

CONFERENZA SID. 2023

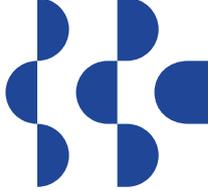


DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

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

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

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 IT

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

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher
- pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro
- pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi
- pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi
- pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida
- pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulizio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

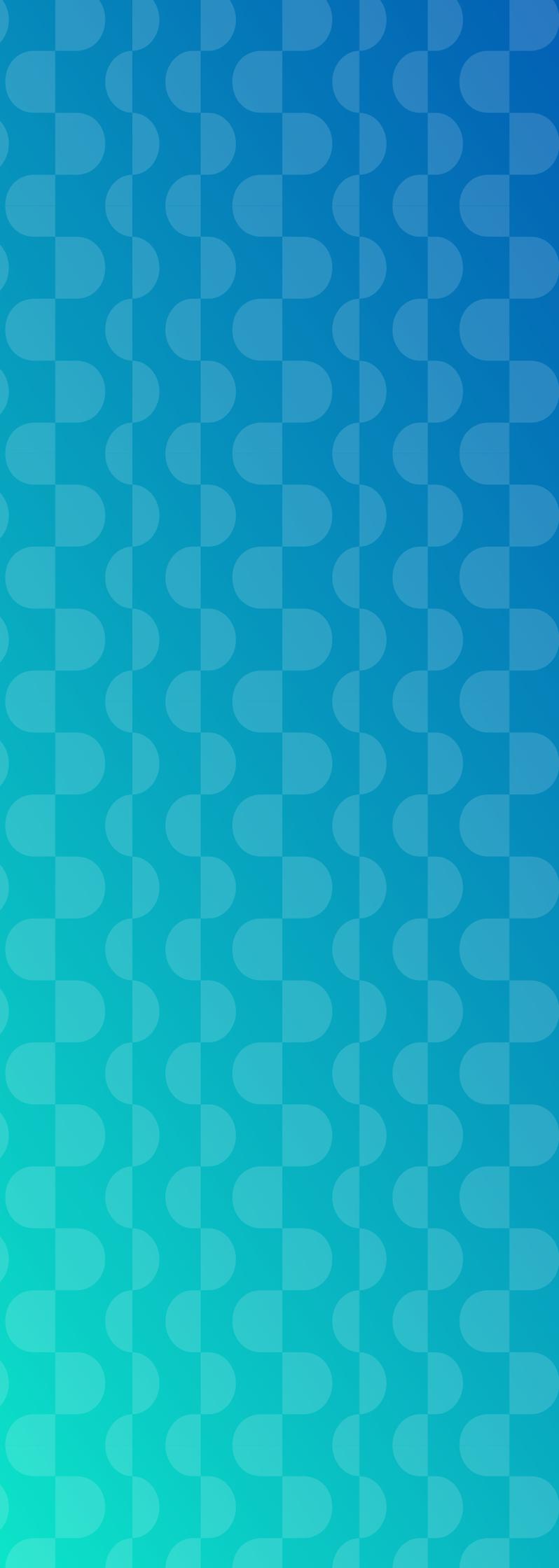
pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

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

pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 SID RESEARCH AWARD



**PROGETTI
E IDEE
DI RICERCA**

Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati

Research projects and ideas, data visualization

Raffaella Massacesi¹

Introduzione

Numeri e fatti presentati visivamente hanno la capacità di trasmettere un'informazione precisa e di suscitare una risposta emotiva legata a tale informazione, la finalità del racconto può variare sensibilmente così come la scelta della forma visiva del dato: dalle rappresentazioni astratte, come i grafici a barre, a quelle più figurative, che coinvolgono l'osservatore attraverso analogie visive e illustrazioni descrittive, fino ad arrivare a infografiche complesse che creano veri e propri racconti visivi in grado di consentire la valutazione di scenari o di immedesimarsi in un racconto. Un esempio di questa capacità narrativa dei dati è rappresentato dal lavoro del fumettista e illustratore Martin Panchaud, che ne "Il Colore delle Cose", elabora un racconto grafico sostituendo completamente i disegni di ambientazioni e personaggi con infografiche e dialoghi. Il lettore si immerge in un romanzo di formazione in cui ritmo, caratterizzazione dei personaggi e azioni sono comprensibili esclusivamente tramite l'uso di diagrammi e icone. L'autore rompe la consueta gabbia del racconto disegnato ma il lettore, dopo aver compreso le regole della narrazione visiva, si immedesima e il dato visualizzato costituisce la base su cui si incardina la sua reazione emotiva.

Con obiettivi differenti, ma con identica forza narrativa, possiamo ricordare le mappe elaborate dal Dipartimento della Protezione Civile per monitorare l'andamento della pandemia di Covid-19 in Italia. Attraverso una dashboard, aggiornata quasi in tempo reale durante

¹Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi "Gabriele
D'Annunzio", Viale Pindaro 42, Pescara.
ORCID: 0000-0001-8713-1721
raffaella.massacesi@unich.it



l'emergenza, le mappe mostrano dati localizzati su ricoveri, decessi, tamponi effettuati. Un vasto insieme di informazioni in costante cambiamento viene trasformato, attraverso l'infografica, in un avviso chiaro, che contribuisce alla comprensione della gravità della situazione e aiuta le persone a prendere decisioni informate.

La comunicazione dei dati attraverso l'architettura dell'informazione, l'information design, l'infografica e la visualizzazione, ha lo scopo di "rendere certi fenomeni e certe porzioni della realtà visibili e comprensibili" (Costa, 1998, citato da Cairo, 2013).

L'architettura dell'informazione è l'area della progettazione che consente l'accesso alle informazioni gestendo sistematicamente i vari aspetti che contribuiscono alla definizione dei dati. "Lo scopo principale dell'architettura dell'informazione è aiutare gli utenti a evitare l'ansia da informazione, il buco nero tra dati e conoscenza" (Wurman, 2001).

All'interno di questa disciplina, l'information design gioca un ruolo chiave, occupandosi di preparare "documenti e spazi in modo che li si possa esplorare senza sforzi" (Cairo, 2013).

L'infografica, una tecnologia per il design

Infografiche e visualizzazioni, sia figurative che astratte, vengono considerate una tecnologia, attraverso cui, con un processo iterativo che prevede modifiche, revisioni e test, è possibile sviluppare soluzioni grafiche alternative, offrendo indicazioni sulle scelte progettuali da adottare (Tufte, 2007). Indipendentemente dalla loro complessità e finalità, le infografiche e le visualizzazioni richiedono regole per essere scritte e comprese, implicando un lavoro attivo da parte dell'osservatore. Quando Tufte scrive "The visual display of quantitative information" si pone lo stesso problema. Alcuni grafici li definisce "autoesplicativi" come il cosiddetto "range-frame" che, per inciso, è un grafico da lui proposto al fine di rispettare tre principi di base della visualizzazione dei dati: non sprecare inchiostro, non dare informazioni non utili al contesto, non usare scale diverse in uno stesso grafico. Altri grafici sono meno intuitivi ma Tufte è ottimista rispetto alla capacità dei lettori di imparare regole, abituarsi a nuovi codici. Nell'information graphics è necessario sperimentare, progettare e verificare l'esperienza complessiva: come utenti siamo disponibili ad accettare regole nuove se ne comprendiamo l'efficacia e percepiamo il miglioramento dell'esperienza. Un altro aspetto da considerare è il potere "normativo" dell'immagine. A differenza di un testo, che può essere interpretato in modo più soggettivo, un'immagine ha un impatto immediato e diretto sull'osservatore. Avviene tanto nella comunicazione di un piano urbanistico, dove l'aspetto legislativo è prioritario, quanto nella comunicazione visiva di altre tipologie di dati: l'elenco



delle parole disposte nelle matrici elaborate per la parte di analisi (cfr. pp. 775-781) è dettagliato e facilmente comprensibile, ma le parole acquisiscono valore di immagine attraverso i diagrammi che restituiscono una sintesi e il “peso” dei singoli elementi. Attraverso una lettura multilivello e l’applicazione di criteri specifici, viene di seguito effettuata un’analisi e una visualizzazione diagrammatica dei progetti e delle idee di ricerca presentati nella conferenza SID 2023.

40 (progetti) 34 (idee) 43 (descrittori)

I progetti e le idee di ricerca che costituiscono il corpo degli atti della Conferenza SID 2023 di Pescara sono stati analizzati secondo i criteri individuati per la “lettura multilayer” dei contributi presentati a SID 2019 (Di Bucchianico, Fagnoni, Pietroni, 2020). Come quattro anni fa, l’obiettivo è affiancare alla lettura dei singoli contributi una visione d’insieme ottenuta attraverso il filtro dei descrittori, delle categorie e dei termini individuati nel “Glossario” (Di Bucchianico et al., 2020) redatto per gli atti della conferenza SID 2019, permettendo inoltre un confronto tra i dati delle due edizioni.

In questa sezione degli atti della conferenza, dopo un’attenta lettura dei contenuti, si è proceduto alla sistematizzazione dei dati seguendo i criteri già tracciati nel 2019. Per permettere un confronto diretto tra l’analisi dei contributi dei due convegni – Camerino 2019 e Pescara 2023 – alcune categorie di dati sono state rappresentate utilizzando gli stessi diagrammi e legende già adottati nel 2019. Questo approccio è stato seguito per le visualizzazioni che illustrano il rapporto tra i singoli contributi e i principali contesti, tipologie, ambiti disciplinari e tematiche delle ricerche. I diagrammi, già efficacemente descritti nella specifica sezione del 2019 (Piscitelli, 2020), risultano particolarmente chiari poiché si basano sulla nostra capacità di confrontare le altezze degli oggetti, in questo caso dei quadrati. Inoltre l’area dei quadrati consente una maggiore visibilità dei colori e facilita la comprensione delle legende più complesse come quelle dei diagrammi relativi agli ambiti disciplinari e alle tematiche.

Per alcuni specifici dati si è poi tentato di restituire un racconto visivo graduale, con lo scopo di approfondire i dati a vari livelli di dettaglio. Per rappresentare questi aspetti, sono state sperimentate diverse alternative grafiche, cercando di individuare le forme diagrammatiche più idonee a rispondere alla domanda di ricerca iniziale.

I diagrammi che seguono presentano relazioni tra progetti di ricerca, idee di ricerca e varie dimensioni: contesti (nazionale/internazionale), tipologie di ricerca (applicata/teorica), ambiti disciplinari, tematiche, approcci metodologici, impatti (sociali, culturali, tecnologici).

Il principale criterio utilizzato nella loro costruzione è stato quello di mantenere una gerarchia visiva.



Il codice colore è uno strumento efficace per dare una visione rapida della distribuzione dei tematismi, non sempre si è riuscito a mantenere il corretto contrasto affinché fossero facilmente distinguibili in contesti complessi come quelli che comprendono molte categorie, per questo motivo al colore si associa la sintesi visuale, ad esempio l'uso di diagrammi a matrice con una disposizione regolare delle colonne permette una comprensione immediata della distribuzione e della rilevanza di ciascun ambito o approccio.

Al fine di semplificare ulteriormente la lettura delle informazioni per alcuni diagrammi che incrociano molte categorie sono state previste delle versioni dinamiche digitali che offrono una legenda più dettagliata e interattiva.

Nella versione digitale, consultabile online, è possibile osservare i valori nidificati, i focus secondari oltre ai principali e navigare all'interno delle informazioni, con l'obiettivo di rappresentare le relazioni multilivello e favorire una lettura stratificata dei dati.

Durante l'analisi dei contributi non è stato sempre facile individuare corrispondenze univoche con i descrittori, più spesso le diverse sfumature, la visualizzazione delle connessioni rilevanti ma non classificabili come prioritarie, hanno arricchito la lettura delle tematiche, degli ambiti e degli approcci delle ricerche. Per rappresentare questa complessità, abbiamo sperimentato diagrammi alternativi.

Inizialmente, è stata sperimentata una "heatmap" per generare una mappa che illustrasse il grado di congruenza tra ciascun progetto o idea di ricerca ai molteplici criteri di analisi. Queste mappe si sono rivelate poco efficaci per una comprensione immediata: il dato quantitativo, affidato alla intensità di colore, risulta meno percepibile rispetto alla comparazione delle altezze. Si è quindi optato per un diagramma a dispersione (cfr. p. 790 e seguenti), che consente un uso dettagliato del colore per rintracciare meglio le categorie. Privilegiando le curve rispetto a linee rette e spigoli, questo diagramma restituisce in modo più immediato la continuità del dato, stimolando la capacità di percepire il quadro generale. In questo caso, l'altezza delle bolle (la dimensione del diametro dei cerchi) e la loro frequenza facilita la comparazione del dato quantitativo e le letture incrociate. I cerchi di dimensioni variabili nei diagrammi permettono di comunicare l'importanza relativa di diversi fattori per ciascun progetto, e di evidenziare quali progetti hanno maggiore influenza in determinati ambiti.

Particolare attenzione è stata posta nella visualizzazione dei dati relativi all'impatto delle ricerche. Questo tematismo ha suggerito l'adozione di una visualizzazione gerarchica per evidenziare la struttura "nidificata" delle categorie e rappresentare sia i valori totali che, in sequenza, le relative suddivisioni "di cui". Il design ad arco per visualizzare l'impatto principale e secondario della ricerca in termini di impatto sociale, culturale e tecnologico con disposizione a semicerchio aiuta a



mostrare le relazioni principali e secondarie. Infine sono stati elaborati, come per la visualizzazione dei dati della Conferenza 2019, i diagrammi di flusso che consentono di rappresentare le principali connessioni tra i progetti e le idee di ricerca verso i cluster Horizon Europe e gli obiettivi ONU.

BIBLIOGRAFIA

Cairo, A., (2013), *L'arte funzionale. Infografica e visualizzazione delle informazioni*. Pearson Italia.

Costa J. (1998), *La esquemática: visualizar la información*, (Barcelona: Editorial Paisdos, Colección Paisdos Estética 26), citato in: Cairo (2013), pag. 19.

Wurman, R. S., (2001), *Information anxiety*, QUE, Indiana.

Tufte, E. R., (2001) *SE (2007), The visual display of quantitative information*, Graphic Press LLC, USA.

Di Bucchianico G., Fagnoni R., Pietroni L., Piscitelli D., Riccini R., (a cura di), (2020). *100 anni dal Bauhaus. Le prospettive della ricerca di design. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design, Società Italiana di Design*.

Di Bucchianico G., Fagnoni R., Pietroni L. (2020), *I progetti e le idee di ricerca: una lettura multilayer, Glossario*, in Di Bucchianico G., Fagnoni R., Pietroni L., Piscitelli D., Riccini R., (a cura di), (2020). *100 anni dal Bauhaus. Le prospettive della ricerca di design. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design, Società Italiana di Design*.

Di Bucchianico G., Fagnoni R., Pietroni L. (2020), *Glossario*, in Di Bucchianico G., Fagnoni R., Pietroni L., Piscitelli D., Riccini R., (a cura di), (2020). *100 anni dal Bauhaus. Le prospettive della ricerca di design. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design, Società Italiana di Design*.

Governo Italiano, Dipartimento della Protezione Civile, *Dashboards Coronavirus*. Consultabile online: <https://mappe.protezionecivile.gov.it/mappe-e-dashboards-emergenze/dashboards-coronavirus>.

Panchaud, M., (2023), *Il Colore delle Cose*, Coconino Press.

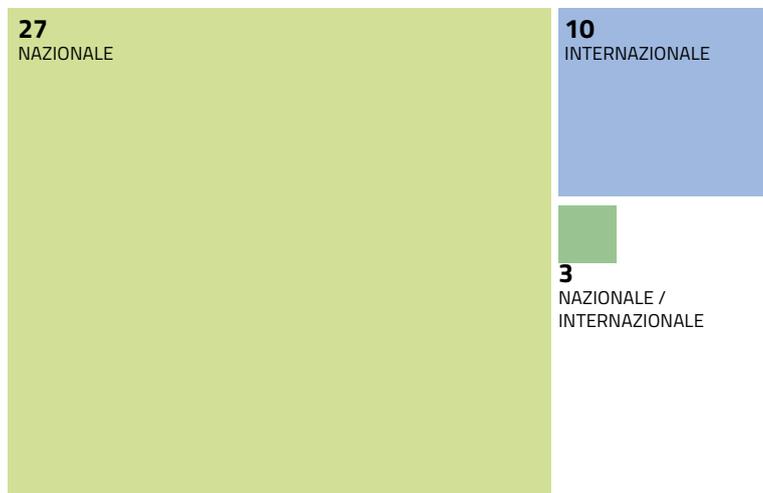
Piscitelli, D., (2020), *Scritture della complessità*, in Di Bucchianico G., Fagnoni R., Pietroni L., Piscitelli D., Riccini R., (a cura di), (2020). *100 anni dal Bauhaus. Le prospettive della ricerca di design. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design, Società Italiana di Design*.



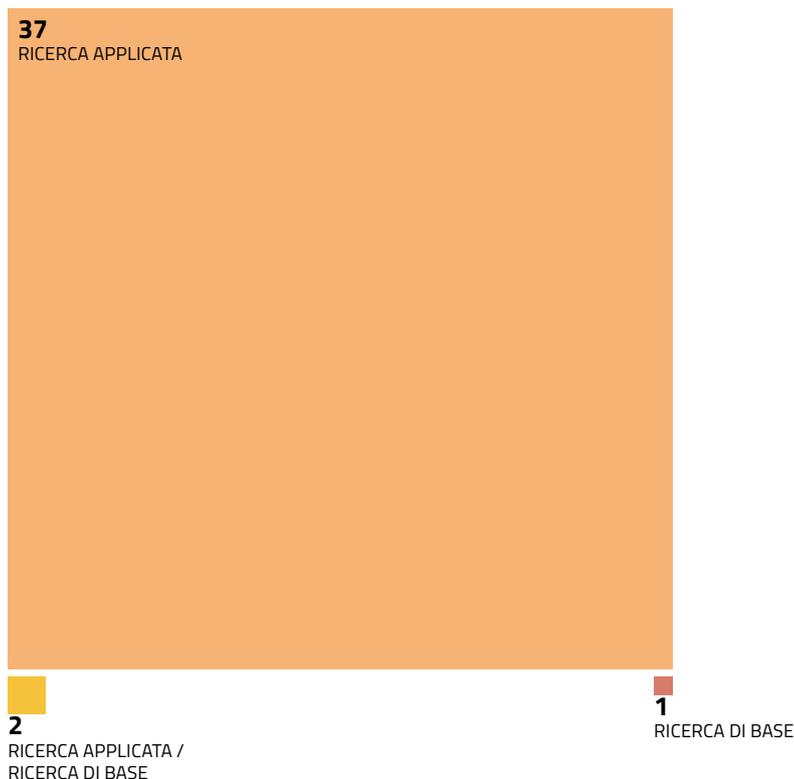
Visualizzazione dei dati

PROGETTI DI RICERCA: CONTESTI / TIPOLOGIE

CONTESTI



TIPOLOGIE

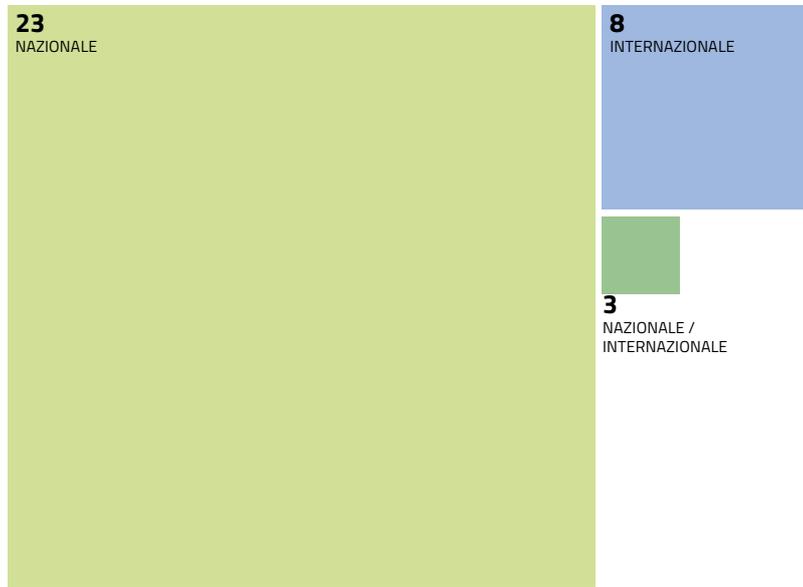


- 1 PRODOTTI, AMBIENTI DOMESTICI, MALATTIA DI PARKINSON
- 2 IL MUSEO FUORI DAL MUSEO
- 3 I CONFINI DELLE NOSTRE STORIE
- 4 DESIGN FOR DRAG
- 5 IL PACKAGING PER L'UTENZA DIVERSIFICATA
- 6 SOSTENERE LE COMUNITÀ NELLE PRATICHE DI INNOVAZIONE PLACE-BASED
- 7 DESIGN, POVERTÀ ALIMENTARE E PERSONE IN CONDIZIONE DI SENZA DIMORA
- 8 VALORIZZARE LA DIVERSITÀ NEI PERCORSI DI TERAPIA COMPRESSIVA ATTRAVERSO LA PROGETTAZIONE DI UN'ESPERIENZA DI CURA INTELLIGENTE
- 9 PROGETTARE OLTRE LA MARGINALITÀ SOCIALE
- 10 DIVERSITÀ, INCLUSIONE E SOSTENIBILITÀ: L'EVOLUZIONE DEL COMFORT E DEL BENESSERE NEL PRODOTTO IMBOTTITO
- 11 ACTIVE AGEING: PROGETTARE TRAIETTORIE DI VITA ATTIVA PER UN'UTENZA ANZIANA
- 12 COLLABORATIVE DESIGN FOR O WITH?
- 13 DATI E PERSONA/GGI
- 14 IL CONCETTO DI DIVERSITÀ E DI ACCESSIBILITÀ COMUNICATIVA NEL CONTESTO MUSEALE
- 15 PRATICHE DIGITALI NEI DISTRETTI MANIFATTURIERI DEL TESSILE: IL PROGETTO PRATO PHYGITAL
- 16 URBAN MATERIAL GARDENS
- 17 PROTOCOLLO AD'AGIO
- 18 SHARED KNOWLEDGE
- 19 PROGETTO RAISE: URBAN TECHNOLOGIES FOR INCLUSIVE ENGAGEMENT
- 20 ZONE DI RESISTENZA AL DESIGN PER IL TERRITORIO
- 21 RIDEFINIRE LE PRIORITÀ NEL PROGETTO DEGLI SPAZI PER L'OSPITALITÀ
- 22 XALL - TUTTA UN'ALTRA GUIDA
- 23 IL PROGETTO DI ECOSISTEMI COMUNICATIVI FISICO-DIGITALI PER L'ACCESSO E LA CONDIVISIONE DEI DATI DEL PATRIMONIO STORICO ARTISTICO E CULTURALE
- 24 L'ESPERIENZA DELL'INDOSSARE
- 25 DESIGN 4 DIVERSITY
- 26 IDENTITÀ, COMUNITÀ E PRODUZIONI
- 27 COMUNITÀ SPORTIVE COME AGGREGATORI DELLA DIVERSITÀ NEL CONTESTO URBANO
- 28 DESIGN PER LA SALUTE E LA CURA DEGLI ANIMALI DOMESTICI (PHEDE)
- 29 PROGETTARE CON LE DOMANDE
- 30 I CAMICI BIANCHI E L'ORO NERO
- 31 UBIQUITY
- 32 DESIGN INNOVATION E TRADITIONAL CRAFT
- 33 L'EMPOWERMENT DEI CITTADINI COME CO-RICERCATORI
- 34 EVOLUZIONE DELLA RICERCA SCIENTIFICA NEL DESIGN ATTRAVERSO LO STUDIO DELLE COLLABORAZIONI ACCADEMICHE
- 35 SUPPORTARE LA BIODIVERSITÀ CULTURALE DELLA CONOSCENZA, RICERCA E PUBBLICAZIONE IN DESIGN
- 36 MULTIDISCIPLINARIETÀ E PERCORSI DIDATTICI ESPERIENZIALI
- 37 IL TOOLKIT "INCLUSIVE SIGNS"
- 38 MEMORIE, STORIE E PARAMNESIE
- 39 PIETRA VIVA. PROCESSI TRASFORMATIVI PER UNA PROGETTUALITÀ MORE-THAN-HUMAN
- 40 CO-PROGETTARE OLTRE IL CONCETTO DI LIMITE



IDEI DI RICERCA: CONTESTI / TIPOLOGIE

CONTESTI



TIPOLOGIE



- ■ **1** FUTURE WIREFRAMES
- ■ **2** LA CITTÀ QUEER
- ■ **3** PROGETTARE L'INTERATTIVITÀ
- ■ **4** BASIC [GENDER] DESIGN
- ■ **5** VISUALIZZAZIONE INCLUSIVA
- ■ **6** DIGITAL CUSTOM DESIGN
- ■ **7** DALLA CURA DEL SÉ ALLA CURA DEL PIANETA
- ■ **8** DISABILITY LED DESIGN
- ■ **9** DESIGN PER E CON I SISTEMI TERRITORIALI
- ■ **10** IL RITUALE COME STRUMENTO DI RICERCA PROGETTUALE PER ESPORARE LA DIMENSIONE CULTURALE E SIMBOLICA DELL'ENTOMOFAGIA
- ■ **11** SCENARI SOSTENIBILI PER ECOSISTEMI DIGITALI
- ■ **12** DESIGN PER L'INTERAZIONE TRA UOMO E NATURA
- ■ **13** CHOURMO
- ■ **14** VALORIZZAZIONE DEI RIFIUTI TESSILI ATTRAVERSO IL DESIGN CIRCOLARE
- ■ **15** NUOVI CONTESTI LAVORATIVI DIGITALI PER FAVORIRE LA RIVITALIZZAZIONE DEI BORGHI D'ITALIA
- ■ **16** INTERVENTI PROGETTUALI DISCRETI IN SPAZI MUSEALI
- ■ **17** DESIGN PER LA RICONNESSIONE CON LA NATURA
- ■ **18** TERRITORI ACCESSIBILI
- ■ **19** DESIGN PER IL TERRITORIO MATERIALE E IMMATERIALE
- ■ **20** IL DESIGN COME FORMA DI DIALOGO TRA PRODUZIONE, CARCERE E SOCIETÀ.
- ■ **21** PECULIARITÀ INDUSTRIALI: PERSONE, TECNOLOGIE E CONTESTI
- ■ **22** DISTRETTI CONCIARI
- ■ **23** PAESAGGI DELLA MODA SOSTENIBILE
- ■ **24** INTEGRARE TECNOLOGIE E APPRENDIMENTO ESPERENZIALE NEL DESIGN DEGLI SPAZI DI LAVORO
- ■ **25** OCEANO, DISTANZE DA ACCORCIARE CON RITI DI COMUNITÀ
- ■ **26** XYZ
- ■ **27** INTERAZIONE LENTA PER I NEXT BILLION USERS IN ITALIA
- ■ **28** TENDENZA DISSIDENTE
- ■ **29** CYBORG FASHION
- ■ **30** STRUMENTI E METODI PER PROGETTARE SERVIZI PUBBLICI DIGITALI EQUI E SOSTENIBILI
- ■ **31** UN MODELLO ESPLORATIVO PER DEFINIRE CONTESTI E CONFINI DELLA CREATIVITÀ QUALE META-DISCIPLINA
- ■ **32** ADVANCED DESIGN E VIDEO GIOCO.
- ■ **33** VERSO UNA PERCEZIONE "PSEUDO-APTICA" DEI MATERIALI PER IL DESIGN.
- ■ **34** DESIGN BIOMIMETICO E DESIGN BIOFILICO

■ **1**
RICERCA APPLICATA /
RICERCA DI BASE

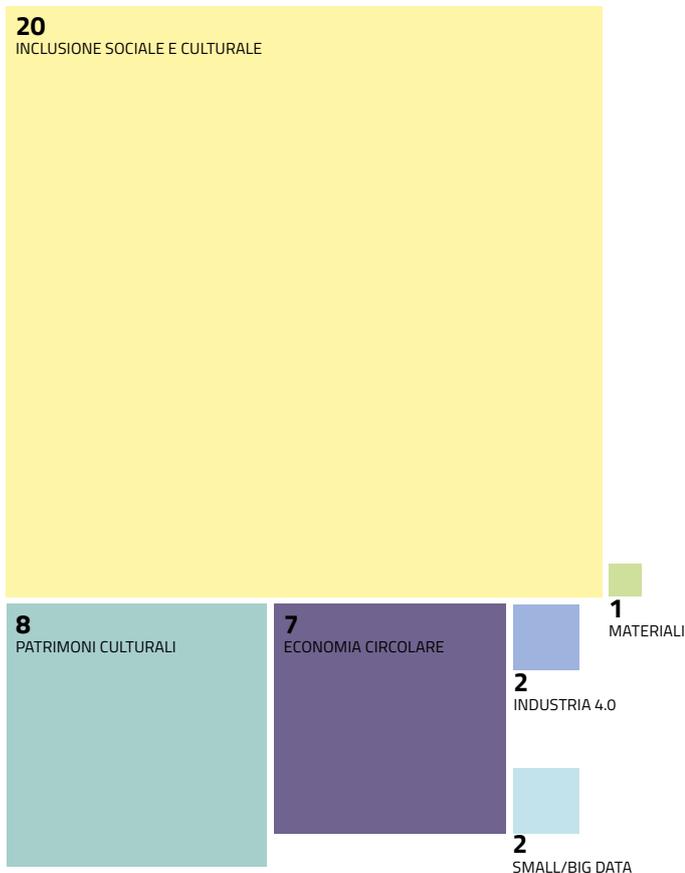
■ **1**
RICERCA DI BASE

PROGETTI DI RICERCA: AMBITI DISCIPLINARI/TEMATICHE (PRINCIPALI)

AMBITI DISCIPLINARI



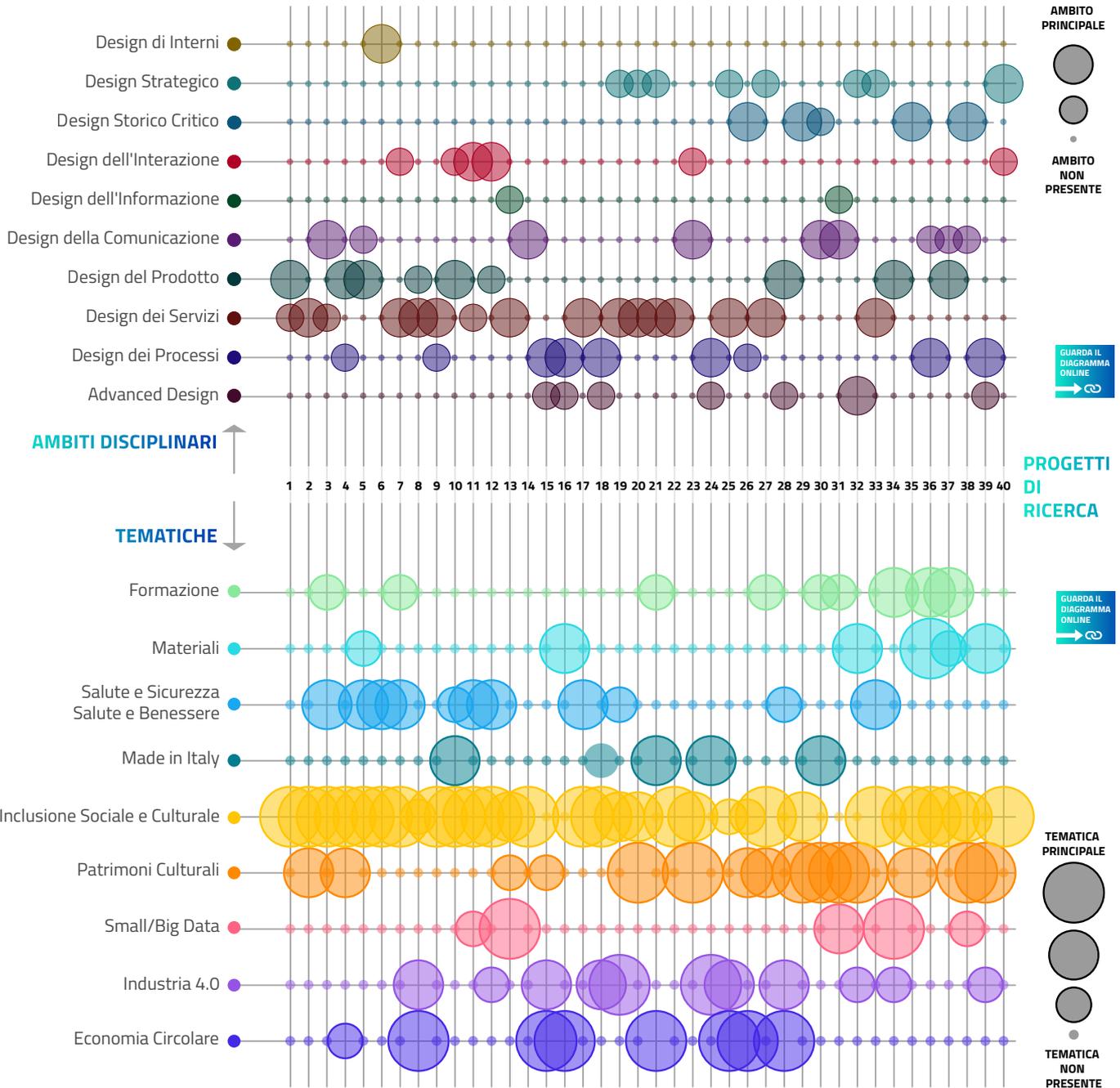
TEMATICHE



- 1 PRODOTTI, AMBIENTI DOMESTICI, MALATTIA DI PARKINSON
- 2 IL MUSEO FUORI DAL MUSEO
- 3 I CONFINI DELLE NOSTRE STORIE
- 4 DESIGN FOR DRAG
- 5 IL PACKAGING PER L'UTENZA DIVERSIFICATA
- 6 SOSTENERE LE COMUNITÀ NELLE PRATICHE DI INNOVAZIONE PLACE-BASED
- 7 DESIGN, POVERTÀ ALIMENTARE E PERSONE IN CONDIZIONE DI SENZA DIMORA
- 8 VALORIZZARE LA DIVERSITÀ NEI PERCORSI DI TERAPIA COMPRESSIVA ATTRAVERSO LA PROGETTAZIONE DI UN'ESPERIENZA DI CURA INTELLIGENTE
- 9 PROGETTARE OLTRE LA MARGINALITÀ SOCIALE
- 10 DIVERSITÀ, INCLUSIONE E SOSTENIBILITÀ: L'EVOLUZIONE DEL COMFORT E DEL BENESSERE NEL PRODOTTO IMBOTTITO
- 11 ACTIVE AGEING: PROGETTARE TRAIETTORIE DI VITA ATTIVA PER UN'UTENZA ANZIANA
- 12 COLLABORATIVE DESIGN FOR O WITH?
- 13 DATI E PERSONA/GGI
- 14 IL CONCETTO DI DIVERSITÀ E DI ACCESSIBILITÀ COMUNICATIVA NEL CONTESTO MUSEALE
- 15 PRATICHE DIGITALI NEI DISTRETTI MANIFATTURIERI DEL TESSILE: IL PROGETTO PRATO PHYGITAL
- 16 URBAN MATERIAL GARDENS
- 17 PROTOCOLLO AD'AGIO
- 18 SHARED KNOWLEDGE
- 19 PROGETTO RAISE: URBAN TECHNOLOGIES FOR INCLUSIVE ENGAGEMENT
- 20 ZONE DI RESISTENZA AL DESIGN PER IL TERRITORIO
- 21 RIDEFINIRE LE PRIORITÀ NEL PROGETTO DEGLI SPAZI PER L'OSPITALITÀ
- 22 XALL - TUTTA UN'ALTRA GUIDA
- 23 IL PROGETTO DI ECOSISTEMI COMUNICATIVI FISICO-DIGITALI PER L'ACCESSO E LA CONDIVISIONE DEI DATI DEL PATRIMONIO STORICO ARTISTICO E CULTURALE
- 24 L'ESPERIENZA DELL'INDOSSARE
- 25 DESIGN 4 DIVERSITY
- 26 IDENTITÀ, COMUNITÀ E PRODUZIONI
- 27 COMUNITÀ SPORTIVE COME AGGREGATORI DELLA DIVERSITÀ NEL CONTESTO URBANO
- 28 DESIGN PER LA SALUTE E LA CURA DEGLI ANIMALI DOMESTICI (PHEDE)
- 29 PROGETTARE CON LE DOMANDE
- 30 I CAMICI BIANCHI E L'ORO NERO
- 31 UBIQUITY
- 32 DESIGN INNOVATION E TRADITIONAL CRAFT
- 33 L'EMPOWERMENT DEI CITTADINI COME CO-RICERCATORI
- 34 EVOLUZIONE DELLA RICERCA SCIENTIFICA NEL DESIGN ATTRAVERSO LO STUDIO DELLE COLLABORAZIONI ACCADEMICHE
- 35 SUPPORTARE LA BIODIVERSITÀ CULTURALE DELLA CONOSCENZA, RICERCA E PUBBLICAZIONE IN DESIGN
- 36 MULTIDISCIPLINARIETÀ E PERCORSI DIDATTICI ESPERIENZIALI
- 37 IL TOOLKIT "INCLUSIVE SIGNS"
- 38 MEMORIE, STORIE E PARAMNESIE
- 39 PIETRA VIVA. PROCESSI TRASFORMATIVI PER UNA PROGETTUALITÀ MORE-THAN-HUMAN
- 40 CO-PROGETTARE OLTRE IL CONCETTO DI LIMITE



PROGETTI DI RICERCA: AMBITI DISCIPLINARI / TEMATICHE (PRINCIPALI E SECONDARI)



Il diagramma mostra una correlazione tra i progetti di ricerca e gli ambiti disciplinari (in alto) e le tematiche (in basso). Ogni colonna numerata (1-40) rappresenta un progetto di ricerca, mentre le righe indicano i diversi ambiti disciplinari e le tematiche.

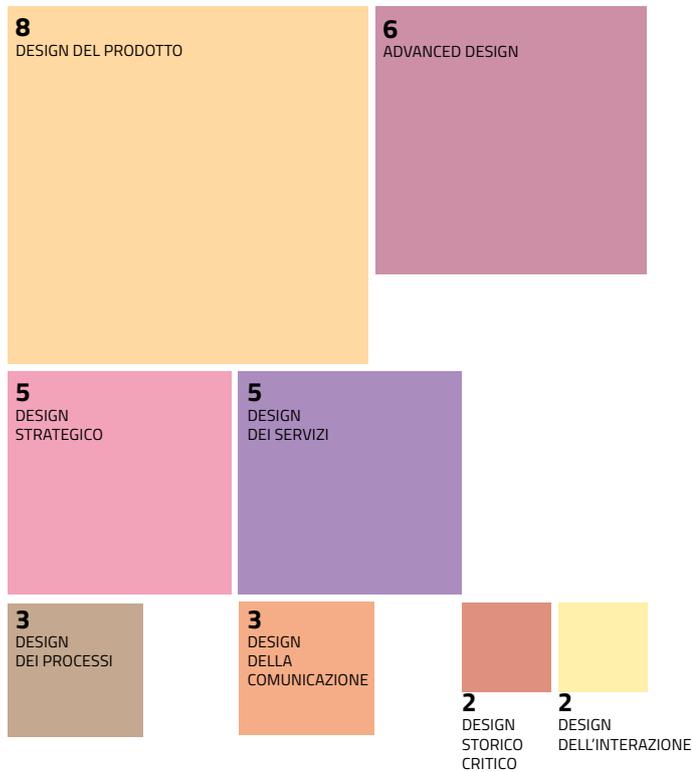
Il diametro dei cerchi evidenzia la rilevanza o il peso di un determinato ambito o tematica in quel progetto:

- Cerchio grande - medio: indica che l'ambito o la tematica è la principale in quel progetto o che la tematica è presente, ma non è il focus principale.
- Cerchio più piccolo: indica che l'ambito o la tematica non è presente.

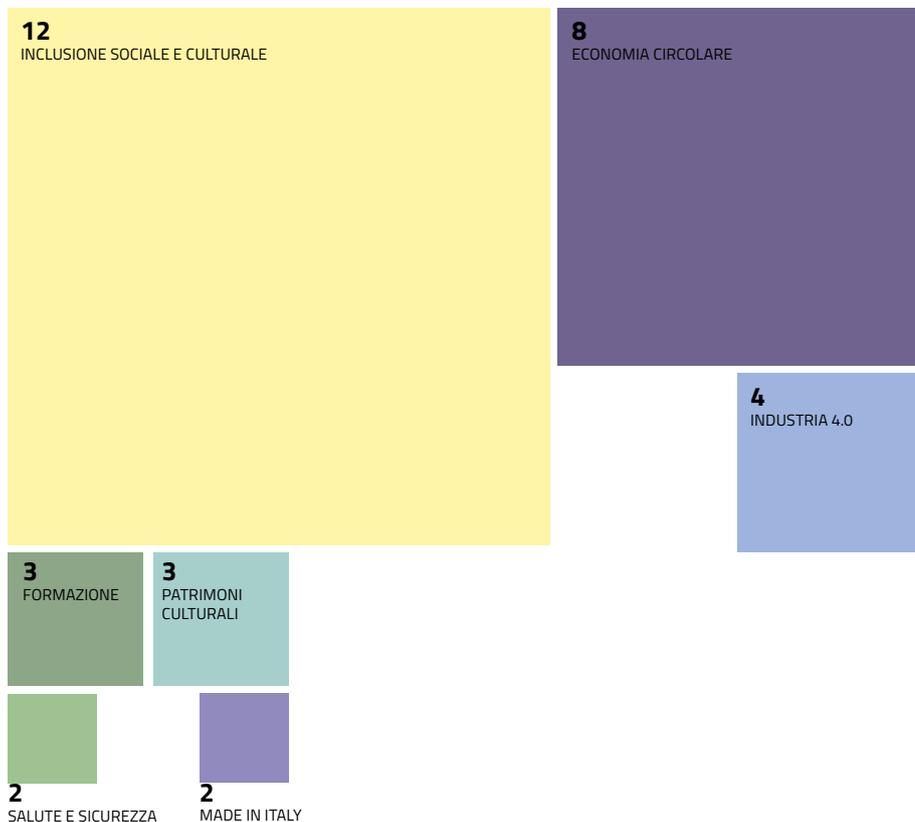


IDEE DI RICERCA: AMBITI DISCIPLINARI / TEMATICHE (PRINCIPALI)

AMBITI DISCIPLINARI



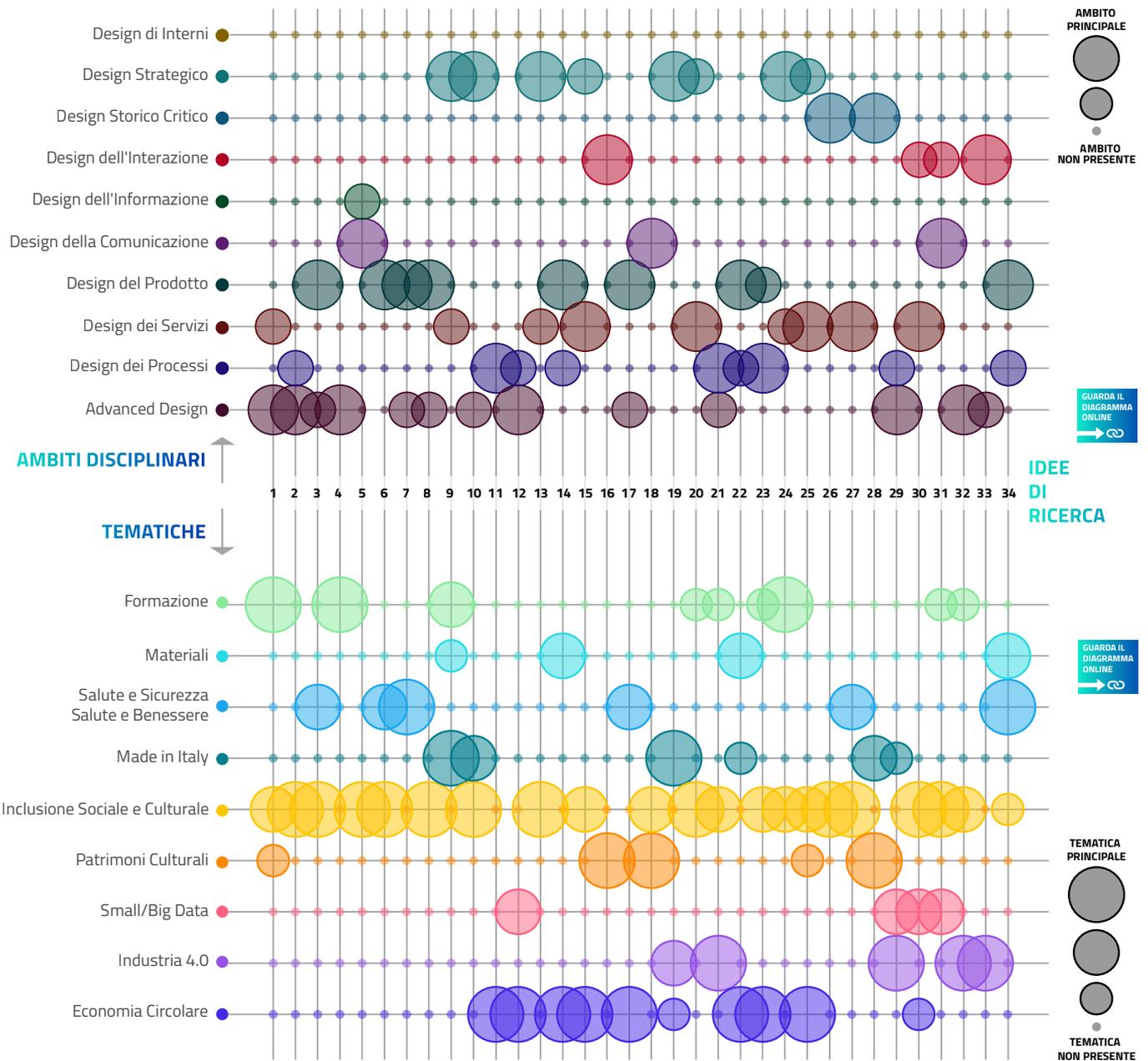
TEMATICHE



- 1** FUTURE WIREFRAMES
- 2** LA CITTÀ QUEER
- 3** PROGETTARE L'INTERATTIVITÀ
- 4** BASIC [GENDER] DESIGN
- 5** VISUALIZZAZIONE INCLUSIVA
- 6** DIGITAL CUSTOM DESIGN
- 7** DALLA CURA DEL SÉ ALLA CURA DEL PIANETA
- 8** DISABILITY LED DESIGN
- 9** DESIGN PER E CON I SISTEMI TERRITORIALI
- 10** IL RITUALE COME STRUMENTO DI RICERCA PROGETTUALE PER ESPORARE LA DIMENSIONE CULTURALE E SIMBOLICA DELL'ENTOMOFAGIA
- 11** SCENARI SOSTENIBILI PER ECOSISTEMI DIGITALI
- 12** DESIGN PER L'INTERAZIONE TRA UOMO E NATURA
- 13** CHOURMO
- 14** VALORIZZAZIONE DEI RIFIUTI TESSILI ATTRAVERSO IL DESIGN CIRCOLARE
- 15** NUOVI CONTESTI LAVORATIVI DIGITALI PER FAVORIRE LA RIVITALIZZAZIONE DEI BORGHI D'ITALIA
- 16** INTERVENTI PROGETTUALI DISCRETI IN SPAZI MUSEALI
- 17** DESIGN PER LA RICONNESSIONE CON LA NATURA
- 18** TERRITORI ACCESSIBILI
- 19** DESIGN PER IL TERRITORIO MATERIALE E IMMATERIALE
- 20** IL DESIGN COME FORMA DI DIALOGO TRA PRODUZIONE, CARCERE E SOCIETÀ.
- 21** PECULIARITÀ INDUSTRIALI: PERSONE, TECNOLOGIE E CONTESTI
- 22** DISTRETTI CONCIARI
- 23** PAESAGGI DELLA MODA SOSTENIBILE
- 24** INTEGRARE TECNOLOGIE E APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE NEL DESIGN DEGLI SPAZI DI LAVORO
- 25** OCEANO, DISTANZE DA ACCORCIARE CON RITI DI COMUNITÀ
- 26** XYZ
- 27** INTERAZIONE LENTA PER I NEXT BILLION USERS IN ITALIA
- 28** TENDENZA DISSIDENTE
- 29** CYBORG FASHION
- 30** STRUMENTI E METODI PER PROGETTARE SERVIZI PUBBLICI DIGITALI EQUI E SOSTENIBILI
- 31** UN MODELLO ESPLORATIVO PER DEFINIRE CONTESTI E CONFINI DELLA CREATIVITÀ QUALE META-DISCIPLINA
- 32** ADVANCED DESIGN E VIDEO GIOCO.
- 33** VERSO UNA PERCEZIONE "PSEUDO-APTICA" DEI MATERIALI PER IL DESIGN.
- 34** DESIGN BIOMIMETICO E DESIGN BIOFILICO



IDEE DI RICERCA: AMBITI DISCIPLINARI / TEMATICHE (PRINCIPALI E SECONDARI)



Il diagramma mostra una correlazione tra le idee di ricerca e gli ambiti disciplinari (in alto) e le tematiche (in basso). Ogni colonna numerata (1-34) rappresenta un'idea di ricerca, mentre le righe indicano i diversi ambiti disciplinari e le tematiche.

Il diametro dei cerchi evidenzia la rilevanza o il peso di un determinato ambito o tematica in quel progetto:

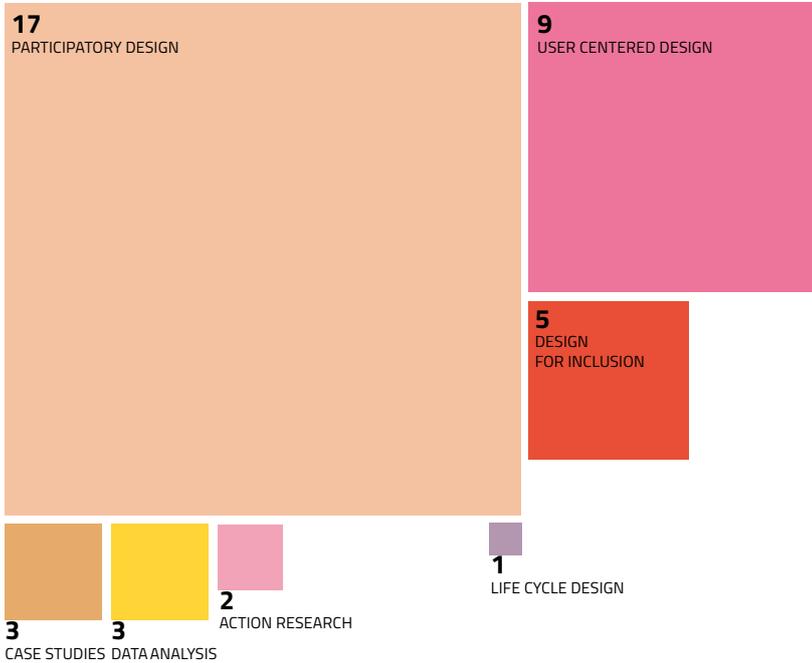
Cerchio grande - medio: indica che l'ambito o la tematica è la principale in quel progetto o che la tematica è presente, ma non è il focus principale.

Cerchio più piccolo: indica che l'ambito o la tematica non è presente.

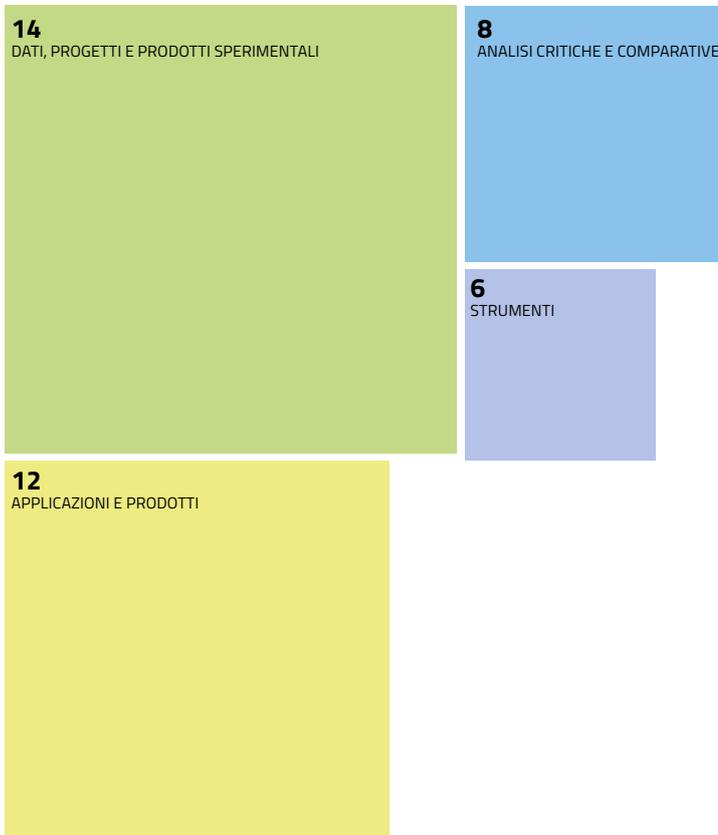


PROGETTI DI RICERCA: APPROCCI METODOLOGICI / RISULTATI ATTESI (PRINCIPALI)

APPROCCI METODOLOGICI



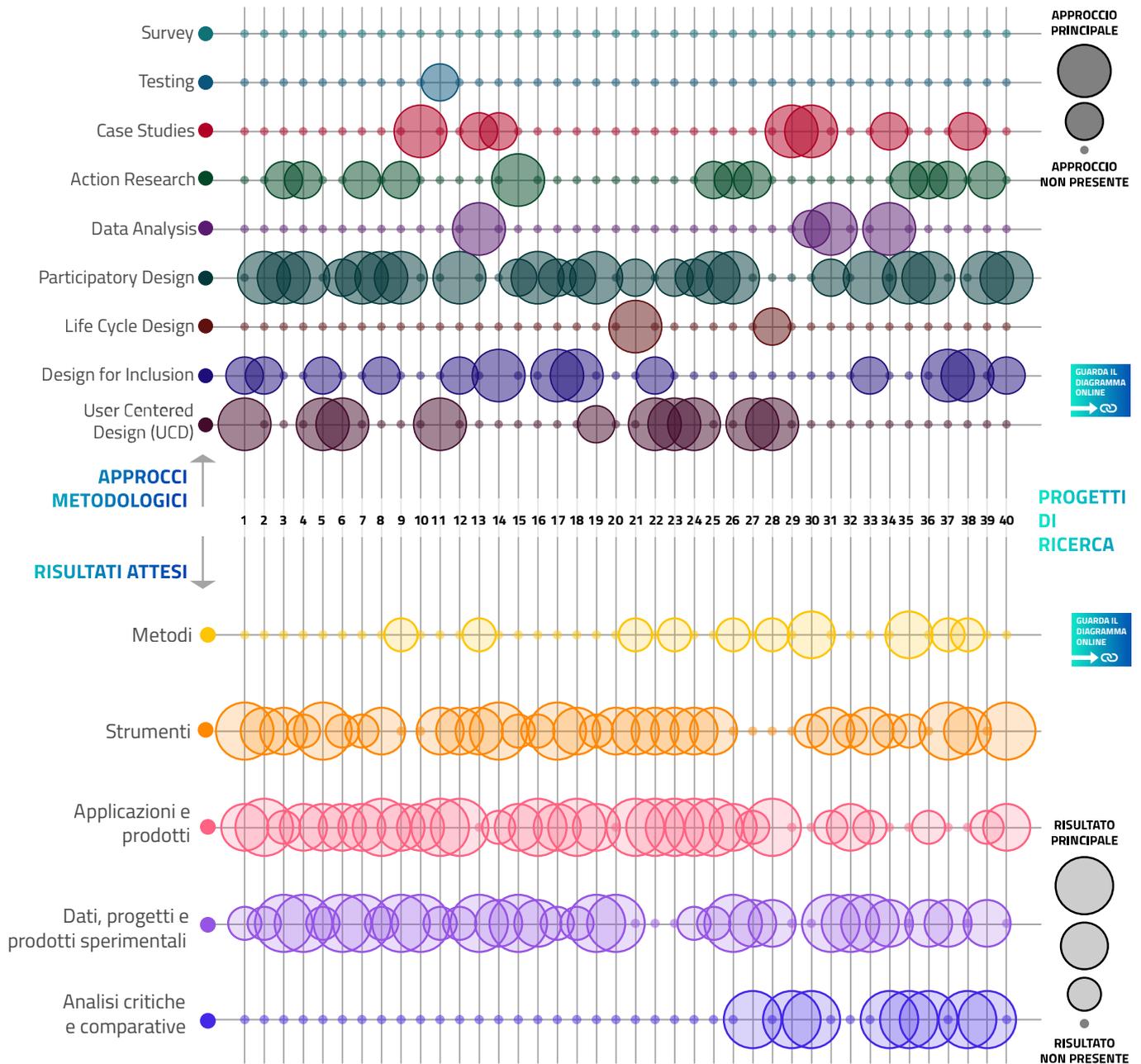
RISULTATI ATTESI



- 1** PRODOTTI, AMBIENTI DOMESTICI, MALATTIA DI PARKINSON
- 2** IL MUSEO FUORI DAL MUSEO
- 3** I CONFINI DELLE NOSTRE STORIE
- 4** DESIGN FOR DRAG
- 5** IL PACKAGING PER L'UTENZA DIVERSIFICATA
- 6** SOSTENERE LE COMUNITÀ NELLE PRATICHE DI INNOVAZIONE PLACE-BASED
- 7** DESIGN, POVERTÀ ALIMENTARE E PERSONE IN CONDIZIONE DI SENZA DIMORA
- 8** VALORIZZARE LA DIVERSITÀ NEI PERCORSI DI TERAPIA COMPRESSIVA ATTRAVERSO LA PROGETTAZIONE DI UN'ESPERIENZA DI CURA INTELLIGENTE
- 9** PROGETTARE OLTRE LA MARGINALITÀ SOCIALE
- 10** DIVERSITÀ, INCLUSIONE E SOSTENIBILITÀ: L'EVOLUZIONE DEL COMFORT E DEL BENESSERE NEL PRODOTTO IMBOTTITO
- 11** ACTIVE AGEING: PROGETTARE TRAIETTORIE DI VITA ATTIVA PER UN'UTENZA ANZIANA
- 12** COLLABORATIVE DESIGN FOR O WITH?
- 13** DATI E PERSONA/GGI
- 14** IL CONCETTO DI DIVERSITÀ E DI ACCESSIBILITÀ COMUNICATIVA NEL CONTESTO MUSEALE
- 15** PRATICHE DIGITALI NEI DISTRETTI MANIFATTURIERI DEL TESSILE: IL PROGETTO PRATO PHYGITAL
- 16** URBAN MATERIAL GARDENS
- 17** PROTOCOLLO AD'AGIO
- 18** SHARED KNOWLEDGE
- 19** PROGETTO RAISE: URBAN TECHNOLOGIES FOR INCLUSIVE ENGAGEMENT
- 20** ZONE DI RESISTENZA AL DESIGN PER IL TERRITORIO
- 21** RIDEFINIRE LE PRIORITÀ NEL PROGETTO DEGLI SPAZI PER L'OSPITALITÀ
- 22** XALL - TUTTA UN'ALTRA GUIDA
- 23** IL PROGETTO DI ECOSISTEMI COMUNICATIVI FISICO-DIGITALI PER L'ACCESSO E LA CONDIVISIONE DEI DATI DEL PATRIMONIO STORICO ARTISTICO E CULTURALE
- 24** L'ESPERIENZA DELL'INDOSSARE
- 25** DESIGN 4 DIVERSITY
- 26** IDENTITÀ, COMUNITÀ E PRODUZIONI
- 27** COMUNITÀ SPORTIVE COME AGGREGATORI DELLA DIVERSITÀ NEL CONTESTO URBANO
- 28** DESIGN PER LA SALUTE E LA CURA DEGLI ANIMALI DOMESTICI (PHEDE)
- 29** PROGETTARE CON LE DOMANDE
- 30** I CAMICI BIANCHI E L'ORO NERO
- 31** UBIQUITY
- 32** DESIGN INNOVATION E TRADITIONAL CRAFT
- 33** L'EMPOWERMENT DEI CITTADINI COME CO-RICERCATORI
- 34** EVOLUZIONE DELLA RICERCA SCIENTIFICA NEL DESIGN ATTRAVERSO LO STUDIO DELLE COLLABORAZIONI ACCADEMICHE
- 35** SUPPORTARE LA BIODIVERSITÀ CULTURALE DELLA CONOSCENZA, RICERCA E PUBBLICAZIONE IN DESIGN
- 36** MULTIDISCIPLINARIETÀ E PERCORSI DIDATTICI ESPERIENZIALI
- 37** IL TOOLKIT "INCLUSIVE SIGNS"
- 38** MEMORIE, STORIE E PARAMNESIE
- 39** PIETRA VIVA. PROCESSI TRASFORMATIVI PER UNA PROGETTUALITÀ MORE-THAN-HUMAN
- 40** CO-PROGETTARE OLTRE IL CONCETTO DI LIMITE



PROGETTI DI RICERCA: APPROCCI METODOLOGICI / RISULTATI ATTESI (PRINCIPALI E SECONDARI)



Il diagramma mostra la relazione tra i progetti di ricerca (rappresentati dalle colonne numerate da 1 a 40), gli approcci metodologici (parte superiore del diagramma) e i risultati attesi (parte inferiore del diagramma).

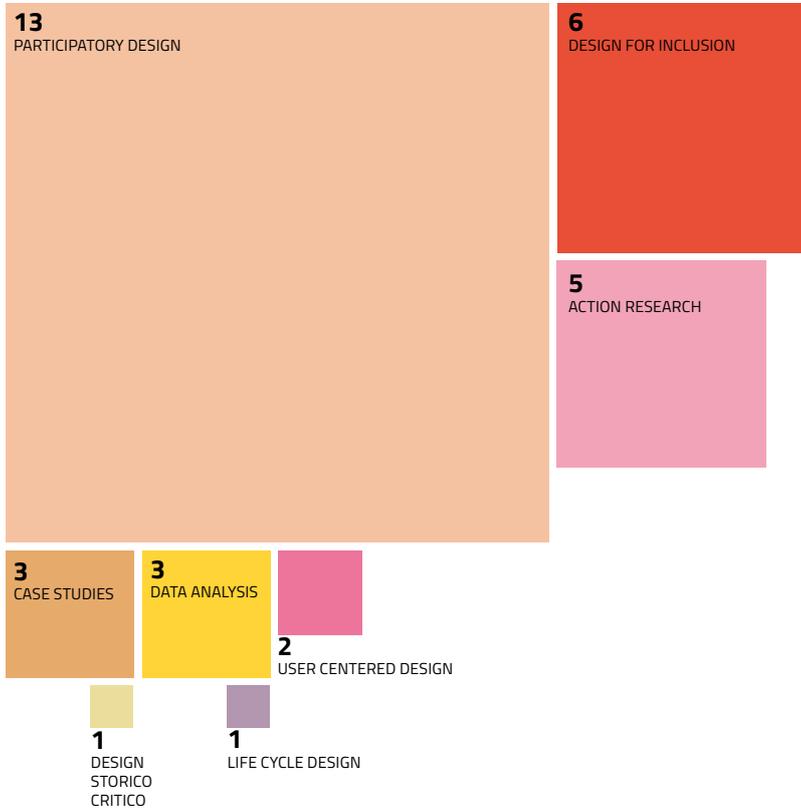
Cerchio grande - medio: indica che l'approccio o il risultato è il principale in quel progetto o che è presente, ma non è il focus principale.

Cerchio più piccolo: indica che l'approccio o il risultato non è presente.



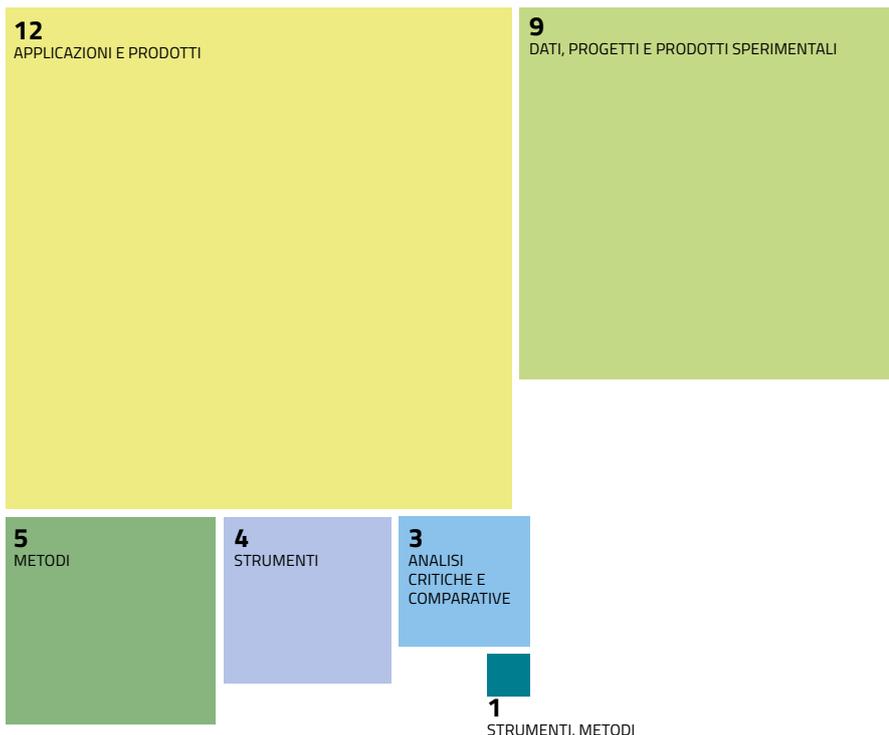
IDEE DI RICERCA: APPROCCI METODOLOGICI / RISULTATI ATTESI (PRINCIPALI)

APPROCCI METODOLOGICI

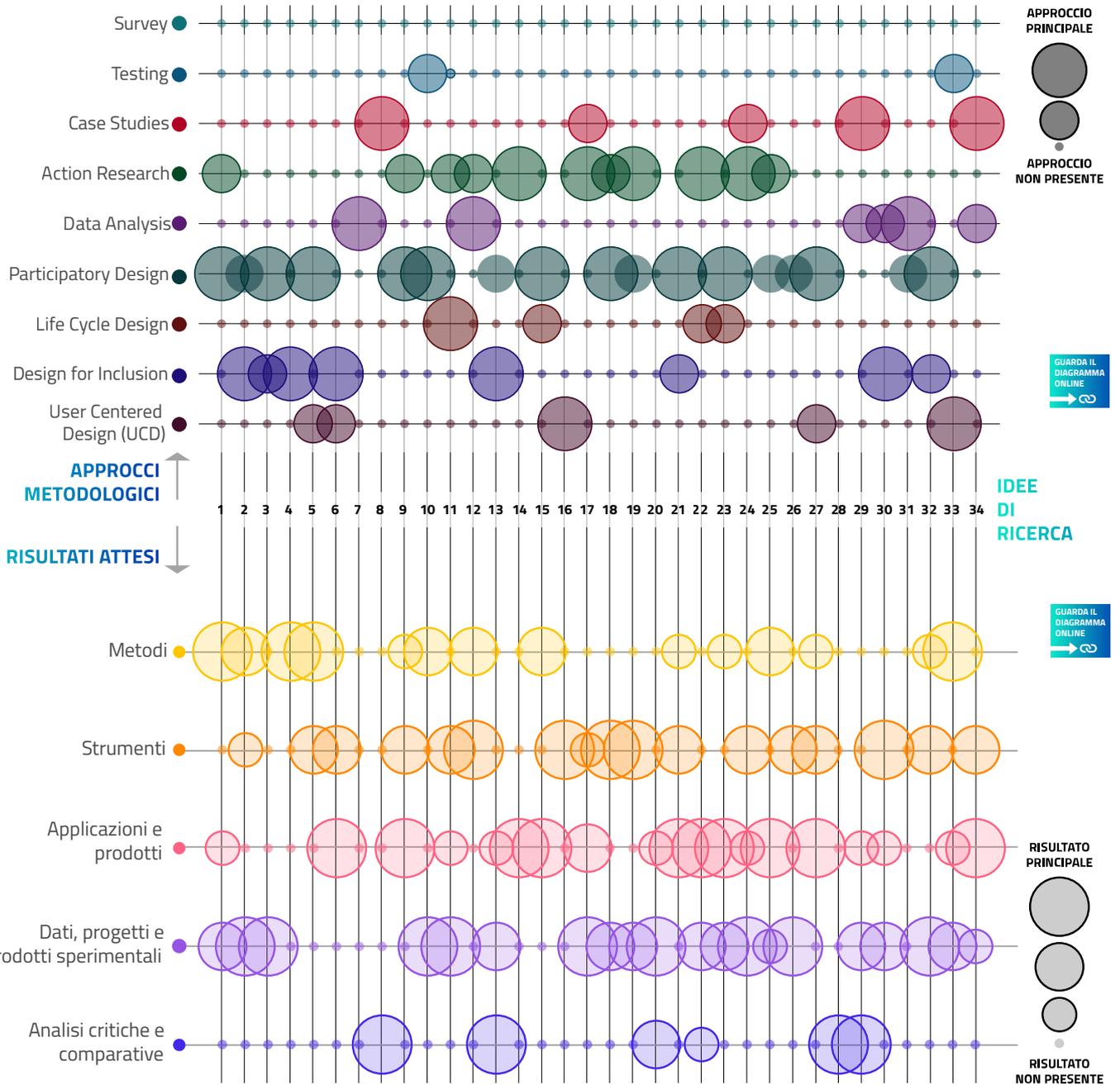


- 1** FUTURE WIREFRAMES
- 2** LA CITTÀ QUEER
- 3** PROGETTARE L'INTERATTIVITÀ
- 4** BASIC [GENDER] DESIGN
- 5** VISUALIZZAZIONE INCLUSIVA
- 6** DIGITAL CUSTOM DESIGN
- 7** DALLA CURA DEL SÉ ALLA CURA DEL PIANETA
- 8** DISABILITY LED DESIGN
- 9** DESIGN PER E CON I SISTEMI TERRITORIALI
- 10** IL RITUALE COME STRUMENTO DI RICERCA PROGETTUALE PER ESPORARE LA DIMENSIONE CULTURALE E SIMBOLICA DELL'ENTOMOFAGIA
- 11** SCENARI SOSTENIBILI PER ECOSISTEMI DIGITALI
- 12** DESIGN PER L'INTERAZIONE TRA UOMO E NATURA
- 13** HOURMO
- 14** VALORIZZAZIONE DEI RIFIUTI TESSILI ATTRAVERSO IL DESIGN CIRCOLARE
- 15** NUOVI CONTESTI LAVORATIVI DIGITALI PER FAVORIRE LA RIVITALIZZAZIONE DEI BORGHI D'ITALIA
- 16** INTERVENTI PROGETTUALI DISCRETI IN SPAZI MUSEALI
- 17** DESIGN PER LA RICONNESSIONE CON LA NATURA
- 18** TERRITORI ACCESSIBILI
- 19** DESIGN PER IL TERRITORIO MATERIALE E IMMATERIALE
- 20** IL DESIGN COME FORMA DI DIALOGO TRA PRODUZIONE, CARCERE E SOCIETÀ.
- 21** PECULIARITÀ INDUSTRIALI: PERSONE, TECNOLOGIE E CONTESTI
- 22** DISTRETTI CONCIARI
- 23** PAESAGGI DELLA MODA SOSTENIBILE
- 24** INTEGRARE TECNOLOGIE E APPRENDIMENTO ESPERENZIALE NEL DESIGN DEGLI SPAZI DI LAVORO
- 25** OCEANO, DISTANZE DA ACCORCIARE CON RITI DI COMUNITÀ
- 26** XYZ
- 27** INTERAZIONE LENTA PER I NEXT BILLION USERS IN ITALIA
- 28** TENDENZA DISSIDENTE
- 29** CYBORG FASHION
- 30** STRUMENTI E METODI PER PROGETTARE SERVIZI PUBBLICI DIGITALI EQUI E SOSTENIBILI
- 31** UN MODELLO ESPLORATIVO PER DEFINIRE CONTESTI E CONFINI DELLA CREATIVITÀ QUALE META-DISCIPLINA
- 32** ADVANCED DESIGN E VIDEO GIOCO.
- 33** VERSO UNA PERCEZIONE "PSEUDO-APTICA" DEI MATERIALI PER IL DESIGN.
- 34** DESIGN BIOMIMETICO E DESIGN BIOFILICO

RISULTATI ATTESI



IDEE DI RICERCA: APPROCCI METODOLOGICI / RISULTATI ATTESI (PRINCIPALI E SECONDARI)

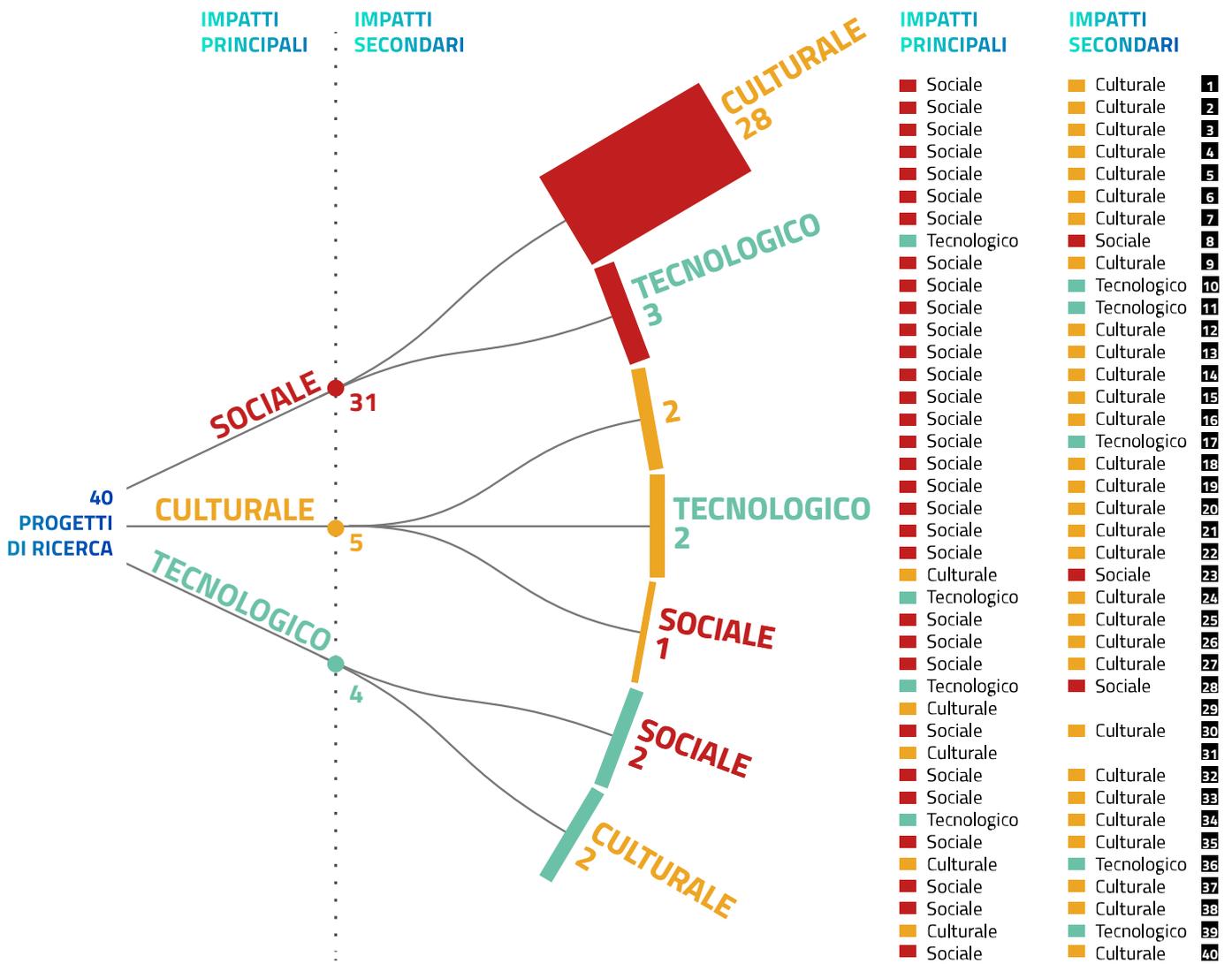


Il diagramma mostra la relazione tra le idee di ricerca (rappresentate dalle colonne numerate da 1 a 34), gli approcci metodologici (parte superiore del diagramma) e i risultati attesi (parte inferiore del diagramma).

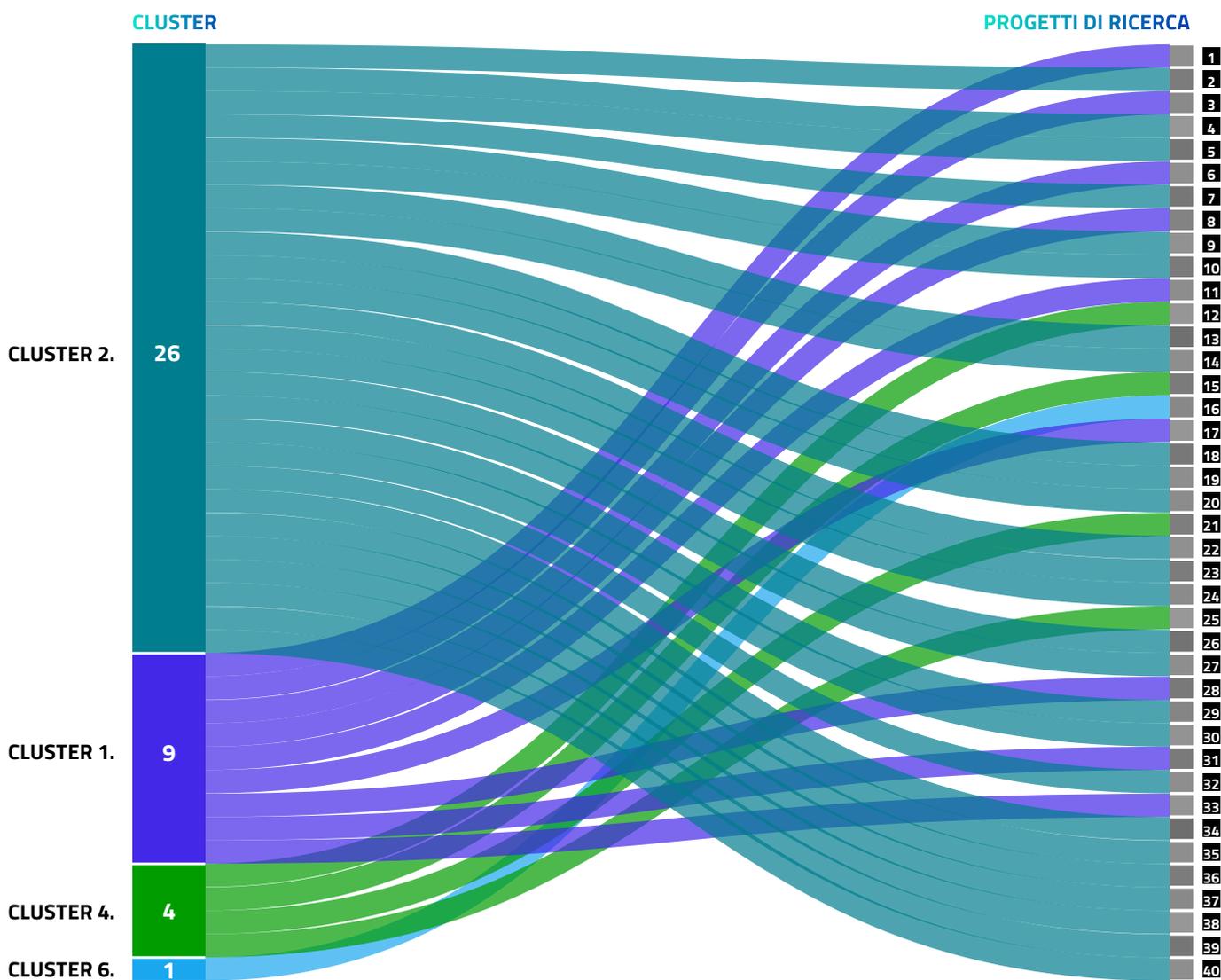
Cerchio grande - medio: indica che l'approccio o il risultato è il principale nell'idea di progetto o che è presente, ma non è il focus principale.
Cerchio più piccolo: indica che l'approccio o il risultato non è presente.



PROGETTI DI RICERCA: IMPATTO SOCIALE / CULTURALE / TECNOLOGICO



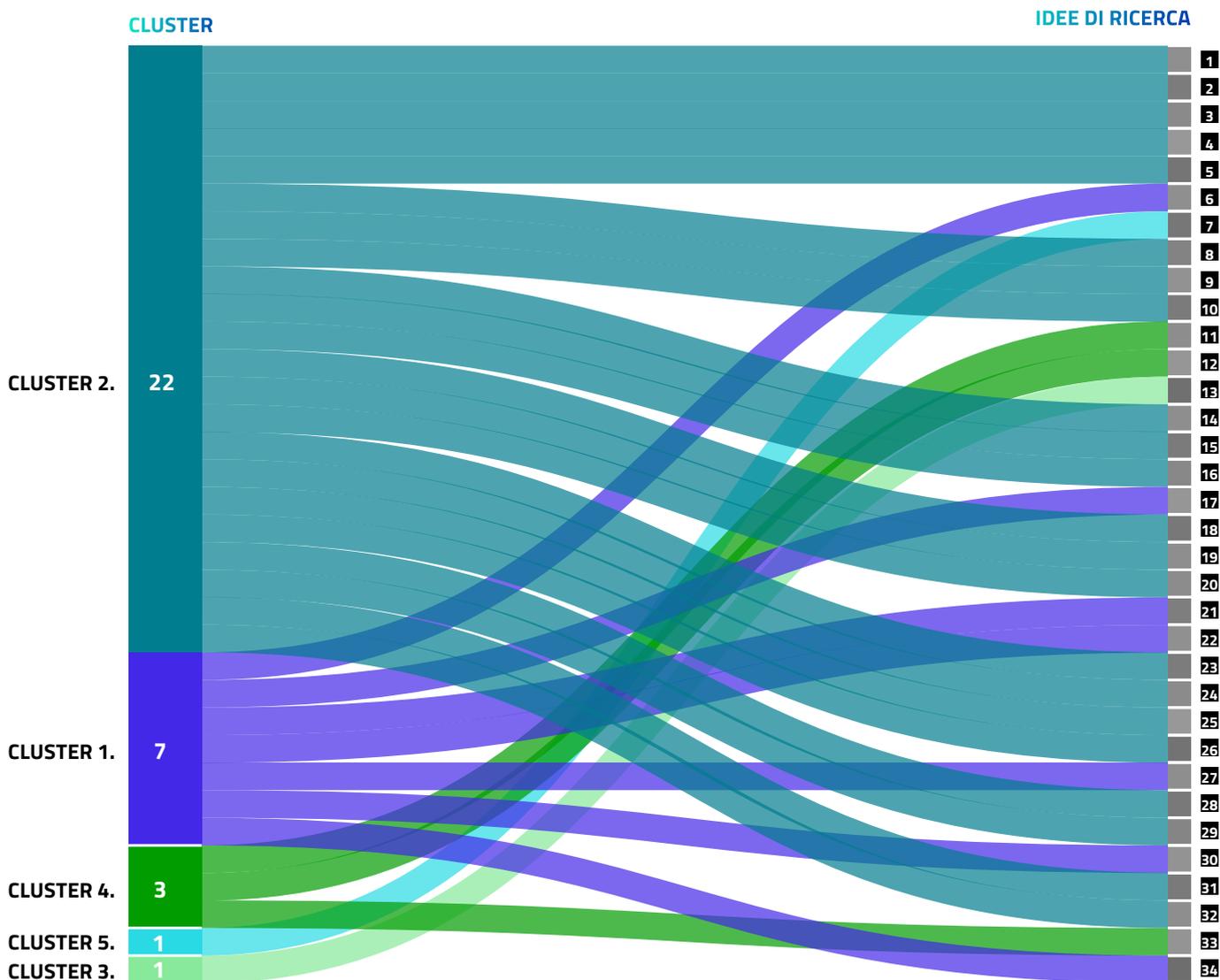
PROGETTI DI RICERCA: CONVERGENZE PROGRAMMA QUADRO HORIZON EUROPE



PILLAR 2 HORIZON EUROPE 2021-2027

- CLUSTER 1: SALUTE;
- CLUSTER 2: CULTURA, CREATIVITÀ E SOCIETÀ INCLUSIVE;
- CLUSTER 3: SICUREZZA CIVILE PER LA SOCIETÀ;
- CLUSTER 4: DIGITALE, INDUSTRIA E SPAZIO;
- CLUSTER 5: CLIMA, ENERGIA E MOBILITÀ;
- CLUSTER 6: PRODOTTI ALIMENTARI, BIOECONOMIA, RISORSE NATURALI, AGRICOLTURA E AMBIENTE.

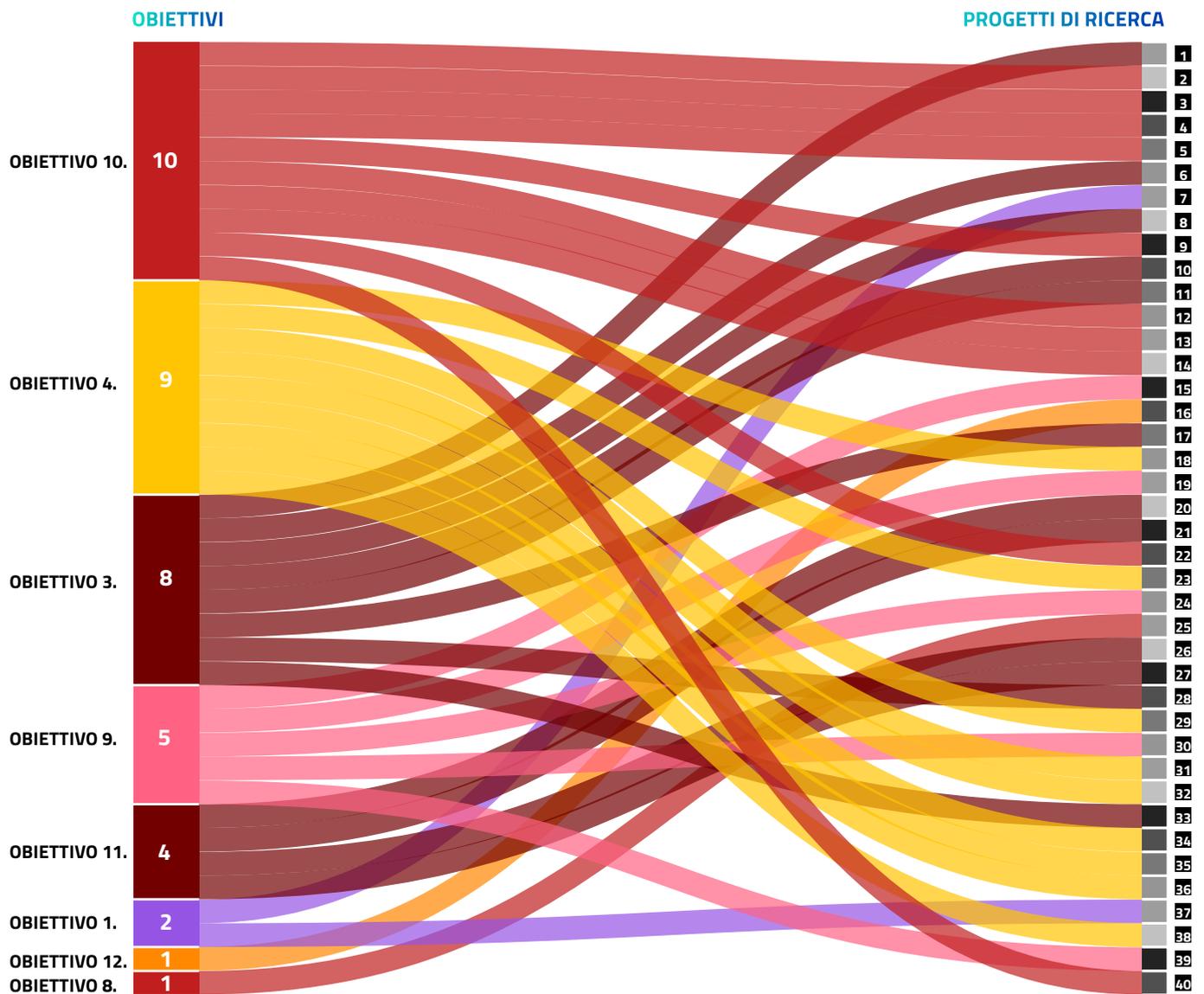
IDEE DI RICERCA: CONVERGENZE PROGRAMMA QUADRO HORIZON EUROPE



PILLAR 2 HORIZON EUROPE 2021-2027

- CLUSTER 1: SALUTE;
- CLUSTER 2: CULTURA, CREATIVITÀ E SOCIETÀ INCLUSIVE;
- CLUSTER 3: SICUREZZA CIVILE PER LA SOCIETÀ;
- CLUSTER 4: DIGITALE, INDUSTRIA E SPAZIO;
- CLUSTER 5: CLIMA, ENERGIA E MOBILITÀ;
- CLUSTER 6: PRODOTTI ALIMENTARI, BIOECONOMIA, RISORSE NATURALI, AGRICOLTURA E AMBIENTE.

PROGETTI DI RICERCA: CORRISPONDENZA AGENDA ONU 2030



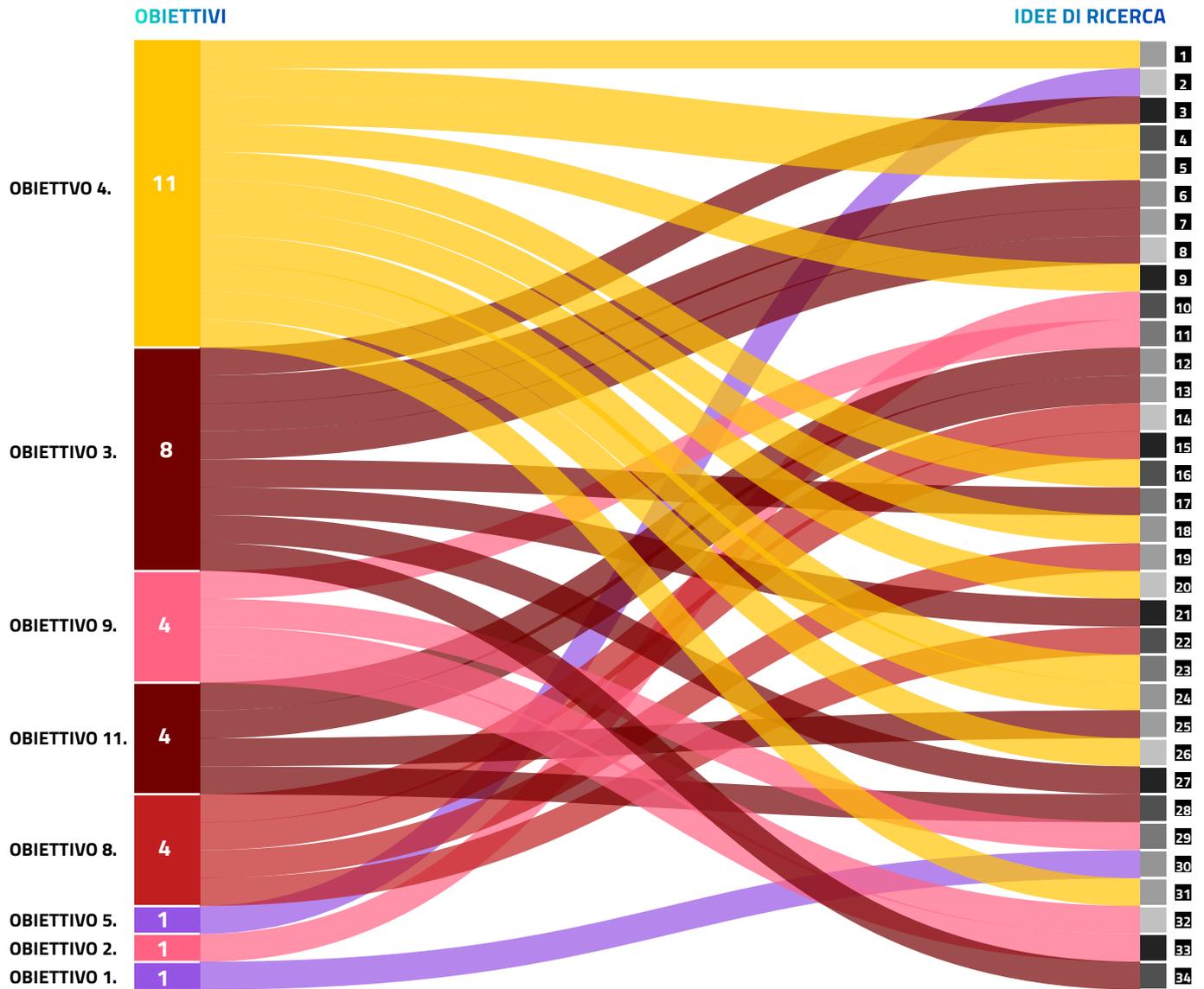
OBIETTIVI ONU 2030 (SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS_SDG)

- 1. POVERTÀ ZERO;
- 2. FAME ZERO;
- 3. SALUTE E BENESSERE;
- 4. ISTRUZIONE DI QUALITÀ;
- 5. UGUAGLIANZA DI GENERE;
- 6. ACQUA PULITA E IGIENE;
- 7. ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE;
- 8. LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA;
- 9. INDUSTRIA, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE;
- 10. RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE;

- 11. CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI;
- 12. CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI;
- 13. AGIRE PER IL CLIMA;
- 14. LA VITA SOTT'ACQUA;
- 15. LA VITA SULLA TERRA;
- 16. PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI FORTI;
- 17. PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI.



IDEE DI RICERCA: CORRISPONDENZA AGENDA ONU 2030



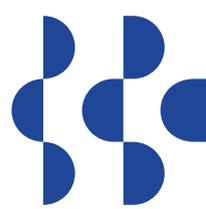
OBIETTIVI ONU 2030 (SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS_SDG)

- 1. POVERTÀ ZERO;
- 2. FAME ZERO;
- 3. SALUTE E BENESSERE;
- 4. ISTRUZIONE DI QUALITÀ;
- 5. UGUAGLIANZA DI GENERE;
- 6. ACQUA PULITA E IGIENE;
- 7. ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE;
- 8. LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA;
- 9. INDUSTRIA, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE;
- 10. RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE;

- 11. CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI;
- 12. CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI;
- 13. AGIRE PER IL CLIMA;
- 14. LA VITA SOTT'ACQUA;
- 15. LA VITA SULLA TERRA;
- 16. PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI FORTI;
- 17. PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI.



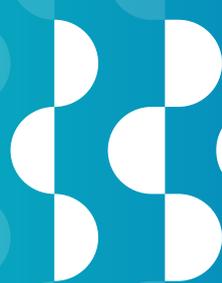
CONFERENZA SID. 2023

 **DESIGN**
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society