

Design su Misura

**Atti dell'Assemblea annuale
della Società Italiana di Design**

18,19 maggio 2017

005

SID

Società Italiana di Design

**Microstorie di didattica del progetto
Società Italiana di Design**

369

SID Società Italiana di Design

Design su Misura

**Atti dell'Assemblea annuale
della Società Italiana di Design**

A cura di

Luisa Chimenz

Raffaella Fagnoni

Maria Benedetta Spadolini

**Microstorie di didattica del progetto
Società Italiana di Design**

A cura di

Silvia Ferraris

Andrea Vallicelli

Progetto grafico e impaginazione
Plurale Visual Design
pluralevisualdesign.it

Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT



È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Marzo 2018

Società Italiana di Design, Venezia
societaitaliansdesign.it

ISBN 978-88-943380-8-9

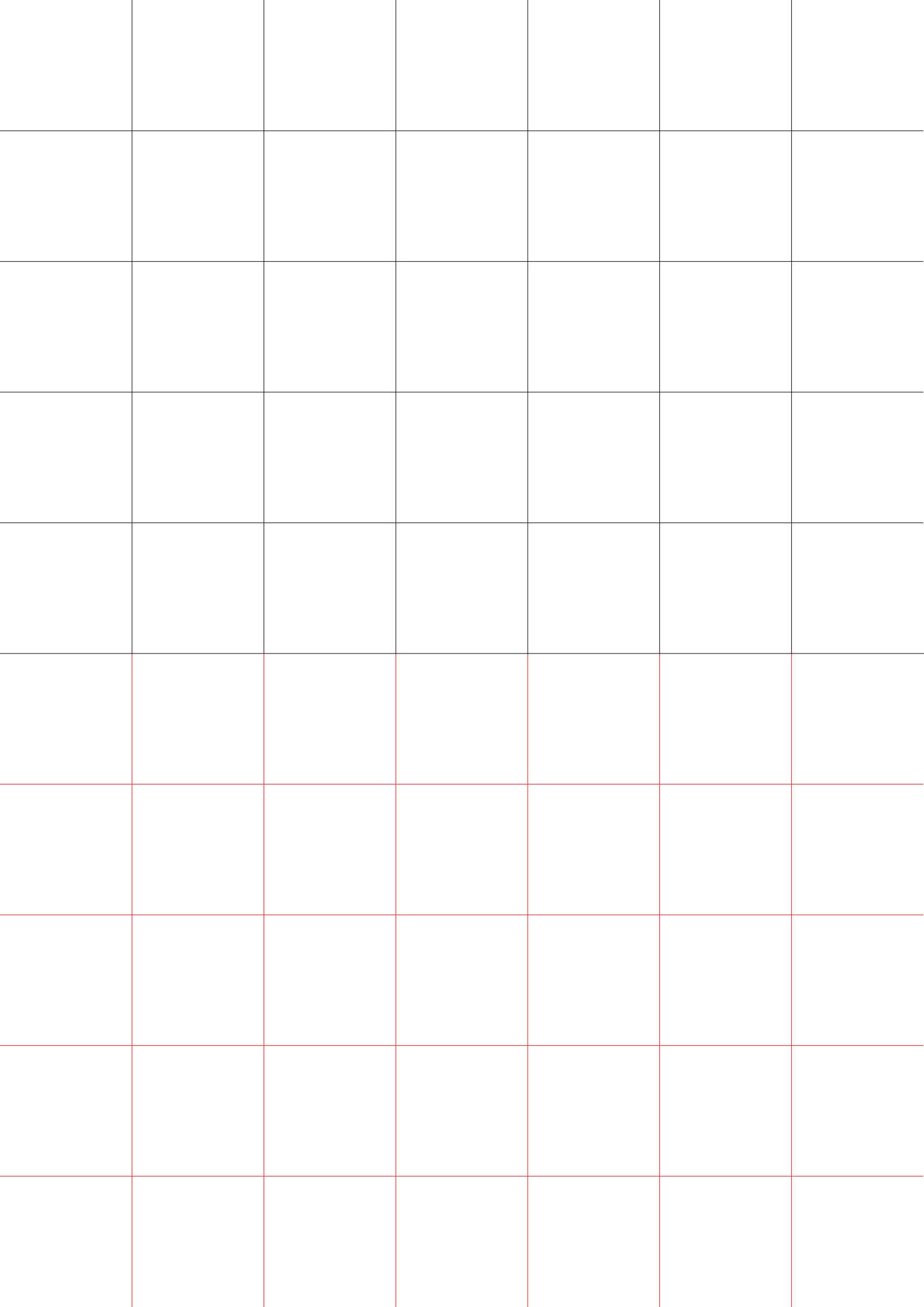
Medardo Chiapponi

Questa pubblicazione promossa dalla Società Italiana di Design raccoglie contributi di docenti e ricercatori delle diverse sedi in cui sono attivi corsi di studio e dottorati di ricerca in design. Si tratta di un modo concreto di contribuire alla costruzione della "Identità culturale e scientifica del design italiano" così come indica il sottotitolo della nostra Società scientifica che ci siamo dati al momento della ricostituzione nell'Assemblea di Torino del febbraio 2014.

A ben vedere, le nostre assemblee hanno giocato un ruolo fondamentale per il raggiungimento di questo risultato e si sono rivelate essere importanti momenti di produzione culturale. In quella di Napoli del marzo 2015 ci siamo organizzati in gruppi di lavoro tematici che hanno avuto un seguito di discussione a Ferrara nell'aprile 2016 e i cui risultati sono qui pubblicati. Infine, nell'assemblea di Genova del maggio 2017 sono stati presentati ulteriori contributi che, dopo una rielaborazione da parte degli autori, trovano posto in questo volume.

Quello che emerge è un panorama stimolante e variegato di interessi e temi di ricerca che consente di individuare specificità delle singole sedi connesse a peculiarità del tessuto istituzionale, socio-economico e produttivo di riferimento. Ciò rafforza l'immagine di una realtà policentrica del design universitario italiano e la presenza di numerosi contributi di docenti e ricercatori giovani e "diversamente giovani" da l'idea di una comunità scientifica vivace e in crescita culturale.

Credo che dobbiamo un sincero ringraziamento a tutti coloro che hanno condiviso con noi le loro riflessioni e a coloro che, col loro impegno nell'organizzazione delle assemblee e con la cura del volume, hanno reso possibile questa pubblicazione. È un vero piacere per me assolvere a questo obbligo come atto conclusivo del mio mandato.



SID

**Microstorie di didattica del progetto
Società Italiana Design**

Micro- storie

Indice

Buone pratiche relative al rapporto tra professione e didattica

- 389 **Osservatorio Eco-Packaging (OEP): un mix di ricerca, didattica, progettazione e comunicazione**
Silvia Barbero, Paolo Tamborrini, Politecnico di Torino
- 401 **Materialmente. Progetto di merchandising per la valorizzazione del patrimonio culturale**
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi, Claudio Germak, Politecnico di Torino
- 413 **Save Bag: recuperare le rimanenze alimentari**
Marco Bozzola, Dorian Dal Palù, Politecnico di Torino
- 425 **Una esperienza didattica 'di ricerca': attribuire una 'personalità' ai biopolimeri**
Stefania Camplone, Università degli Studi di Chieti-Pescara
- 435 **TUTTI A TAVOLA! Progetto didattico progettuale di sensibilizzazione alle tematiche del Design for All**
Giuseppe Di Bucchiano, Università degli Studi di Chieti-Pescara
- 445 **Workshop internazionali extracurricolari, l'esperienza è più importante dei crediti**
Silvia Ferraris, Venere Ferraro, Politecnico di Milano
- 455 **Progettare la comunicazione sociale attraverso sistemi di narrazione. Un'esperienza didattica nel segno dell'agire sostenibile**
Marisa Galbiati, Politecnico di Milano
- 467 **EVA. Design di un sistema innovativo di prodotti e servizi per la stenotopia**
Carla Langella, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"
- 479 **Mute Azioni**
Carla Langella, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"
- 491 **Humanistic design per mestieri artigiani: il modello Autentico Contemporaneo Milanese**
Eleonora Lupo, Politecnico di Milano
- 503 **Didattica e esperienze professionalizzanti: il caso del Concorso FSC DESIGN AWARD 2015**
Marina Parente, Politecnico di Milano
- 515 **Design Under Construction. |IN|Sicurezza**
Silvia Pericu, Università degli Studi di Genova
- 529 **MEMO. Social Eating for Social Inclusion**
Rosanna Veneziano, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

Casi studio di evoluzione della disciplina

- 539 **Sei ambasciate e un simulacro: tra mondi reali e narrative transmediali**
Cecilia Cecchini Università degli Studi di Roma
- 549 **Made in Italy in una filiera di progettazione e produzione di interni aeronautici**
Luca Casarotto Università Iuav di Venezia
- 561 **Il design della calzatura nell'ambito safety e nel contesto regionale Pugliese.**
Annalisa Di Roma, Politecnico di Bari
- 571 **Da ex a next – pratiche di riciclo. Creative Heritage Design**
Raffaella Fagnoni, Università degli Studi di Genova
- 581 **Design for Duchenne**
Giuseppe Mincoelli, Università degli Studi di Ferrara
- 593 **Re-nautical design: re-use, re-fit, re-store**
Maria Carola Morozzo della Rocca, Università degli Studi di Genova

Workshop internazionali extracurricolari, l'esperienza è più importante dei crediti

Università coinvolte

Politecnico di Milano, Scuola del Design

Partner esterno

Chiba University, Japan, Toshiba Co.,Ltd.

Docenti coinvolti

Makoto Watanabe, Takayuki Higuchi and Algis Paskevicius, Chiba University,
Silvia Ferraris, Politecnico di Milano

Professionisti coinvolti

Katsuhiko Onai, Manager, Toshiba Design Center, Group Manager, Kei Tomioka,
Toshiba Design Center, Product Designer, Takashi Koyama, Toshiba Design Center,
Product Designer, Masafumi Futo, Toshiba Design Center

Periodo

2013-2016

La collaborazione internazionale e aziendale alla base dei workshop

L'attività didattica qui presentata nasce da un accordo di collaborazione tra le Scuole del Design del Politecnico di Milano e della Chiba University (Giappone), finalizzato ad organizzare quattro workshop di progetto in cui coinvolgere un gruppo selezionato di studenti e docenti delle rispettive scuole. Nell'arco di tre anni (2013-16) sono stati organizzati due workshop in Giappone e due in Italia.

L'obiettivo alla base della collaborazione tra i partner universitari era di creare delle opportunità di scambio culturale tra i partecipanti, sia studenti che docenti, condividendo approcci e strumenti del progetto di prodotti industriali innovativi. L'attività comprendeva una prima settimana di ricerca svolta dagli studenti autonomamente (dopo aver ricevuto il brief di progetto) e una settimana di progetto intensivo. Mentre la struttura dei workshop è stata sempre la stessa, il partner aziendale è cambiato e, nell'ultimo workshop non è stato presente.

Questo breve saggio descrive in particolare, e a titolo di esempio, il secondo workshop - organizzato presso la Scuola del Design del Politecnico di Milano - in collaborazione, oltre che con la Chiba University e con Toshiba come parte aziendale.

Nel caso del workshop in oggetto, la presenza del partner aziendale ha permesso di simulare una vera committenza professionale. In particolare è stato chiesto agli studenti di immaginare l'applicazione della scrittura a mano libera in futuro, in un'ottica di sviluppo di nuovi supporti digitali. Toshiba ha così sottoposto agli studenti un problema interno all'azienda che si verifica spesso tra i produttori di soluzioni tecnologiche. L'azienda ha, infatti, sviluppato un device di scrittura a mano digitale di altissima qualità, per ciò che concerne sia l'interazione (risposta della pressione della mano sull'effetto del tratto scritto) sia la varietà degli effetti grafici. Il mercato dei prodotti a cui applicare questa tecnologia (prodotti digitali tipo tablet con la scrittura a mano libera) sono già presenti da anni, ma non ha raggiunto i risultati sperati. In questa prospettiva, l'azienda ha ritenuto di voler chiedere a dei giovani designer di immaginare applicazioni nuove che possano promuovere la diffusione della scrittura tradizionale su supporto digitale, tecnica di scrittura che altrimenti si potrebbe immaginare che tenda a scomparire.

Il tema del workshop

"the evolution of writing by hand in the future"

A partire da queste premesse il tema del workshop è stato definito come così:

"This workshop addresses to explore future devices with human behaviors of handwriting. People have been shifting to use keyboard or touch-screen for their working, learning and other life activities. But, we have the culture of manuscript formed through long history of mankind and retain the skill as our faculty. In this workshop, we will discuss about the behaviors and experiences with handwriting today. We could recognize interesting aspects between East and West. And then, we will work to design the devices which bring pleasure or meaning with handwriting for people now and in the future. The expected outcome is a tangible product developed with a simple concept of usability or experience. To let the students be creative, the subject will be explained as: "the evolution of writing by hand in the future" where by writing we mean: "communicating through written sings". The aim is to study a broader field compare to solely handwriting"

Molti obiettivi in pochi giorni

Come spesso capita in attività didattiche intensive, il workshop aveva diversi obiettivi formativi. Innanzitutto, un obiettivo prettamente disciplinare, ovvero lo sviluppo di capacità di generazione di concept di prodotti innovativi - dal punto di vista della user experience - a partire da tecnologie indicate dell'azienda partner. In secondo luogo, un obiettivo educativo in senso più ampio, ossia lo sviluppo di capacità di interazione e collaborazione all'interno di un ambiente internazionale. Durante il workshop gli studenti hanno, infatti, lavorato in gruppi multiculturali formati da studenti italiani e giapponesi, e in alcuni casi anche da studenti di altre nazionalità, essendo le università di provenienza internazionali. In questo contesto i progetti sviluppati dagli studenti hanno input molto più ricchi che si basano su punti di vista più variegati. Inoltre, gli studenti, si trovano ad affrontare le sfide derivanti dal confronto con colleghi che hanno un bagaglio culturale differente dal proprio. Ciò li spinge a sviluppare una maggiore capacità di dialogo e una propensione all'interazione altrimenti non altrettanto stimolate. Queste "soft skill" sono oggi sempre più richieste dal mondo del lavoro, che valuta molto positivamente chi presenta non solo ottime competenze tecniche e culturali, ma anche propensione all'adattamento e all'intraprendenza, nonché una comprensione del contesto globale in cui i designer di domani si troveranno a lavorare. La cosa interessante, discussa tra i docenti e i tutor coinvolti, è che questo genere di esperienza concorre a sviluppare anche la loro capacità di interazione e gestione di rapporti tra soggetti (studenti e colleghi) con background molto diversi.

Altro obiettivo è quello di far confrontare gli studenti con un partner aziendale all'interno di una simulazione professionale che sia il più verosimile possibile. L'azienda presenta un tema di suo reale interesse e gli studenti si relazionano, non solo con i docenti, ma anche con i designer e i manager aziendali, in questo caso con manager e designer del Toshiba Design Center. In questo contesto, imparano a confrontarsi con figure diverse all'interno dell'azienda, le quali spesso hanno priorità e modalità di operare diverse, se non in contrasto tra loro. Inoltre, i tempi brevi e intensi dell'attività del workshop ben si prestano a simulare un'attività lavorativa reale. Questo genere di collaborazione rende questo tipo di didattica particolarmente "professionalizzante", ossia, permette allo studente di sviluppare quegli strumenti - tanto tecnico-culturali, quanto relazionali - utili alla professione del designer, attraverso un'esperienza progettuale.

Input e output

Per il lancio del workshop una serie di input iniziali sono approntanti. I docenti delle due università hanno elaborato il brief, approvato dal partner aziendale, e hanno pianificato le attività definendo per ogni giorno un obiettivo, degli strumenti e degli output (si veda schema seguente). I primi due giorni sono state fatte delle attività di icebreaking e brainstorming per stimolare il processo creativo (fig. 1)

Inoltre, sono state inserite delle attività integrative per arricchire la base di partenza dei riferimenti culturali. In quest’ottica, gli studenti giapponesi hanno presentato una ricerca fotografica della loro esperienza di viaggio a Milano (svolta nella settimana dedicata alla ricerca precedente al workshop). È stato inviato un esperto di calligrafia a fare una lezione introduttiva, mentre gli studenti giapponesi hanno fatto una dimostrazione di “Shodo”, la calligrafia tradizionale giapponese (fig. 3 e fig. 4)

Ogni giorno gli studenti hanno lavorato in aula presentando gli avanzamenti a fine giornata tramite schizzi, schemi, disegni e modelli di prova via via sempre più avanzati (in Fig. 2 una presentazione del secondo giorno di attività sulla costruzione di scenari). Infine hanno sviluppato sei concept di prodotti innovativi. Nell’accordo i contenuti e i risultati sono coperti da segretezza per cinque anni e non sono pertanto pubblicabili. L’attività è stata comunque valutata dagli studenti e dai docenti e, in seguito pubblicata.

Programma settimanale del Workshop

Time	Feb 24	Feb 25	Feb 26	Feb 27	Feb 28
9:30	opening + Presentations	Brainstorming Research: Observation Desktop	Concept Development about Selected Scenario	Refinement of the Ideation Styling Prototyping	Preparing Presentation
10:00					
10:30	Icebreaking session				
11:00					
11:30					
12:00					
12:00	Lunch time				
13:00	Students pictures + discussion	Analysis Scenario Building Customer Journey	Discussion about Framework of Product Ideation of Product	Preparing Presentation	Final presentation
13:30					
14:00	Calligraphy exchange				
14:30					
15:00	Groups discussion				
15:30					
16:00	Discussion with teachers	Reporting to teachers	Reporting to teachers	Reporting to teachers	Workshop end
16:30					
17:00					
17:30					
17:45					
18:30					

1



2



Alcune riflessioni conclusive

L'esperienza è stata giudicata molto positivamente dagli studenti (a cui è stato sottoposto un questionario) sia per quanto riguarda l'apporto della azienda sia per la collaborazione con l'università giapponese. Le università partner hanno consolidato il rapporto e organizzato un workshop a febbraio 2015 in Giappone e un altro al Politecnico a novembre del 2015.

L'azienda ha apprezzato la varietà dei temi affrontati e l'innovatività delle proposte, anche se non tutti i concept hanno raggiunto lo stesso livello di sviluppo. Il punto critico di un workshop per lo sviluppo di concept innovativi è sempre bilanciare il livello di creatività con il livello di vendibilità, che sono rappresentati dai ruoli aziendali del design e del marketing. In questo caso è stato dato più peso al primo, tralasciando fattibilità tecnica e appetibilità del mercato, in favore della ricerca di valori d'uso e di esperienza della scrittura a mano libera, anche digitale.

Un altro aspetto di difficile gestione è l'integrazione di studenti che hanno background diversi e pertanto diverse competenze e diversi riferimenti culturali. In particolare gli aspetti culturali, non solo linguistici, hanno reso l'attività a volte complicata, seppur molto interessante. Il tema delle classi multiculturali sta diventando sempre più rilevante nella didattica universitaria.

Un workshop settimanale intensivo è un format didattico molto efficace se si vuole collaborare con un'azienda, i cui tempi da dedicare a questo genere di attività sono in genere molto stretti. È anche un'ottima tempistica per mantenere la concentrazione e il coinvolgimento degli studenti al cento per cento. Naturalmente, i risultati progettuali raggiunti in una settimana sono a livello concettuale e necessiterebbero di sostanziale verifica e sviluppo prima di diventare effettivamente reali. Il numero limitato di studenti (18 in questo caso) rende l'attività molto efficace e coinvolgente. La possibilità di selezionare i partecipanti migliora la qualità della didattica poiché ne verifica a priori la motivazione e le competenze.

**Aspetti interessanti nel percorso formativo
rispetto al profilo del designer**

L'aspetto interessante di questa collaborazione didattica è che essa non assegna né crediti né voti agli studenti. Tuttavia, essi hanno partecipato numerosi alla selezione e, i selezionati, hanno partecipato all'attività con serietà, impegno ed entusiasmo. Ciò dimostra un interesse da parte degli studenti per questo genere di esperienze didattiche (workshop internazionale, tema connubio tra tecnologia e "user experience", partner aziendale) al di là dei

BOOTH



人命

太位
英氣

今

crediti attribuiti. Si può captare cioè il desiderio degli studenti di partecipare ad attività didattiche di progetto integrative, anche se, o forse proprio perché, fuori da schemi e calendari accademici.

A riprova di questa nota, nel secondo workshop tenutosi in Italia nell'autunno 2015, dal tema "High-tech masks: exploring-exploiting-enhancing the gap between personal safety and facial expression", gli studenti hanno partecipato numerosi alla selezione, pur in assenza in questo caso del partner aziendale. Da qui si intuisce che forse gli studenti non ritengono indispensabile la presenza di professionisti esterni all'accademia, laddove l'opportunità didattica sembri loro interessante. Si rileva quindi che l'interesse da parte degli studenti per l'apporto formativo rispetto la propria carriera di designer, non è soltanto legato alla presenza di un partner aziendale e dei suoi referenti professionali, ma anche dai contenuti e dalle modalità del progetto didattico, al di là dei crediti e delle valutazioni che in genere sono associati ad un percorso formativo, ma che in questo caso erano assenti perché attività di tipo extracurricolare. Un'osservazione degna di ulteriori approfondimenti per ciò che concerne il tema del rapporto/apporto della professione nel percorso accademico degli studenti di design.

Didascalie immagini

- 1 Sessione di brainstorming
- 2 Presentazione degli esiti dell'attività sulla costruzione di scenari
- 3 Lezione di calligrafia
- 4 Dimostrazione di "Shodo", calligrafia tradizionale giapponese

Riferimenti bibliografici

Desmet, P. M., and Hekkert, P. (2007). Framework of product experience. *International Journal of Design*, 1(1), pp. 57-66.

S. D. Ferraris, S. Colombo, S. Bergamaschi, Takayuki Higuchi, Kei Tomioka, (2014), Developing students' skills in experience design through industry collaborations in *Proceedings 7th International Conference of Education, Research and Innovation, ICERI2014*, Nov. 17-19, 2014, Seville, Published by IATED Academy, ISBN: 978-84-617-2484-0, ISSN: 2340-1095

S. D. Ferraris, S. Bergamaschi, The language of design in a multicultural and multidisciplinary context in *Proceedings of the 9th International Conference of Education, Research and Innovation*. p. 4239-4247, IATED, ISBN: 978-84-617-5895-1, Seville, Spain, 14-16 November, 2016, doi: 10.21125/iceri.2016.1990

