

Collective Action Design Framework

mag

rosa granados
chiara massotti
giuseppe russo

Negli ultimi dieci anni, la crescita di Internet ha permesso l'emergere di sorprendenti nuove forme di lavoro collettivo. Gli esempi includono Google, Wikipedia, Threadless, e molti altri. Migliaia di persone nel mondo cercano di sviluppare nuovi sistemi che permettano la creazione di una comunità che partecipa e fa parte della costruzione del suo proprio spazio vitale, inteso non solo come stile di vita o modo d'essere, ma anche come insieme di luoghi e prodotti che desiderano utilizzare.

Per sfruttare la possibilità che offre questo framework, sono state create comunità reali e virtuali per sfruttare efficacemente la forza delle folle. Queste comunità si creano attorno a un luogo o piattaforma in comune attraverso cui manifestare il proprio pensiero, così le idee vengono raccolte e condivise creando uno scambio di opinioni. Dopo di che, il dibattito si consolida in un progetto che viene gestito e realizzato della comunità stessa.



Centro per l'Intelligenza Collettiva MIT

Al centro per l'Intelligenza Collettiva MIT , i ricercatori Thomas W. Malone, Robert Laubacher, Chrysanthos Dellarocas, e Greg Little, hanno trascorso gli ultimi quattro anni ad analizzare esempi di intelligenza collettiva abilitati da Internet, e hanno sviluppato un modello che chiamano Il Genoma Intelligenza Collettiva. Pensare davvero grande, scavare il modo in cui molte persone, collettivamente, stanno iniziando a pensare e condividere su un nuovo quadro.

Questo modello si basa su quattro pilastri: Obiettivo, i partecipanti, strumenti / metodi e motivazioni.

Obiettivo: Qual è la cosa specifica, azione collettiva?

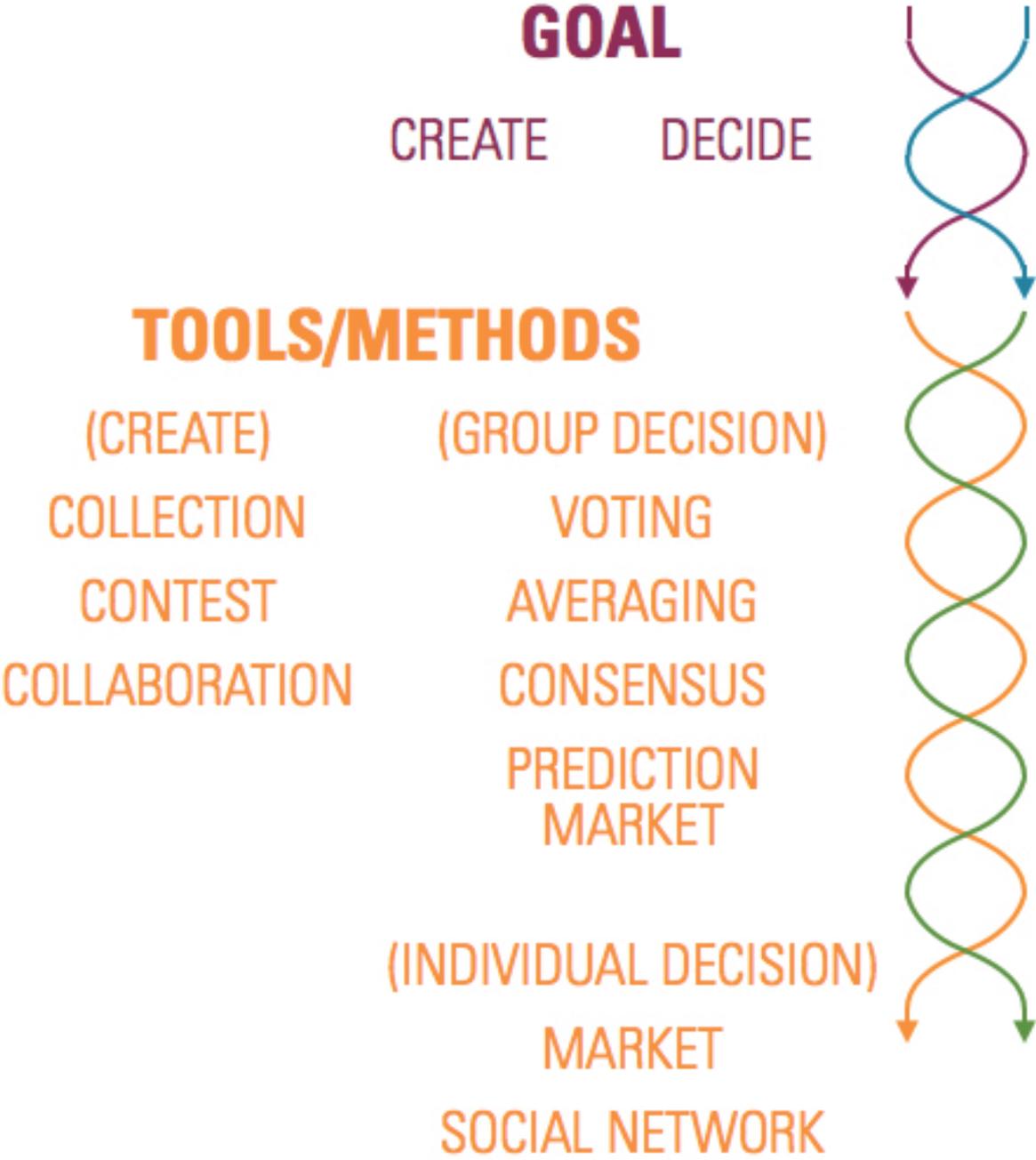
- Creare - il gruppo ha bisogno di creare qualcosa di nuovo
- Decidere - il gruppo ha bisogno di scegliere

Partecipanti: Qual è il gruppo di persone che lavoreranno insieme?

- Folla - un gruppo ampiamente distribuito di persone
- Gerarchia - un gruppo organizzato da una struttura di gestione, con ruoli e responsabilità specifiche per ogni partecipante.

Motivazioni: Perché ogni persona all'interno di questa rete è costretto a partecipare?

The Collective Intelligence Genome



ADAPTED FROM "THE COLLECTIVE INTELLIGENCE GENOME", BY THOMAS W. MALONE, ROBERT LAUBACHER AND CHRYSANTHOS DELLAROCAS, MIT SLOAN MANAGEMENT REVIEW, SPRING 2010

MIKE ARAUZ // JUNE 2010

PARTICIPANTS

CROWD

HIERARCHY

MOTIVATIONS

MONEY

GLORY

EXPERTISE

SOCIAL

SATISFYING WORK

BE PART OF
SOMETHING BIGGER

PERSONAL PASSION

azione collettiva

- Soldi - a cambio di una ricompensa monetaria
- Gloria - per l'opportunità di ottenere il riconoscimento pubblico
- Competenza - affinare le proprie competenze e ottenere un miglioramento in quello che fa.
- Sociale - di trascorrere il tempo con persone.
- Soddisfare il lavoro - la sensazione di compiere compiti significativi
- Essere parte di qualcosa più grande - nel senso che stanno contribuendo.
- Personale passione - perché questa è una cosa che amano fare.

Strumenti / Metodi: Come sarà il gruppo di essere abilitato a partecipare?

- Collezione - ogni partecipante contribuisce in piccoli pezzi per conto proprio.
- Contest - usata quando vi è un limite su quanto deve essere creato.
- Collaborazione - utilizzato quando i contributi individuali influenzano.

azione collettiva

Questi elementi, sono degli ingredienti per essere mescolati e abbinati in infinite combinazioni per creare esperienze adatte alle diverse esigenze e le esigenze di progetto.

I nostri poteri combinati ... si finisce con un quadro attuabili per la progettazione di esperienze di catalizzare l'azione collettiva tra una rete di individui collegati da un comune interesse, in linea con l'interesse istituzionale, che assomiglia a questo:

COMMUNITY CENTERED COLLECTIVE ACTION DESIGN FRAMEWORK

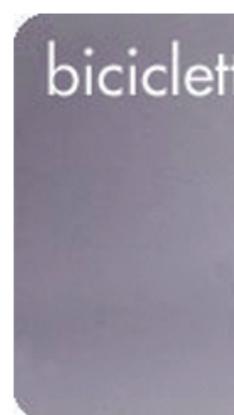
In order to engage a community, you need to align what's important to your brand with what's important to the people you hope to work with.

MIKE ARAUZ // JUNE 2010



Le stazione delle biciclette

La Stazione delle Biciclette è un struttura del Comune di San Donato Milanese messa a disposizione dei cittadini che considerano la bicicletta come un mezzo di trasporto per i propri spostamenti quotidiani. Questo gruppo di 5 professionisti (ingegneria e design) hanno un personale interesse nei confronti dell'uso della bicicletta. Una volta associati hanno partecipato al concorso che ha organizzato il comune per gestire le stazione delle biciclette dove hanno acquisito la responsabilità di questa iniziativa. Nello sviluppo di questa attività hanno avuto la possibilità di interagire con il ciclista urbano e scoprire i suoi bisogni. Da questo punto hanno cominciato la realizzazione di una linea di biciclette e accessori. Più volte hanno affermato che ciò che hanno fatto è stato possibile grazie al processo collettivo e alla partecipazione attiva della comunità.



stazione delle biciclette

lette   custodia e riparazioni



Cantiere per pratiche non-affermative

La partecipazione al programma di residenze per creativi Careof – organizzazione per l'arte contemporanea con sede alla Fabbrica del Vapore di Milano – di due professionisti del design ha permesso di stabilire una serie di accordi e motivazione sulla pratica del design. Subito hanno cominciato a condividere le proprie esperienze con altri professionisti con cui avevano un punto in comune. Questa è proprio la risorsa che hanno utilizzato per la loro tesi di laurea, incentrata sulla partecipazione della comunità nel percorso progettuale.

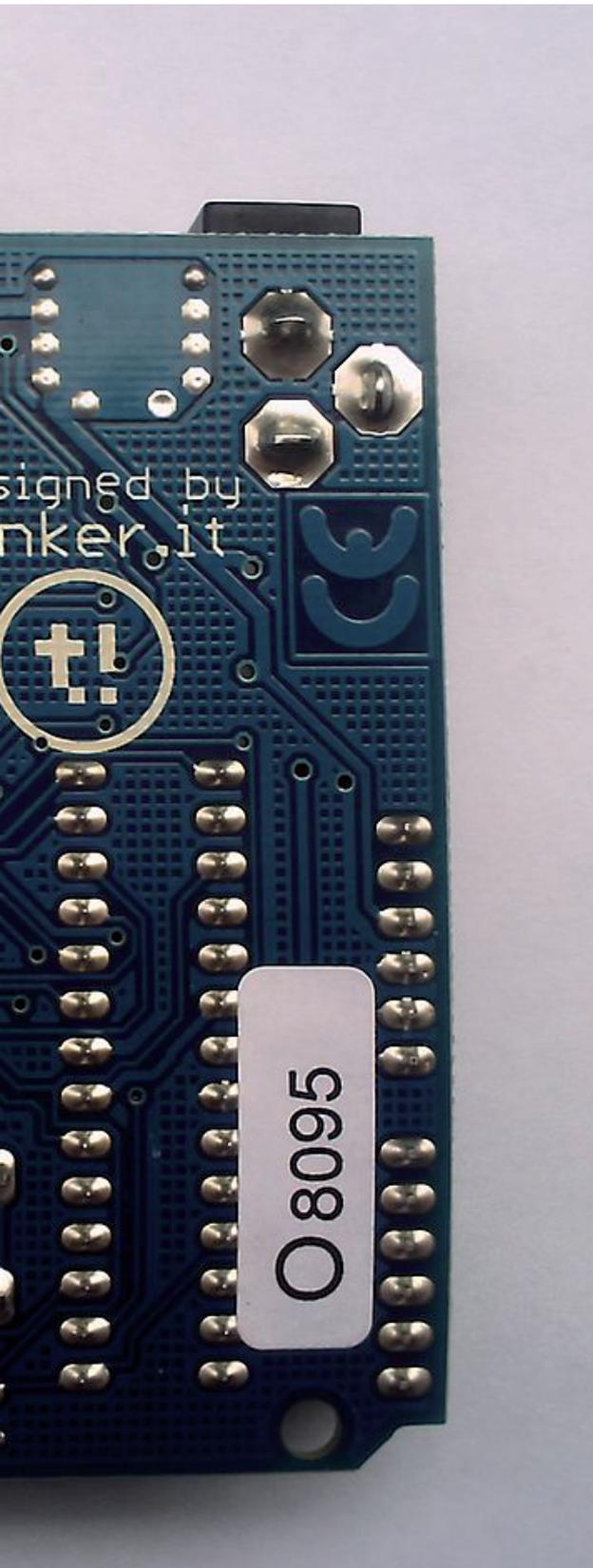
Adesso sono un gruppo di 12 giovani designer e artisti che fanno incontri di discussione per stabilire un discorso critico intorno al lavoro del design. Il suo obiettivo è mettere a disposizione le idee, spunti e ricerche che servano per guidare il lavoro del designer. Il suo approccio mentale è quello di pensare insieme il mondo, la realizzazione di questo tipo di attività permette di condividere idee, esperienze e progetti.



arduino

Il team di Arduino è composto da Massimo Banzi, David Cuartielles, Tom Igoe, Gianluca Martino, e David Mellis. Il progetto prese avvio in Italia a Ivrea nel 2005, con lo scopo di rendere disponibile, per progetti di Interaction design realizzati da studenti, un dispositivo di controllo che fosse più economico rispetto ai sistemi di prototipazione allora disponibili. Tre anni dopo aver cominciato il progetto, nasce Arduino; un framework open-source che permette la prototipazione rapida e l'apprendimento veloce dei principi fondamentali dell'elettronica e della programmazione. A ottobre 2008 in tutto il mondo erano già stati venduti più di 50.000 esemplari di Arduino

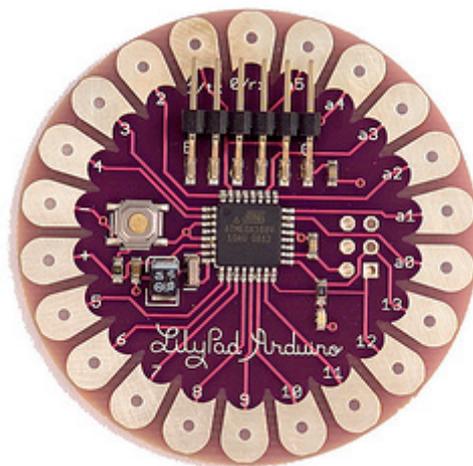




arduino

La particolarità del progetto è che le informazioni sull'hardware e soprattutto i progetti sono disponibili per chiunque: si tratta quindi di un hardware open source. Grazie alla base software comune, ideata dai creatori del progetto, per la comunità Arduino è stato possibile sviluppare programmi per connettere a questo hardware più o meno qualsiasi oggetto elettronico, computer, sensore, display o attuatore.

Tutto è stato pianificato per rendere questo prodotto una innovazione. Arduino è composto dal prodotto (kit) e dal software. Un altro importante elemento è il sito web che permette una interazione più partecipativa tra gli utenti, in quanto possono condividere da diversi luoghi del mondo i loro esperimenti. Arduino è il suo linguaggio in comune.



conclusione

Il “lavoro collettivo” è un mezzo per condividere le idee e così tendere a progetti innovativi. Uno scenario favorevole per sviluppare dei progetti dove le persone volontariamente partecipano ad una iniziativa. Il ruolo del designer è quello di identificare gli approcci con cui le persone si identificano e articolare questi tipo di scambi.

I tre casi studio propongono una riflessione sul cambiamento verso una società più partecipativa. Quello che sta accadendo oggi nel mondo ha permesso l'affermazione della consapevolezza di andare incontro agli altri per aggiungere più valore al progetto, rispetto a quanto si può creare da soli.

sitografia

<http://mikearauz.wordpress.com>

<http://cci.mit.edu>

<http://www.lastazionedellebiciclette.com>

<http://www.brave-new-alps.com>

<http://www.arduino.cc/>