminating in developing the card as a shared research tool.

Description of Research Phases

Below, the methodology is described phase by phase to ensure both replicability and sufficient detail. [fig.1].

Phase 1: Selection and Preliminary Analysis

Due to the large number of COMeta projects (over 150), selecting a sample for participatory evaluation was necessary. This was to avoid the assessment becoming burdensome for participants or overly superficial.

The initial selection used two filters:

- Qualitative filter based on assessments from multidisciplinary experts and the COMeta group;
- Quantitative filter classifying projects into four typologies: 1) Psychomotor skills, 2) Autonomy (inc. eating, routines, clothing, hygiene), 3)

(oltre 150), è stato necessario selezionare un campione da sottoporre alla valutazione. Questo per evitare che la valutazione risultasse troppo onerosa per i partecipanti o eccessivamente superficiale per mancanza di approfondimento. La selezione iniziale ha seguito due filtri distinti:

- Filtro qualitativo che si basa sulle valutazioni fornite da esperti multidisciplinari e dal gruppo COMeta;

- Filtro quantitativo che prevede la classificazione dei progetti in 4 aree tipologiche, 1) abilità psicomotorie, 2) autonomia (includendo alimentazione, routine quotidiana, abbigliamento e igiene), 3) abilità relazionali e 4) sensibilità sensoriale.

I progetti sono stati mappati in un file Excel, assegnati alla rispettiva area tipologica e valutati attraverso un punteggio numerico (da 1 a 5) derivante dal feedback del network di COMeta. Sono stati selezionati 30 progetti con i punteggi più alti, mantenendo una distribuzione bilanciata tra le aree tipologiche.

Fase 2: analisi e primo ciclo di valutazione

Il primo ciclo di ricerca ha l'obiettivo di offrire una panoramica articolata sulla coerenza dei progetti COMeta rispetto al tema trattato, attraverso un processo di valutazione sistematica. A tal fine, è stato utilizzato un sondaggio online, scelto come strumento utile per ottenere una comprensione generale dell'argomento (Given, 2008).

Il sondaggio è stato realizzato tramite un modulo Google a cui hanno partecipato 22 psicologi e educatori da diverse parti d'Italia. Ad ognuno è stato chiesto di valutare i 30 progetti identificati come significativi nella fase precedente.

Ogni sezione/progetto era divisa in due parti: una descrittiva del progetto e una dedicata alla valutazione dei parametri. Per ogni progetto sono stati inclusi brevi video sottotitolati (un video di 30 secondi, con immagini e una voce narrante) e una sintesi testuale per rendere più agevole la comprensione e la valutazione. Questo approccio migliorava l'accessibilità e riduceva il rischio che i partecipanti si trovassero a dover affrontare testi troppo lunghi.

La seconda parte della valutazione riguardava l'analisi del progetto attraverso domande a scelta multipla, un formato preferibile alle domande aperte perché consente una più facile quantificazione delle risposte (Muratovski, 2016). Per le domande che valutavano gli atteggiamenti, non era sufficiente una risposta binaria "sì" o "no"; quindi, è stata adottata una scala numerica (Muratovski, 2016). L'Immagine 2 riassume le domande del sondaggio. L'Immagine 3 riassume la struttura del sondaggio e i partecipanti

Relational interactions, 4) Sensory sensitivity. Projects were mapped in an Excel file, categorised by typology, and given a numerical score (1–5) derived from COMeta network feedback. Thirty projects with the highest scores were selected, maintaining balanced distribution across typologies.

Phase 2: Analysis and First Evaluation Cycle

The first research cycle aimed to provide a structured overview of the coherence of COMeta projects regarding Autism, via systematic evaluation.

An online survey was chosen for general understanding (Given, 2008).

The survey was administered to 22 psychologists and educators across Italy, asking them to evaluate the 30 selected projects.

Each section or project was divided into two parts: one describing the project and another dedicated to evaluating specific parameters.

For each project, short, subtitled videos (a 30-second video featuring images and a narrated voiceover) and a written summary to facilitate understanding and evaluation were included. This approach improved accessibility and reduced the risk of participants engaging with overly long texts.

The second part of the evaluation concerned the analysis of the project through multiple-choice questions, a format considered preferable to open-ended questions as it allows for more straightforward quantification of responses (Muratovski, 2016). For questions assessing attitudes, a simple binary "yes" or "no" answer was not sufficient; therefore, a numerical scale was adopted (Muratovski, 2016). Image 3 summarises the survey questions. [fig.2,fig.3]

Phase 3: Second Evaluation Cycle

The second cycle aimed to refine and validate previous results, using focus groups for in-depth discussion amongst participants with similar experience and expertise (Creswell & Creswell, 2018). The COMeta group moderated the session with a structured interview protocol.

The focus group (approx. two hours) was conducted online using the Miro [fig.4] collaborative platform, involving four COMeta network contributors, experts in psychology and design, and with direct links to Autism.

The focus group was structured with a brief introductory session aimed at presenting the purpose of the meeting, followed by two main activities.

In the first activity, participants were asked

coinvolti in questa fase di valutazione. [fig.2,fig.3]

Fase 3: secondo ciclo di valutazione

Il secondo ciclo ha l'obiettivo di perfezionare e validare i risultati precedenti. Il metodo usato è stato il focus group, che consente discussioni approfondite tra partecipanti con esperienze e competenze affini (Creswell & Creswell, 2018). Il gruppo COMeta ha moderato la sessione, guidando la conversazione con un protocollo di intervista strutturato.

Il focus group, della durata di circa due ore, si è svolto online usando la piattaforma collaborativa Miro [fig.4] con la partecipazione di quattro collaboratori della rete COMeta, con profili nell'ambito della psicologia, del design e con legami diretti con l'autismo.

La struttura del focus group prevedeva una breve introduzione iniziale, volta a presentare lo scopo dell'incontro, seguita da due attività principali. Nella prima attività, ai partecipanti è stato chiesto di riflettere collettivamente sui progetti COMeta. Sono stati analizzati 15 progetti, ciascuno presentato attraverso una scheda sintetica. La discussione è stata stimolata da alcune domande guida, come: *Quali aspetti trovate più stimolanti? Perché questi progetti sono rilevanti per utenti e caregiver?*

La seconda attività si è svolta in forma di brainstorming e ha coinvolto i partecipanti nell'immaginare nuovi scenari per progetti futuri. Anche in questo caso, la conversazione è stata orientata da domande specifiche, ad esempio: *Quali progetti dovrebbero avere priorità? Esistono esigenze ancora insoddisfatte? Quali ostacoli potrebbero emergere nell'implementazione? Quali miglioramenti potrebbero essere introdotti?*

Risultati preliminari della ricerca e identificazione dei parametri per la costruzione della scheda

Come anticipato, lo scopo della ricerca era sistematizzare i progetti COMeta ed estrarre informazioni utili a orientare la progettazione futura. Uno dei primi risultati emersi riguarda i contesti di utilizzo dei progetti COMeta, ovvero gli ambienti e le situazioni in cui questi possono essere applicati. I principali contesti individuati sono:

- Centri specializzati per l'autismo
- Ambienti domestici
- Scuole
- Spazi all'aperto
- Luoghi pubblici
- Contesti trasportabili (ovvero un utilizzo flessibile degli oggetti, anziché un luogo fisico

to reflect on the COMeta projects collectively. Fifteen projects were analysed, each presented through a concise summary sheet. The discussion was guided by prompting questions, such as: *Which aspects do you find most inspiring? Why are these projects relevant for users and caregivers?*

The second activity was a brainstorming session, involving participants in imagining new scenarios for future projects. Once again, the conversation was guided by specific questions, such as: *Which projects should be prioritised? Are there still unmet needs? What challenges might arise during implementation? What improvements could be introduced?*

Preliminary results and parameters for Card definition

As mentioned, the research aimed to systematise the COMeta projects and extract valuable insights to inform future design directions. One of the first findings concerned the contexts of use of the COMeta projects: the environments and situations in which they can be applied. The main contexts identified are:

- Specialised autism centres
- Domestic environments
- Schools
- Outdoor spaces
- Public places
- Portable contexts (i.e. the flexible use of objects rather than a specific physical location)

Another finding from the survey concerned the main thematic areas or domains addressed by the analysed projects. The analysis identified ten design domains; each project may belong to multiple domains simultaneously, although one usually prevails.

The ten domains were grouped into three macro-categories:

1- The first macro-category includes the areas of intervention related to three domains:

- Socialisation, projects that promote interaction and social relationships;
- Sensory experience, projects dedicated to regulating sensory experiences, including hyper- or hyposensitivity, using specific materials, sounds, or sensory inputs to stimulate or calm sensory responses;
- Motor activities, initiatives focused on both fine and gross motor activities, including products that promote physical exercise, sports, coordination, and manual coordination.

2- The second macro-category focuses on projects that work on:

- Planning, projects that support goal setting, task organisation, and priority management;
- Organisation, tools that support the

specifico)

Un altro aspetto emerso dal sondaggio riguarda le principali aree tematiche/domini trattate dai progetti analizzati. L'analisi ha portato all'identificazione di 10 domini di progettazione; ogni progetto può appartenere a più domini contemporaneamente, anche se uno di essi risulta predominante.

I 10 domini sono stati suddivisi in tre macro-gruppi:

1- Il primo macro-gruppo comprende i campi di intervento che riguardano tre aree:

- Socializzazione, progetti che favoriscono le interazioni e le relazioni sociali;
- Sensorialità, progetti dedicati alla regolazione delle esperienze sensoriali, di ipersensibilità o iposensibilità, che utilizzano materiali, suoni o input sensoriali specifici per stimolare o calmare le risposte sensoriali;
- Motricità, iniziative rivolte ad attività motorie, sia fini che grosso motorie, prodotti che propongono esercizi fisici, attività sportive, coordinazione e manualità.

2- Il secondo macro-gruppo è caratterizzato da progetti che lavorano su:

- Pianificazione, per la definizione di obiettivi, l'organizzazione di compiti e la gestione delle priorità;
- Organizzazione, per il controllo delle attività quotidiane;
- Ansia e regolazione emotiva, per la gestione delle emozioni, con un focus alla salute e il benessere emotivo della persona.

3- Per finire il terzo macro-gruppo riguarda la gestione delle routine quotidiane nello specifico:

- Igiene personale, per la cura di sé;
- Vestizione, per la scelta dell'abbigliamento e nella gestione degli indumenti;
- Trasporto, uso dei trasporti pubblici;
- Alimentazione, preparazione dei pasti, alle abitudini alimentari e alle esperienze di ristorazione.

Questa suddivisione ha permesso di delineare con maggiore precisione gli ambiti su cui i progetti COMeta intervengono, facilitando la loro valutazione e applicazione in contesti reali.

Infine, come ultimo risultato ci sono le principali riflessioni emerse dalle discussioni nei focus group, che hanno evidenziato alcuni dei fattori essenziali da considerare nella progettazione e alcuni punti di miglioramento per i futuri prodotti COMeta. Le intuizioni raccolte sono state organizzate in diversi temi chiave di seguito descritti:

1- Valorizzare la specificità come punto di forza: l'importanza di progettare per esigenze specifiche, concentrarsi sulle capacità individuali valorizzandole;

management of daily activities;

- Anxiety and emotional regulation, initiatives aimed at managing emotions, with a focus on emotional health and personal well-being.

3- Finally, the third macro-category concerns the management of daily routines, specifically:

- Personal hygiene, projects related to self-care and hygiene practices;
- Dressing, tools that support clothing selection and garment management;
- Transport, projects addressing the use of public transport and navigation within transport systems;
- Eating, projects related to meal preparation, eating habits, and dining experiences.

This categorisation made it possible to define the areas where the COMeta projects operate more precisely, facilitating their evaluation and application in real-world contexts.

Lastly, the final set of results concerns the key reflections that emerged from the focus group discussions, which highlighted essential factors to consider in design and areas for improvement for future COMeta products. The insights collected were organised into several key themes described below:

1- Valuing specificity as a strength: designing for specific needs, focusing on and enhancing individual abilities;

2- Testing products in real contexts: participants strongly emphasised the importance of practical testing to assess product effectiveness. Experimenting in real situations helps anticipate and reduce potential adverse effects, ensuring the product enhances rather than hinders the user experience.

3- Moving beyond the concept of superficial inclusion: this represents a concrete risk within the design process. It is therefore essential to engage in constant questioning throughout all stages and to directly involve the people concerned. Participants highlighted the dangers of generalising experiences, which, rather than promoting inclusion, risk reinforcing stigma. For this reason, a continuous and critical reflection is needed, one that includes autistic people and allows their voices to be heard directly;

4- Reducing stigma through active involvement: participants discussed the risk that overly complex solutions could be stigmatising for autistic individuals. Maintaining an ongoing dialogue throughout the design process is therefore crucial.

5- Discreet and intuitive technology: the importance of technologies that integrate naturally into daily routines has been reiterated, without being invasive or excessively present;

6- Facilitating personalisation and encouraging

2- Testare i prodotti in contesti reali: è emersa una forte enfasi sull'importanza dei test pratici per valutare l'efficacia dei prodotti. Sperimentare in situazioni reali aiuta a prevedere e ridurre eventuali effetti negativi, assicurando che il prodotto migliori, anziché ostacolare, l'esperienza delle persone che l'utilizzano;

3- Andare oltre il concetto di inclusione superficiale: è fondamentale interrogarsi continuamente durante tutte le fasi e coinvolgere direttamente le persone interessate. I partecipanti hanno evidenziato i pericoli legati alla generalizzazione delle esperienze, che invece di favorire l'inclusione rischia di alimentare lo stigma. Per questo è necessaria una riflessione critica e continua, che includa le persone autistiche e permetta di ascoltare direttamente la loro voce;

4- Ridurre lo stigma con un coinvolgimento attivo: soluzioni troppo complesse possono risultare stigmatizzanti per le persone autistiche;

5- Tecnologia discreta e intuitiva: importanza di tecnologie che si integrino in modo naturale nella routine quotidiana, senza risultare invasive o eccessivamente presenti;

6- Facilitare la personalizzazione e favorire l'innovazione collettiva: si è discusso della necessità di incentivare l'innovazione attraverso il design aperto. Progettare soluzioni con livelli di complessità modulabili può favorire il coinvolgimento della comunità, permettendo alle persone di personalizzare i prodotti in base alle proprie esigenze;

7- Fornire feedback immediati e contestuali: importanza di meccanismi di feedback in tempo reale, che aiuta a rafforzare la fiducia nell'utilizzo del prodotto;

8- Adattabilità ai diversi livelli di competenza: è stata sottolineata la necessità di progettare prodotti in grado di adattarsi alle diverse capacità. Un design flessibile può supportare la crescita individuale nel lungo periodo.

Schede dei casi di studio come risultato tangibile della ricerca

I criteri descritti in precedenza sono stati sintetizzati in uno strumento pratico che facilita l'analisi e il confronto sistematico dei prodotti (Immagine 5). Le schede sono rilasciate in una versione aperta e non definitiva, con la possibilità di essere migliorate nel tempo attraverso collaborazione e riflessione continua.

La scheda è progettata per essere utilizzata in diversi contesti:

- analisi di benchmarking che permette di confrontare prodotti o servizi attraverso metriche specifiche, evidenziando punti di forza,

- collective innovation: the discussion underlined the need to foster innovation through open design. Creating solutions with adjustable levels of complexity can promote community participation and allow people to customise products according to their needs;
- 7- Providing immediate and contextual feedback: participants stressed the importance of real-time feedback mechanisms, which help build user confidence in the product.
- 8- Adaptability to different ability levels: It was emphasised that products should be designed to adapt to varying abilities. A flexible design can support individual growth over time.

Case Study Cards as Tangible Research Outputs

The criteria described have been synthesised into a practical tool that enables systematic analysis and comparison of products (Image 5). The objective was to create a sensible, iterative outcome: the cards are released in an open, non-final version, open to improvement via collaboration and continuous reflection.

The Case Study Card is designed to be used in various contexts; below are some examples:

- Use for benchmarking analysis, which allows products or services to be compared through specific metrics, highlighting strengths, critical issues and opportunities for improvement;
- Use during the product ideation phase as a reflective tool to generate ideas and compare different design hypotheses;
- As a product presentation tool to describe its characteristics in a structured manner, facilitating communication.

Primarily intended for designers, the card also assists the autistic community in evaluating and comparing products for suitability.

The card has four main sections:

- 1- The first section contains general information (project name, year, designers, a brief description, and the product status). This section also includes a mapping of strengths and weaknesses, with a space dedicated to open reflections on positive aspects and critical issues, which can be completed with short texts or bullet points;
- 2- The second section is dedicated to a series of checklists. Identification of thematic, mapping the context of use, classifying the product according to its type (for example, wearable products, furniture, toys, fashion items, communication tools, or other artefacts). Finally, respondents are asked to specify the intended mode of use, indicating whether the product is designed for individual use, group activities, use with assistance, or under supervision;

criticità e opportunità di miglioramento;
- fase di ideazione del prodotto come strumento di riflessione per generare idee e confrontare diverse ipotesi;
- strumento di presentazione del prodotto per descrivere in modo strutturato le sue caratteristiche, facilitandone la comunicazione. Sebbene pensata principalmente per i designer, la scheda può essere utile anche alla comunità autistica per valutare e confrontare prodotti, verificandone l'efficacia rispetto alle esigenze specifiche.

La scheda è suddivisa in quattro sezioni principali:

- 1- La prima parte contiene le informazioni generali (nome, anno, progettisti, breve descrizione e lo stato del prodotto). In questa prima parte si trova anche la mappatura dei punti di forza e debolezza, uno spazio dedicato a riflessioni aperte su aspetti positivi e criticità;
- 2- La seconda parte è dedicata a una serie di liste di controllo. Identificazione delle aree tematiche, mappatura del contesto d'uso, classificazione del prodotto in base alla sua tipologia (es. prodotto indossabile, mobili, giocattoli, oggetti per la moda, la comunicazione o altri artefatti). Infine, si chiede di specificare le modalità di utilizzo, indicando se il prodotto è pensato per un uso individuale, di gruppo, con assistenza o sotto supervisione;
- 3- La terza parte si concentra sull'integrazione della tecnologia, valutando il livello di utilizzo tecnologico in base a tre livelli. Livello basso (prodotto analogico), livello medio (tecnologia è presente, ma non è l'elemento principale), livello alto (si basa principalmente sulla tecnologia);
- 4- La quarta e ultima parte è dedicata a parametri di valutazione aggiuntivi. Mappatura dei test in contesti reali, che indica se il prodotto è stato testato direttamente con le persone autistiche. Identificazione di un potenziale open source, per verificare se il prodotto può essere realizzato utilizzando processi di fabbricazione digitale. Infine, si considera l'adattabilità, che valuta se il prodotto può essere personalizzato per soddisfare diverse esigenze o contesti d'uso.

Conclusione e Limiti della ricerca

Questa scheda si propone come uno strumento versatile, ideato per supportare il processo progettuale, favorendo la valutazione e il miglioramento continuo dei prodotti destinati alla comunità autistica. La sua flessibilità la rende particolarmente adatta a diverse realtà progettuali. Tuttavia, la ricerca presenta alcuni limiti significativi. In primo luogo, la selezione dei progetti da analizzare, seppur basata su criteri qualitativi e quantitativi, ha escluso una parte

3- The third section focuses on technological integration, assessing the level of technological use according to three levels. A low level (analogue product), medium level (product with technology, but not a defining element), high level (product primarily based on technology);
4- The fourth and final section addresses additional evaluation parameters. This section includes mapping whether the product has been tested in real-life contexts, indicating whether it has been directly evaluated with autistic people. It also assesses the product's potential for open-source development, verifying whether it can be manufactured through digital fabrication, thus promoting open design. Lastly, the adaptability parameter evaluates whether the product can be customised to meet different needs or contexts of use, which is in line with the levels of adaptability identified through the research.

Conclusion and Research Limitations

This evaluation sheet was conceived as a practical and versatile tool to support the design process by facilitating the assessment and continuous improvement of products intended for the autistic community. Its flexibility makes it particularly suitable for a range of design contexts.

However, the research presents several significant limitations. Firstly, the selection of projects for analysis, although based on qualitative and quantitative criteria, excluded a considerable portion of the COMeta experience. This limitation restricted the overall scope and completeness of the findings. Furthermore, although the evaluation process was supported by collaborators and experts in the field, greater direct involvement of autistic people in the assessment and review phases would be highly desirable. The contribution of autistic people themselves would be essential to minimise the risk of indirect or distorted interpretations of their needs, thereby increasing the accuracy and relevance of the results.

Another limitation concerns the generalisability of the results. While the focus on COMeta projects is meaningful, it may hinder the application of the developed criteria to other contexts, as these are closely tied to the specific characteristics of the projects analysed. This may limit the transferability of the findings to a broader range of situations or environments. In addition, the methodological approach, based on iterative cycles that encourage continuous improvement, requires further validation and practical application to consolidate the outcomes and ensure their long-term reliability. In this sense, the process itself calls for ongoing

consistente dell'esperienza COMeta, limitando così la visione complessiva e la completezza dei risultati ottenuti. Inoltre, sebbene la valutazione sia stata supportata da collaboratori ed esperti del settore, sarebbe auspicabile un maggiore coinvolgimento diretto delle persone autistiche nel processo di valutazione e revisione. Il contributo delle persone autistiche stesse risulterebbe fondamentale per ridurre il rischio di interpretazioni indirette o distorte delle loro esigenze, aumentando così la precisione e la rilevanza dei risultati.

Un altro limite riguarda la generalizzazione dei risultati. Il focus sui progetti COMeta, seppur significativo, potrebbe rendere difficile applicare i criteri sviluppati ad altri contesti, poiché essi sono strettamente legati alle caratteristiche specifiche di questi progetti in esame. Questo potrebbe limitare l'estensione dei risultati a una varietà di situazioni o ambienti diversi. Inoltre, l'approccio metodologico basato su cicli iterativi, pur favorendo un processo di miglioramento continuo, necessita di ulteriori validazioni e applicazioni pratiche per consolidare i risultati e garantirne la stabilità nel tempo. In tal senso, il processo stesso implica una riflessione costante che rende complesso prevedere con esattezza l'evoluzione futura dei risultati. A tal proposito, un aspetto da migliorare nella scheda riguarda l'integrazione di una componente più critica, che, attraverso domande di riflessione o elementi di analisi qualitativa, oltre alla semplice mappatura, possa offrire maggiori spunti valutativi e interpretativi.

I prossimi passi dovrebbero includere sicuramente la sperimentazione della scheda in contesti diversi, per testare la sua adattabilità e rilevanza in situazioni differenti, nonché per comprendere come le circostanze possano richiedere modifiche e personalizzazioni. Questo processo di test permetterebbe non solo di verificarne il valore, ma anche di migliorare continuamente i risultati ottenuti, con l'eventuale creazione di versioni diverse dello strumento, ciascuna più mirata e precisa. Questa fase di test deve però prevedere un coinvolgimento diretto delle persone autistiche nel processo di valutazione. [fig.5]

reflection and adaptation, making it difficult to predict how the results may evolve with precision.

In this regard, an area for improvement in the evaluation sheet concerns the integration of a more critical component. This could include reflective questions or qualitative analysis elements, which, beyond simple mapping, would provide deeper evaluative and interpretative insights.

The following steps should undoubtedly include testing the evaluation sheet in various contexts to assess its adaptability and relevance across different situations and understand how specific circumstances may require adjustments or customisation. Such testing would not only help validate the tool's value but also enable continuous refinement of the results, potentially leading to the creation of differentiated versions of the tool, each more targeted and precise.

Crucially, this testing phase should ensure the direct involvement of autistic individuals in the evaluation process. [fig.5]

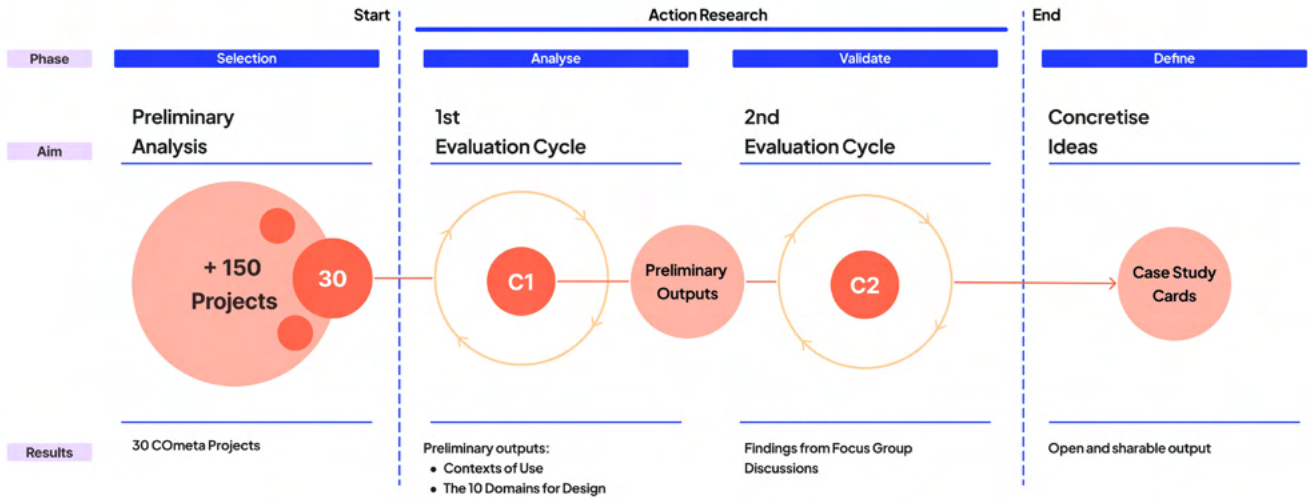
Bibliografia | References

_Arquilla, V. (2021). Distance Learning in Meta-Design. Conducting Inclusive Didactics and User Research for Improving the Quality of Life of Autistic People with Remote Design Tools and Methodologies. In *EDULEARN Proceedings*, Jan. 2021.

_Arquilla, V., Simonelli, G., Genco, D. and Guaricci, F. (2019). Innovative Learning In Metadesign. An Inclusive And On-Field Didactic And Research Approach For Designing Meaningful Products And Services For Autistic People. In *INTED2019 Proceedings*, pp. 8983–8992.

- _ Fischer, G. and Scharff, E. (2000). *Meta-Design: Design for Designers*. 2000. ACM.
- _ Giaccardi, E. (2005). *Metadesign as an Emergent Design Culture*. In *theoretical perspective*, vol. 38, pp. 342–349.
- _ Nold, C. (2022). *The Politics Of Metadesign*. In DRS2022: Bilbao, pp. 0–10. DRS.
- _ Deserti, A. and Meroni, A. (2018). Learning and practising in service design. In *Proceedings of the ServDes. 2018 Conference*, June 2018. ServDes.
- _ Dorst, K. (2018). Mixing Practices to Create Transdisciplinary Innovation: A Design-Based Approach. In *Technology Innovation Management Review*, vol. 8, no. 8, pp. 60–65. TIM.
- _ Zuber-Skerritt, O. (2001). *Action learning and action research: paradigm, praxis and programs*.
- _ Plack, M. and Greenberg, L. (2006). The Reflective Practitioner: Reaching for Excellence in Practice. In *Paediatrics*, vol. 116, pp. 1546–52, Jan. 2006.
- _ Place, A. L. (2023). *Feminist Designer: On the Personal and the Political in Design*. MIT Press.
- _ Given, L. M. (2008). *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. SAGE Publications.
- _ Muratovski, G. (2021). *Research for Designers: A Guide to Methods and Practice*. SAGE.
- _ Creswell, J. W. and Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

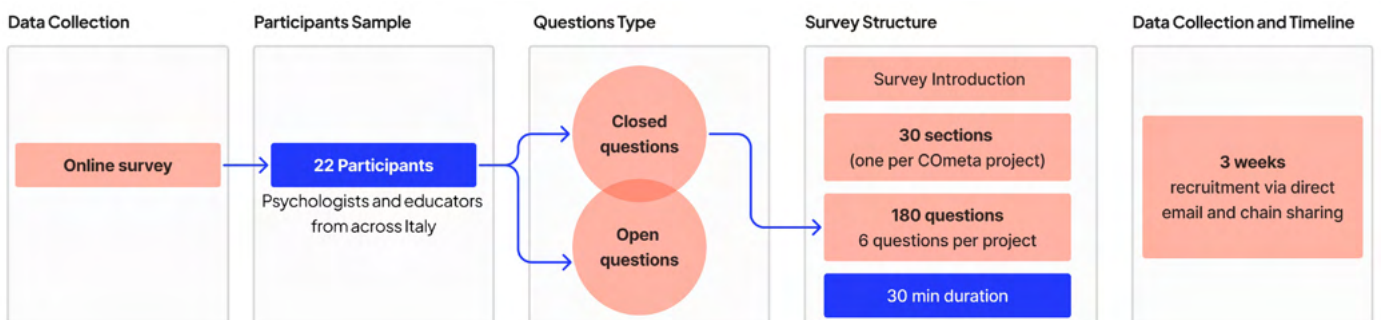
1



2

Question	Type of answer
Identification of typological areas derived from classroom experience with the COMeta network	Multiple choice: 1) psychomotor skills, 2) eating, 3) daily routines, 4) clothing, 5) hygiene, 6) relationships, 7) sensory sensitivity. Participants could also suggest new areas.
Identification of the most appropriate usage context	Open answer as a brief paragraph
Satisfaction rating 1 (not at all satisfied) to 5 (very satisfied)	Parameters evaluated: 1) coherence with Autism, 2) usefulness for caregivers, 3) product feasibility and market potential, 4) innovation.
Additional comments	Open answer (long paragraph, with dedicated space).

3



2- Analisi progetti

Obiettivo

Comprendere la coerenza dei progetti rispetto ai reali **bisogni dell'utente e caregiver** e valutare gli aspetti ritenuti più interessanti.

30 minuti

Progetti

Open Discussion

Build up
Gioco di costruzione

#Turnazione
#Gioco
#Equilibrio



se l'associazione è giusta si pesca una carta.

Build up è un gioco di costruzione che si pone l'obiettivo di insegnare il rispetto dei turni ed è basato sulla logica e sulla stimolazione sensoriale tattile. È pensato per essere rivolto a persone con autismo, valorizzando la personalizzazione e rendendolo un'esperienza in questo modo favorisce l'interazione e l'inclusività. Il gioco permette di sviluppare il ragionamento logico imparando i punti di forza e di debolezza di ogni pezzo e a inserirsi in modo da affrontare le caratteristiche, come il peso e la forma. Il dado rappresenta anche un oggetto che simboleggia il passaggio fisico del turno. Le carte invece, pesate alla fine del turno, oltre ad arricchire la dinamica di gioco fungono da premio dopo un'azione corretta.



Cosa ti piace?

Aspetto 1 Aspetto 2

Cosa NON ti piace?

Aspetto 1 Aspetto 2

Perché la tematica affrontata è interessante?

Perché è interessante per l'utente?

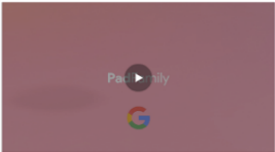
Aspetto 1 Aspetto 2

Perché è interessante per il caregiver?


Aspetto 1 Aspetto 2

PadFamily
cohesive help for ASD subjects

#Autonomia
#Guida
#Vestizione



Pad è una famiglia di prodotti che si pone l'obiettivo di aiutare nella fase di vestizione, comunicando direttamente con l'utente ed educandolo a riguardo. La famiglia è composta da tre principali prodotti: affiancati nella fase di impostazione assistita da un'app dedicata al principale, Pad, il rilevamento basico della famiglia che, grazie all'assistente vocale, riesce a comunicare empaticamente con l'utente e a regolare l'attività degli altri componenti della famiglia. In particolare esso dirige i Pad Button da inserire nel guardaroba virtuale per creare una associazione visiva chiara ed efficace e PadGo (elemento portatile della famiglia). Il sistema, grazie alla sua versatilità è altamente scalabile ad altri ambienti estranei al guardaroba, presentandosi come alternativa alle pacche.



Cosa ti piace?

Aspetto 1 Aspetto 2

Cosa NON ti piace?

Aspetto 1 Aspetto 2

Perché la tematica affrontata è interessante?

Perché è interessante per l'utente?

Aspetto 1 Aspetto 2

Perché è interessante per il caregiver?

Aspetto 1 Aspetto 2

4

- 1_ Il processo di ricerca è rappresentato in quattro fasi. Inizia con la selezione dei progetti da valutare. L'attività iniziale di ricerca-azione partecipativa genera output preliminari tramite l'osservazione dei dati. Questi output vengono poi valutati in una seconda attività partecipativa. Il processo di ricerca complessivo culmina nella concretizzazione delle idee che permette di costruire la scheda per i casi studio.
- 2_ Struttura del sondaggio che riassume domande e risposte sottoposte ai partecipanti.
- 3_ Riepilogo del sondaggio.
- 4_ Esempio di miro board per l'attività 1 utilizzata per i focus group
- 5_ Scheda per i casi studio seguendo un approccio open-source, questo modello può essere modificato in base alle esigenze specifiche. I numeri indicano le quattro sezioni principali in cui la scheda è divisa; 1) informazioni generali, 2) liste di controllo per la valutazione del prodotto, 3) integrazione della tecnologica, 4) parametri di valutazione aggiuntivi.

- 1_ 1_ The research process is depicted in four phases. The process begins with project selection. The initial participatory action-research activity generates preliminary outputs via data observation. These are then evaluated in a second participatory activity. The whole process results in the tangible construction of the case study card.
- 2_ Structure of the survey summarising the questions and responses presented to participants
- 3_ Survey Summary
- 4_ Example of a Miro board for Activity 1 used during the focus groups.
- 5_ Case study card using an open-source approach. This model can be modified for specific needs. The numbers indicate the four main sections: 1) general information, 2) product evaluation checklist, 3) technology integration, 4) additional evaluation parameters.

1

NAME

YEAR

ONSALE

CONCEPT

PROTOTYPE



DESIGNERS

.....
.....
.....

DESCRIPTION

.....
.....
.....
.....

STRENGTHS
/POSITIVE POINTS

WEAKNESS
/NEGATIVE POINTS

.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

2

THEMATIC AREAS

- Sensoriality
- Motricity
- Socialisation
- Planning and Prioritisation
- Organisation
- Anxiety and Emotional
- Personal Hygiene
- Dressing
- Transportation
- Eating
-

PRODUCT TYPOLOGIES

- Wearable
- Furniture
- Toy
- Clothing
- Communication Product
- Beauty Product
- Hygiene Product
- Home appliances
- Households Product
-

CONTEXT OF USE

- Autism-specialised centres
- Home environments
- Schools
- Outdoor spaces
- Public venues
- Transportabel
-

TYPE OF USE

- Individual Use
- Group Use
- Assisted Use

3

LEVEL OF TECHNOLOGY



4

ADAPTABILITY TO PEOPLE
AND/OR CONTEXT

YES

NO

TESTED IN THE REAL
CONTEXT

YES

NO

ADAPTABLE FOR DIY

YES

NO

