

dipartimento di Culture del Progetto:

1.1 Denominazione del centro studi

Futuro Continuo

Design for behavioural change & regenerative future

1.2 Abstract del progetto

Il Centro Studi *Futuro Continuo. Design for behavioural change & regenerative future* interviene nelle aree di intersezione tra innovazioni tecnologiche ed emergenze ambientali e sociali, affrontando con approccio interdisciplinare una molteplicità di temi legati alla ricerca di base e applicata. Tra le metodologie di ricerca scelte dal Centro Studi assumono particolare importanza il *Design for Behaviour Change* – che include gli studi emergenti sul *Nudge Design* – e il *Circular Design* applicato in ottica rigenerativa.

Dalla trasformazione consapevole delle abitudini di acquisto e consumo, al rapporto tra materiale e immateriale, con particolare riferimento alle implicazioni tecnologiche, alla progettazione innovativa dei prodotti o dei servizi, il Centro Studi riflette sul ruolo chiave del design come attivatore e guida di comportamenti virtuosi in termini di sostenibilità e circolarità, benessere, utilizzo di nuove tecnologie, collaborazione di filiera in ottica sistemica.

Sono state individuate alcune traiettorie di ricerca per indirizzare il lavoro del Centro Studi, nella dinamica di un percorso di ricerca multidirezionale che si snoda tra due punti non antitetici di una coppia di termini: *sostenibile + digitale; memoria + innovazione; contenuti + contenitori; Human Centered + More than Human Centered*.

Il contesto vicentino è assunto come caso studio e ambito di applicazione di particolare rilievo in virtù del suo ricco tessuto economico-produttivo e culturale e per la molteplicità dei settori di attività con i quali confrontarsi. Il Centro Studi ha, infatti, a disposizione uno spazio dedicato e attrezzato presso la sede di Viale Margherita 87, Vicenza.

dipartimento di Culture del Progetto:

1.3 Descrizione del progetto

Il Centro Studi *Futuro Continuo. Design for behavioural change & regenerative future* accoglie in un unico spazio molteplici ambiti di ricerca di base e applicata che si confrontano con le possibilità progettuali offerte dall'evoluzione in ottica rigenerativa dei processi di progettazione, produzione e consumo in contesti sempre più complessi con i quali la disciplina del design è chiamata costantemente a confrontarsi.

Temi come quelli connessi alla consapevolezza, alla responsabilità, alla trasformazione delle abitudini di acquisto e consumo (con riferimento, ad esempio, all'economia delle performance e al metabolismo ciclico) così come quelli relativi al rapporto tra materiale e immateriale riferibili allo sviluppo delle tecnologie digitali, richiedono da parte dei designer un'attenzione non solo alla progettazione innovativa dei prodotti o dei servizi, ma anche alle possibilità di trasformazione "guidata dal design" (design-driven) dei comportamenti (di fruizione, di gestione, ecc.) in termini di sostenibilità e circolarità, benessere, utilizzo di nuove tecnologie, collaborazione di filiera in ottica sistemica.

In particolare, il design di prodotto, riflettendo su scenari post-digitali e sfruttando l'innata propensione della disciplina a collaborare con altri settori di studio, può diventare un catalizzatore d'innovazione capace di contribuire a formalizzare e rendere trasmissibili metodi, soluzioni e processi preferibilmente rigenerativi.

Il tema del *Design for behavioural change* e il ruolo del progetto degli artefatti nell'influenzare i comportamenti viene affrontato con un'attenzione critica e con una continua riflessione sia sulle potenzialità, sia sui rischi che tale strategia progettuale porta con sé.

È dunque in queste aree di intersezione tra innovazioni tecnologiche ed emergenze ambientali e sociali che il Centro Studi si propone di intervenire affrontando, con l'angolazione del *Design for behavioural change* e le possibilità offerte dalle sperimentazioni progettuali, questioni oggi culturalmente, economicamente e socialmente rilevanti.

Il posizionamento del Centro nella sede Iuav di Vicenza nasce dalla collaborazione con la Fondazione Studi Universitari di Vicenza e dalla fondamentale attenzione che viene data al contesto vicentino come caso studio e ambito di applicazione di particolare rilievo, vista l'articolazione del suo tessuto economico-produttivo e la molteplicità dei settori di attività con i quali è possibile confrontarsi. L'aggregazione di ricerca trova, di fatto, continuità con i temi cardine dell'impianto scelto per le iniziative formative presenti a Vicenza (sostenibilità, digitalizzazione e cultura d'impresa) e con le connessioni già attivate con il tessuto economico-produttivo e culturale.

dipartimento di Culture del Progetto:

Sempre in ottica di cambiamenti rigenerativi che coinvolgano positivamente il tessuto economico-produttivo, tra gli ambiti di intervento del Centro verrà dato spazio alla ricerca e alle mappature dei nuovi campi e delle nuove professionalità del design connesse alla cultura d'impresa, anche in ottica interdisciplinare, con particolare attenzione alle esperienze ed esigenze del territorio vicentino; a studi interdisciplinari per anticipare o approfondire le trasformazioni dei ruoli e delle competenze di figure professionali connesse alla progettazione dei prodotti industriali; all'analisi, costruzione, sperimentazione e valutazione di modelli e strumenti di upskilling, reskilling e adeguamento delle competenze sul progetto all'interno di imprese e istituzioni (ad esempio: design thinking for innovation; metodi di learning as a service; costituzione di ecosistemi di apprendimento, in particolare in connessione ai temi della sostenibilità e della digitalizzazione).

Metodologie

Le ricerche del Centro Studi seguiranno prevalentemente le due metodologie rappresentate sinteticamente nel titolo:

. il *Design for Behavioural Change*, ovvero un approccio progettuale che mira a influenzare positivamente il comportamento delle persone tramite il redesign di prodotti, servizi e ambienti. Attraverso un'attenta comprensione delle motivazioni e degli incentivi che guidano le azioni delle persone e il loro rapporto con il panorama degli artefatti, il design può mitigare comportamenti indesiderati e promuovere quelli salutari per l'individuo, la società e l'ambiente. Nel contesto più ampio del design for behavioural change si inserisce il nudge Design, metodologia che, partendo dalla teoria del *nudge*, si concentra sulla progettazione di "spinte gentili" per influenzare positivamente il comportamento delle persone evitando qualsiasi tipo di imposizione. Applicare il *nudging* a emergenze ambientali o sociali reali, per esempio, significa progettare il modo per scardinare pregiudizi e abitudini consolidate, promuovendo azioni virtuose e consapevoli nell'interesse dell'intero ecosistema;

- il *Circular Design*, metodologia di progetto in ottica rigenerativa che si basa sul "principio d'inerzia" proposto da Walter Stahel, secondo il quale un prodotto deve rimanere in vita il più a lungo possibile al fine di sganciarne il valore economico dal consumo di risorse, di mantenerne la *performance* e di minimizzarne i costi ambientali. Nello sviluppo delle ricerche si prevede a tal fine di utilizzare il radar delle 30 strategie derivato dall'attività di ricerca "Circular Design Maps" svolta da una parte di questo gruppo di ricerca all'interno dell'ateneo.

dipartimento di Culture del Progetto:

Di supporto alla metodologia del *Circular Design* è utilizzata quella del *Systemic Design*, che prevede una prima fase di analisi e rilievo olistico per captare la complessità della situazione attuale - azione aiutata dall'uso di giga-maps - per poi andare a progettare una situazione in cui le connessioni tra i vari attori (i vari agenti dell'ecosistema territoriale, umani e non) diventano fondamentali per delineare uno scenario diverso.

Traiettorie di ricerca

Il Centro Studi affronta, con diverse angolature e con le metodologie indicate, alcune specifiche traiettorie di ricerca. Il termine traiettorie è stato scelto per indicare la dinamica di un percorso di ricerca che si estende tra due punti ideali ma non è connotata da un verso unidirezionale, bensì dalla possibilità di indagine di tutti i punti intermedi all'interno del tracciato, percorribile in due versi. La traiettoria è composta dunque da punti interconnessi fra loro che definiscono un contesto in continuo divenire.

Le principali sono:

. *sostenibile + digitale*: le trasformazioni che incrociano le due transizioni ecologica e digitale si sviluppano su due piani: uno migliorativo dell'esistente (di breve-medio termine) e uno trasformativo (di medio-lungo termine) dei prodotti, processi, servizi. Questa traiettoria di ricerca pone al centro la necessità di ripensare i comportamenti di consumo e di produzione ad essi associati e richiede un elevato grado di sperimentazione per arrivare a soluzioni semplici e praticabili ai problemi che la complessità e i "comportamenti emergenti" impongono. I campi di azione di questa traiettoria sono trasversali ai settori produttivi e riguardano, ad esempio, il "design rigenerativo e adattivo" dei prodotti industriali per lo sviluppo sostenibile, la bioeconomia circolare, il progetto per la mitigazione degli impatti ambientali derivati dalle pressioni antropiche, il green procurement, il design e re-design dei prodotti e servizi basato sulle tecnologie digitali che puntano a esplorare e approfondire i diversi scenari in cui l'integrazione di componenti materiali e immateriali, così come le metodologie di trattamento di dati e informazioni, può portare significativi cambiamenti nel comportamento umano (sia sul versante dell'utilizzo di oggetti e sistemi oppure di accesso a determinati servizi, sia in quello dello sviluppo e produzione di nuovi beni o soluzioni).

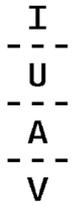
. *memoria + innovazione*: all'interno di questa traiettoria, in stretta connessione con il territorio, si studieranno i processi di connessione tra elementi che riguardano il rapporto tra il passato e il futuro (delle aziende, dei processi manifatturieri, delle iniziative culturali connesse al racconto dei prodotti e delle produzioni), con l'obiettivo di studiare i cambiamenti

dipartimento di Culture del Progetto:

nei comportamenti di fruizione e valorizzazione del patrimonio e della memoria storica di imprese, enti, istituzioni. A tale scopo, l'intreccio tra il design applicato alla ricerca storica e agli archivi e l'utilizzo di innovazioni tecnologiche (dalle realtà aumentate a quelle virtuali e miste, ad esempio) può rappresentare un innovativo campo di indagine per "rigenerare" il ruolo culturale e sociale rivestito dalle imprese. La valorizzazione dei materiali d'archivio, dai brevetti agli stampi, può dunque restituire il contesto nel quale innovazioni decisive hanno trovato modo di prodursi, così come riallacciare le trame della storia sociale e culturale di un territorio per contribuire a creare conoscenza e consapevolezza, attivando azioni di tutela, conservazione e promozione.

. *contenuti + contenitori*: le innovazioni tecnologiche, le spinte ai cambiamenti comportamentali virtuosi, le pressioni sulla sostenibilità ambientale, economica e sociale richiedono un ripensamento del binomio contenuto-contenitore sia nei suoi aspetti complessivi di rapporto tra forma e sostanza sia in quelli più specificatamente tecnici e produttivi. Solo per fare alcuni esempi, in questa traiettoria rientrano chiaramente le ricerche sul Packaging Design, sulle relative soluzioni di miglioramento dell'attenzione ambientale e sull'interferenza che le tecnologie digitali stanno portando alla sua progettazione. Oltre alla ricerca di ottimizzazione e alle nuove spinte normative (come nel caso della PPWR), ciò avviene, in particolare, in ambiti applicativi come il tracciamento per l'ottimizzazione ed efficientamento della supply chain e l'informazione aumentata e multimediale per la conoscenza del contenuto e l'utilizzo consapevole da parte del consumatore. Rientrano in questa traiettoria, però, anche le ricerche sulle configurazioni di nuove tipologie oggettuali derivate da innovazioni tecnologiche (dalla realtà aumentata a quella virtuale o mista, all'AI, ecc.) con la conseguente trasformazione nella progettazione, ad esempio, di forma complessive, scocche e interfacce e dei relativi comportamenti d'interazione.

. *Human Centered + More than Human Centered*: in letteratura è evidente un progressivo spostamento verso approcci metodologici nei quali decade la centralità assoluta della persona mentre viene esplicitata la necessità di considerare in modo integrato i bisogni e i limiti delle quattro dimensioni della nozione sistemica di ambiente (geosfera, biosfera, sociosfera e tecnosfera), e dei tre ambiti che intervengono nella sostenibilità (sociale, ambientale ed economica). Questo sguardo, che consiste in un continuo *zoom in* e *zoom out* tra le scale del progetto, permette di arrivare a soluzioni che possano soddisfare i bisogni di tutti gli attori dell'ecosistema territoriale, superando il solo Human-Centered Design e muovendosi verso un More than Human-Centered design (vedi, ad esempio i casi Life Centered, Planet Centric, ecc.), che considera centrale nella progettazione anche altri agenti come le risorse naturali (aria,



dipartimento di Culture del Progetto:

acqua, suolo, vegetali, cibo...). A tal fine, in questa traiettoria s'intende riflettere su come questo spostamento di centralità intervenga concretamente nel progetto, prevedendo un dialogo tra il design e le altre discipline del progetto ed estendendo le riflessioni dalla scala micro del design a quella meso e macro.

Struttura e attrezzature

Il Centro Studi ha a disposizione spazi dedicati nella sede distaccata di Iuav a Vicenza, presso il Campus di Viale Margherita 87, lotto II-III, terzo piano.

Nella stessa struttura è a disposizione anche il Laboratorio DIAR (Dall'Idea Alla Realtà) della Fondazione Studi Universitari di Vicenza con attrezzature utili allo svolgimento delle ricerche connesse alle attività con tecnologia immersiva in realtà virtuale e, in caso di sperimentazione progettuale, è possibile accedere alle attrezzature e agli spazi delle Officine tecniche già predisposte per la didattica.