

mappa semantica del termine path  
dependences arte fatto oggetto tecnico  
e individuato tecnico user centered design  
la user driven innovation applicazione di una  
metodologia progettuale creativa in ambi-  
to di design specificità di alcuni strumen-  
ti di ricerca tipici del design connessi al tem-  
a del design a scala territoriale **webquest**  
alberto andreetto metodo di ricerca progetto

Web quest

Alberto Andreetto 735383

Politecnico Di Milano

aa 2008\_2009

Corso di

Metodi di ricerca per il progetto

Professore Stefano Maffei

Facoltà di Disegno Industriale

1LS

indice

- 01\_ Ricostruisci una mappa semantica del termine path dependence, in dicendo genealogia, autori di riferimenti, teorie e parole chiave con nesce.
- 06\_ Raccogli e confronta (specificandone fonti e autori) le principali definizioni di artefatto e confrontale con la definizioni di oggetto tecnico e individuo tecnico.
- 12\_ Definisci lo user centered design e la user driven innovation: illustrale poi con due casi studio.
- 20\_ Scegli e documenta con tre esempi realizzati (ricerche, processi, prodotti o servizi) l'applicazione di una metodologia progettuale creativa in ambito di design (illustrando anche la teoria da cui scaturisce).
- 28\_ Evidenzia le specificità (e la coerenza) di alcuni strumenti di ricerca tipici del design connessi al tema del design a scala territoriale. Proponi tre esempi a supporto della trattazione.



mappasemanticadelterminepath

**dependence** artefatto oggetto tecnico

endividuotecnico user centered design

la user driven innovation applicazione di una

metodologia progettuale creativa in ambi

to di design specificità di alcuni strumenti

di ricerca tipici del design connessi al tem

ad del design a scala territoriale web quest

alberto andrea etto metodo di ricerca progetto

Ricostruisci una mappa semantica del termine path dependence, indicando genealogia, autori di riferimenti, teorie e parole chiave connesse.

La teoria della path dependence fu fondata nel campo della economia per dare una spiegazione all'adozione di nuovi processi tecnologici e all'evoluzione industriale. Essa si può esemplificare partendo dalle decisioni attuali, esse infatti, secondo la path dependence vengono prese a partire da decisioni passate, cioè già prese. In questo modo si seguirà sempre lo stesso sentiero (path).

Per capire meglio questa teoria è utile parlare di standard, standard infatti può essere riferito in generale a molte convenzioni (standard di condotta, standard legali), ma il più delle volte esso è riferito a una convenzione che necessita di specifiche uniformità (standard di misurazione).

La ricerca economica degli standard ha capito che il mercato può a volte erroneamente scegliere uno standard diverso dal migliore standard possibile. Uno standard consolidato può persistere infatti anche quando un concorrente migliore si affaccia sul mercato se gli utenti finali non sono in grado di coordinare le loro scelte.

E' questo il caso di betamax contro il VHS, in cui il primo pur essendo decisamente superiore lasciò il posto al secondo a causa di una serie di scelte di mercato già avvenute, infatti si è continuato a produrre VHS e la gente ha continuato a comprare questo standard, il quale con-

fortato dalle vendite ha continuato la sua produzione. Altro caso molto famoso portato alla stampa da Paul David è quello della tastiera QWERTY contrapposta alla DVORAK, in questo caso la tastiera qwerty di Christopher Sholes aveva già stabilito un suo mercato e sarebbe costato troppo cambiare tutto il sistema produttivo per passare alla tastiera di August Dvorak, anche se secondo S. J. LIEBOWITZ il gap funzionale tra le due tastiere non sarebbe così enorme come acclamato da Paul David.

Altri esempi di path dependence li possiamo trovare nelle teorie istituzionali di North o nelle Common Law di Hatcher.

Alcuni studiosi inoltre propongono che la path dependence possa essere applicata anche alla storia dell'umanità, se osservata da un punto di vista più ampio infatti possiamo notare come alcune scelte prese da grandi personalità della storia abbiano influenzato il corso di quest'ultima e continuo ad influenzarla.

La path dependence, in cui la probabilità dei risultati dipende dai risultati stessi inoltre può essere contrapposta alla state dependence in cui la probabilità dei risultati è determinata da un numero finito di stati conosciuti.

Un metodo per comprendere e studiare al meglio la path

e state dependence è il processo di Polya in cui si ha un contenitore e due biglie di colore diverso, con questo metodo si possono effettuare moltissimi casi tra cui quello degli "increasing result" se poniamo infatti come tesi il fatto che al pescaggio di una biglia corrisponderà il rimettere nel contenitore la biglia pescata più un'altra dello stesso colore allora al pescaggio successivo avremo più possibilità di ottenerne una del colore ultimo pescato.

past dependence

betamax vs vhs

standard

ergodic process

economist

paul david

qwerty vs dvorak

polya

increasing returns

path dependence

liebowitz

hathaway

common law

north

mutamento istituzionale

putnam

social capital

brian arthur

## web\_grafia

THE FABLE OF THE KEYS\* S. J. LIEBOWITZ and STEPHEN E. MARGOLIS

<http://www.utdallas.edu/~liebowitz/keys1.html>

social science research network SSRN

Path Dependence in the Law: The Course and Pattern of Legal Change in a Common Law System

[http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1069950](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1069950)

The Fable of the Keys

[http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=384595](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=384595)

path dependance and multiple equilibria PJ Lamberson

University of Michigan

[www.mit.edu/~pjl/page2/files/path\\_dependance.pdf](http://www.mit.edu/~pjl/page2/files/path_dependance.pdf)

il tempo in economia una complessità che dipende dal pensiero

cristiano antonelli direttore del dipartimento di economia dell'università degli studi di torino

[www.csipiemonte.it/convegni\\_scientifici/2006/dwd/slide/antonelli\\_c.pps](http://www.csipiemonte.it/convegni_scientifici/2006/dwd/slide/antonelli_c.pps)

cORSO DI STORIA DEI PROCESSI ECONOMICI – 2005-06

Prof.ssa Vittoria Ferrandino

[www.sea.unisannio.it/didattica/appunti\\_dispense/ferrandino/\\_new.ppt](http://www.sea.unisannio.it/didattica/appunti_dispense/ferrandino/_new.ppt)

mappa semantica del termine path  
dependence **artefatto oggetto tecnico**  
**endividuo tecnico** user centered design  
la user driven innovation applicazione di una  
metodologia progettuale creativa in ambi  
to di design specificità di alcuni strumen  
ti di ricerca tipici del design connessi al tem  
a del design a scala territoriale web quest  
alberto andreetto metodo di ricerca progetto

Raccogli e confronta (specificandone fonti e autori) le principali definizioni di artefatto e confrontale con la definizioni di oggetto tecnico e individuo tecnico.

Secondo Antonio Rizzo, docente dell'Università di Siena "un artefatto è un oggetto progettato o foggiato da una specifica attività umana, che non esisteva prima di quella attività e che non può essere compreso indipendentemente dall'attività umana nella quale viene utilizzato e per la quale è stato, almeno parzialmente, concepito" In questa definizione semplice di artefatto troviamo quindi che lo scopo principale di un artefatto è quello di modificare profondamente l'attività per il quale esse viene progettato, da solo esso infatti non ha alcun senso, è indispensabile che per essere chiamato tale debba essere preso in considerazione con l'attività per la quale viene progettato. Accanto al semplice artefatto troviamo poi anche altre due definizioni di artefatto che con esso viaggiano parallelamente in due campi diversi, quello psicologico e quello comunicativo. Infatti un artefatto cognitivo in campo psicologico secondo la definizione di Norman è inteso come "un dispositivo artificiale ideato dall'uomo per agire in vari modi sull'informazione , in particolare per: Conservare; Presentare; Operare sull'informazione, espandendo in tal modo le capacità cognitive."

L'uso di un artefatto cognitivo trasforma la conoscenza per la quale è stato progettato: nello svolgere in ma-

niera più efficiente delle funzioni solitamente affidate alla mente dell'uomo, esso mette a disposizione supporti che trasferiscono all'esterno della mente operazioni meccaniche e in tal modo libera la mente e permette di affinare nuove e più complesse abilità. Infine troviamo l'artefatto comunicativo, può definirsi tale, qualunque prodotto che nasca dall'artificio e non si sia quindi formato in natura e si collochi nell'ambito della comunicazione. Secondo Antonio Faeti infatti un'illustrazione diventa artefatto comunicativo nel momento in cui essa si connota di un denso significato concettuale unico e del tutto suo. Possiamo quindi notare come queste tre definizioni di artefatto, provenienti da tre differenti campi semantici abbiano in comune l'aver un contesto entro il quale è necessario connotare l'artefatto per far sì che esso possa assumere un significato, infatti ognuno di questi tre se considerati da soli e quindi slegati dal loro contesto perdono di significato e diventano dei meri oggetti senza fine.

Diversa è la definizione di individuo tecnico, esso infatti secondo Simondon è il secondo stadio di una naturale evoluzione della tecnica che parte dall'elemento tecnico che ricorda tanto il nostro semplice artefatto per arrivare

al sistema tecnico in cui molteplici individui tecnici sono correlati tra loro per raggiungere un determinato scopo. "Lo stadio dell'individuo tecnico è quindi lo stadio della macchina, che corrisponde all'articolazione finalizzata di diversi elementi".

Secondo Tomas Maldonado poi l'individuo tecnico è invece un insieme di fattori, "E, più precisamente, si allude tanto ai fattori relativi all'uso, alla fruizione e al consumo individuale

o sociale del prodotto (fattori funzionali, simbolici o culturali) quanto a quelli relativi alla sua produzione (fattori tecnico-economici, fattori tecnico-costruttivi, fattori tecnico-sistemici, fattori tecnico-produttivi e fattori tecnico-distributivi)". Per tutti e due quindi un individuo tecnico è un insieme di singoli elementi, sia che essi siano artefatti sia che essi siano fattori, in tutti e due i casi essi concorrono alla formazione di un elemento di maggiore consapevolezza tecnica e conoscitiva.

Infine troviamo gli oggetti tecnici, essi non sono da confondere con un oggetto materiale, essi infatti sempre secondo Simondon "partecipano alla costruzione di reti eterogenee che associano attanti di diversa natura e grandezza, siano essi umani o non umani". Sempre sec-

ondo Simondon l'oggetto tecnico non è da confondersi con l'oggetto scientifico, si distingue infatti da esso "dato che l'oggetto scientifico è un oggetto analitico, preposto ad analizzare un effetto unico con tutte le sue condizioni e i suoi caratteri più specifici, mentre l'oggetto tecnico, ben lontano dal situarsi interamente nel contesto di una scienza particolare è infatti al punto di incrocio di una moltitudine di dati e di effetti scientifici provenienti dai domini più vari, integrando i saperi in apparenza più eteroclitici".

Per concludere, abbiamo tre diversi oggetti, artefatto, individuo ed oggetto, se visti su di una scala che comprende complessità e conoscenze teoriche essi saranno l'uno la conseguenza dell'altro, infatti il primo sarà l'artefatto, mero oggetto fisico che prende una sua denotazione solo nel momento in cui esso viene correlato con l'attività per la quale è stato progettato, troviamo poi l'individuo, insieme di artefatti finalizzati ad uno scopo. In questo caso l'elemento conoscitivo prende più piede, infatti gli artefatti sono collegati tra loro da un sapere scientifico per un determinato scopo. Come ultimo troviamo l'oggetto tecnico, entità non prettamente fisica di interrelazione di conoscenze ed effetti scientifici.

# web\_grafia

La ricerca di design e il design della ricerca  
Facoltà del Design I Politecnico di Milano stefano maffei  
[www.newitalianlandscape.it/wordpress/wp-content/uploads/2008/10/lez1\\_laricercadidesign.pdf](http://www.newitalianlandscape.it/wordpress/wp-content/uploads/2008/10/lez1_laricercadidesign.pdf)

governare l'innovazione di G. Ardrizzo  
<http://books.google.it/books?id=WYAKJBD82jQC>

il senso degli oggetti tecnici di Alvise mattozzi  
<http://books.google.it/books?id=aZQjNOIRtsoC>

università degli studi di torino. l'usabilità degli artefatti  
<http://www.far.unito.it/usabilita/Cap1.htm>

La natura degli artefatti e la loro progettazione Antonio Rizzo  
università di siena  
<http://www.garito.it/areastud/Ricerche/fabionioiaartefatti.pdf>.

artefatto cognitivo, donald norman  
a cura del portale della formazione del comune di roma  
<http://62.77.61.20/asp/MADoc.asp?ldT=20&ldD=1737>

la camera dei bambini, di antonio faeta  
saggio sui mass media  
<http://books.google.it/books?id=7fEWK88e4K8C>



m appa semantica del termine path  
dependence arte fatto oggetto tecnico  
e individuato tecnico **user centered design**  
**la user driven innovation** applicazioni di  
una metodologia progettuale creativa in ambi  
to di design specificità di alcuni strumen  
ti di ricerca tipici del design connessi al tem  
a del design a scala territoriale e web quest  
alberto andreetto metodo di ricerca progetto

Definisci lo user centered design e la user driven innovation: illustrale poi con due casi studio.

# user centered design

Lo User Centered Design (UCD) è un modo per progettare e costruire siti o applicazioni tenendo conto del punto di vista e delle esigenze dell'utente. Lo UCD è un processo composto di più attività. Si basa sull'iterazione di diversi strumenti di analisi od osservazione, progettazione e verifica. In italiano questo processo è noto anche come "Progettazione Centrata sull'Utente".

Il processo è stato definito e descritto da diversi autori e persino da alcune norme ISO, come la 13407, Human-centered design process. Diverse fonti descrivono processi leggermente diversi, ma guidati dalla stessa filosofia: fondare il progetto sulle esigenze degli utenti.

Tema ricorrente nello UCD è l'usabilità, infatti essa è determinante per arrivare ad un approccio UCD di un progetto. Jeffrey Rubin la definisce la risorsa massima per comprendere quando un approccio UCD ha realizzato il suo scopo e la definisce come "the extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use."

Lo UCD è un approccio al progetto molto strutturato infatti è costituito da severe regole da seguire e precisi meccanismi di progettazione che variano a seconda del campo tematico in cui esso viene usato. Un tipico esempio di utilizzo di UCD è il seguente, in cui il processo viene diviso in tre: Analisi, Design e Valutazione, da quest'ultimo in caso di insufficienza infine si ritorna al design.

## case study Microsoft IPG

la Microsoft IPG è un prodotto che aiuta gli utenti nella scelta dei canali video, essa può memorizzare i canali preferiti, attivare un parental control ed infine avvisarci quando sta iniziando un programma su di un altro canale. Dopo una ricerca accurata in cosa non andava nella progettazione della IGP il team di sviluppo si accorse di due rilevanti buchi nella progettazione: per prima cosa c'era una perdita di usabilità tra le aspettative e le reali possibilità del programma e secondo, il team non era in grado di verificare la reale usabilità della piattaforma che stavano progettando. Una progettazione UCD ha sistemato questi due problemi, ponendo in primo luogo l'usabilità al centro del design ed in secondo fornendo gli strumenti per verificare tale approccio. Il team di lavoro infatti creò 13 operazioni da far effettuare a diverse tipologie di utenti per verificare il lavoro svolto e progettò allo stesso tempo un utile form per valutare i risultati delle operazioni in modo tale che grazie a questi si potesse procedere alla ri-progettazione della piattaforma. Dopo un anno di sviluppo furono eseguiti 3 studi sull'usabilità completi ed uno sulla competitività. Grazie a questi studi piu' di 40 bugs nella user interface usability vennero sistemati e oltre il 90% degli utenti coinvolti negli studi fissò il livello di usabilità della

IPG a molto alto.

# user driven innovation

La user driven innovation al contrario dell'UCD non è un approccio da applicare ad un singolo progetto ma è una strategia che deve essere adottata da tutta l'azienda e che deve mostrare una strada guida nella strategia di sviluppo dei prodotti.

Essa è composta da tre punti fondamentali:

Customer focus

Abilità per l'analisi e la determinazione dei bisogni dell'utente

Applicazione metodologica nella conduzione di indagini clienti

Con il termine customer focus ci si riferisce all'abilità di una compagnia di lavorare a stretto contatto con i bisogni e le esperienze degli utenti nel processo di sviluppo del prodotto.

Un forte customer focus è di sicuro essenziale ma lontano dall'essere sufficiente. Infatti le aziende dovrebbero avere accesso alle abilità e competenze necessarie per determinare i bisogni degli utenti sia che esse arrivino dai propri impiegati sia esse arrivino da partner esterni

Le aziende impiegate nella user driven innovation inoltre dovrebbero avere una larga conoscenza di come appli-

care delle indagini sui bisogni dei clienti così da poterli capire meglio e focalizzare.

come dice eric reiss forse è meglio non focalizzarsi ne su una ne sull'altra, usare ciò che ci serve di una e dell'altra per arrivare alla soluzione e semplicemente basarsi sull'empirical knowledge e vedere i risultati.

## case study Philips Ambilight

Come caso studio per la user driven innovation in questo caso prendiamo philip's, leader tecnologico europeo, con sede in olanda, 160000 impiegati e piu' di 30 miliardi di euro di fatturato annuo, che con il suo philips design, il quale conta piu' di 450 persone, rappresenta una delle realtà piu' grandi nella ricerca nel design a livello mondiale..

Philips stessa è mossa da una user driven innovation, e interno a philips design è presente il Social Cultural Scanning (SCS), una sottodivisione il cui compito è quello di sondare i consumer trends, inoltre questo studio si occupa di studi etnografici e di trend spot, per valutare l'impatto che queste ricerche hanno sullo sviluppo del sistema-prodotto. Il Social Cultural Scanning inoltre è interconnesso con molte realtà universitarie mondiali. Il risultato di tutto ciò viene poi finalizzato in un database consultabile da tutti i designer.

Un esempio lampante della user driven innovation che guida Philips è la linea di televisori Ambilight, infatti vari studi culturali effettuati dal SCS hanno evidenziato un sempre maggiore interesse da parte degli utenti nella combinazione tra vita reale e realtà virtuale.

Ambilight è infatti un sistema in cui dal retro della televi-

sione viene proiettato sul muro retrostante un prolungamento luminoso di ciò che viene proiettato sullo schermo. Nel 2004 Philips è stata insignita del premio EISA per questa linea di televisori.

web\_grafia

UCD

<http://www.usabile.it/302007.htm>

eric reiss e lo UCD

<http://it.youtube.com/watch?v=7IDyChSlrQY&eurl=http://www.lucamascaro.info/blog/2007/11/eric-reiss-user-centered-design-or-user-driven-design.html>

la user driven innovation nelle regioni nordiche

[foranet.dk/upload/hovedrapport\\_engelsk.pdf](http://foranet.dk/upload/hovedrapport_engelsk.pdf)

UCD

<http://www.progettareperlepersone.it/dblog/articolo.asp?articolo=52>

<http://www.w3.org/WAI/redesign/ucd>

successful application of an UCD in microsoft IPG

[www.brighton.ac.uk/interactive/euroitv/euroitv03/Papers/Paper2.pdf](http://www.brighton.ac.uk/interactive/euroitv/euroitv03/Papers/Paper2.pdf)



mappa semantica del termine path  
dependences arte fatto oggetto tecnico  
e individuato tecnico user centered design  
la user driven innovation **applicazioni di-**  
**una metodologia progettuale creativa in ambi-**  
**to di design** specificità di alcuni strumenti  
di ricerca tipici del design connessi al tem  
a del design a scala territoriale e web quest  
alberto andreetto metodo di ricerca progetto

Scegli e documenta con tre esempi realizzati (ricerche, processi, prodotti o servizi)

l'applicazione di una metodologia progettuale creativa in ambito di design (illustrando anche la teoria da cui scaturisce).

# CPS creative problem solving

Creative Problem Solving è un metodo sperimentato per affrontare un problema o una sfida in modo immaginativo e innovativo. È uno strumento che aiuta le persone a ridefinire i problemi che si presentano, trovare idee innovative e poi mettere in pratica tali idee con lo stesso spirito innovativo.

Una nota educatrice e utilizzatrice di CPS, Ruth Noller, descrive il Creative Problem Solving come la somma delle sue parti:

\* Creative significa avere un elemento di novità, di innovazione e rilevanza.

\* Problem include ogni situazione che presenta una sfida, offre un'opportunità o contiene un dubbio, un ostacolo. Solving significa escogitare modi per rispondere, chiarire o risolvere il problema. Significa anche adattare se stessi alla situazione o adattare la situazione

Il CPS è un modello costruito sui nostri naturali processi di pensiero che 'accende' in modo intenzionale il pensiero creativo e favorisce la produzione di soluzioni innovative. Attraverso fasi alternanti di pensiero divergente e convergente, il CPS fornisce un processo per gestire il pensiero

e l'azione, evitando un giudizio prematuro o inappropriato. È basato su una struttura flessibile capace di incorporare diversi strumenti ed approcci creativi. Il modo in cui il modello CPS è stato concepito e descritto è cambiato nel corso degli ultimi cinquant'anni di ricerca, sviluppo e applicazione pratica.

Nella più recente versione del modello – CPS Thinking Skills - ogni step del processo è associato ad un particolare tipo di processo di pensiero che può venire appreso e ulteriormente sviluppato, venendo così a costituire un serie di capacità di pensiero (thinking skills) dai caratteri unici.

Ciò significa che l'apprendimento e la pratica del CPS possono aiutare a sviluppare le capacità mentali che permettono a un individuo di diven

## case study CPS e R&D planning André Potworowski

23

La sfida in questo CPS è stata quella di definire le priorità di un laboratorio specializzato nella tecnologia per la pavimentazione delle strade del National Research Council of Canada. Il CPS ha aiutato i gruppi di lavoro a definire in modo collettivo i problemi sui quali focalizzarsi.

La prima fase di approccio al CPS è stata quella in cui si sono realizzati dei meeting di uno o due giorni con i ricercatori del laboratorio in cui si è analizzato un largo range di ricerche possibili. L'output di questo brainstorming è stata una mappa bidimensionale che ha mostrato graficamente dei precisi link tra le specifiche aree di progetto di R&D. Successivamente questa mappa è stata poi usata per generare dei business plan.

E' stato poi chiesto ai clienti del laboratorio, come per esempio i senior municipal road engineers, di determinare con molta precisione le loro priorità e che cosa si aspettassero da R&D. Infine sono stati fatti dei meeting con gli scienziati del R&D per decidere i futuri processi del laboratorio

Tutto ciò ha portato ad un risparmio rilevante di tempo ed un numero rilevante di ricerche specifiche. Inoltre nel pieno spirito del CPS sono stati creati dei feedback positivi con gli end-user del gruppo di ricerca, i quali sono stati

i coinvolti a piu' riprese nel CPS.

# case study Idea Sandbox, CPS per Starbucks Coffe

nel periodo antecedente le vacanze di natale Starbucks Coffe aveva bisogno di idee riguardanti la strategia di marketing natalizia. La sfida era di partorire idee che racchiudessero:

- \_un pieno supporto alla politica di sviluppo mondiale di Starbucks
- \_tutti i canali business dell'azienda
- \_un pieno rispetto per tutte le sfumature culturali alle quali Starbucks é legato

per fare questo è stata chiamata Idea Sandbox un'azienda il quale compito è appunto trovare idee e risolvere business problem. Idea ha progettato una sessione di CPS che riguardasse i team manager di diverse sezioni internazionali di Starbucks tra cui, consumer products, licensed store, food service, e retail marketing teams.

La sessione interessò molto i partecipanti e partorì centinaia di idee che furono poi catalogate con precisione, esse servirono poi per la prima grande strategia di marketing di starbucks implementata a livello globale.

## case study Idea Sandbox, CPS per Seattle's Best Coffe

Seattle's Best Coffe si è rivolto a Idea Sandbox per creare omogeneità tra i suoi canali di distribuzione e produzione. Infatti la sezione marketing aveva il bisogno di fondere insieme tutti i canali di distribuzione del loro prodotto. L'obbiettivo era di dirigere il traffico commerciale ed il brand attraverso tutti i diversi canali di distribuzione.

E' stato così preparato un lungo giorno di CPS per risolvere il problema, i team manager sono stati lasciati discutere sotto la supervisione di Idea Sandbox la quale nel frattempo ha codificato le idee risultanti dalla discussione. Il risultato è stata la promozione estiva del 2006 che per la prima volta ha spaziato attraverso tutti i canali di promozione e vendita di Seattle's Best Coffe.

## web\_grafia

Application of Creative Problem Solving Processes to R&D Planning

<http://www.innovation.cc/case-studies/pot.htm>

CPS

<http://www.crea-italia.com/IT/creative-problem-solving.html>

[http://www.thethinkingbusiness.co.uk/creative\\_problem\\_solving.html](http://www.thethinkingbusiness.co.uk/creative_problem_solving.html)

case studies

<http://www.idea-sandbox.com/case-studies/cps-starbucks/>

<http://www.idea-sandbox.com/case-studies/cps-sbc/>



mappasemanticadelterminepath  
dependencesartefattooggettotecnico  
endividuotecnico user centered design  
la user driven innovation applicazione di una  
metodologia progettuale creativa in ambi  
to di design **specificità di alcuni strumen**  
**ti di ricerca tipici del design connessi al tem**  
**ad del design a scala territoriale** webquest  
alberto andrea etto metodo di ricerca progetto

Evidenzia le specificità (e la coerenza) di alcuni strumenti di ricerca tipici del design connessi al tema del design a scala territoriale. Proponi tre esempi a supporto della trattazione.

## ricerca etnografica

Strumento di ricerca generale ma che fa della sua specificità un grosso punto di forza nel campo del design territoriale è la ricerca etnografica, infatti questo tipo di ricerca è nata a stretto contatto con il territorio sul quale ricerca dati ed informazioni. Generata dalla mente di Bronislaw Malinowski in europa e Franz Boas in america questo tipo di ricerca viene effettuata svolgendo un'attenta indagine sul campo di durata piu' o meno lunga, stando a stretto contatto con gli interessati e a volte vivendo anche come loro. Fino agli ultimi decenni del Novecento, la pratica di campo è rimasta sostanzialmente alla base della ricerca antropologica; solo recentemente è stata messa in discussione e rivisitata, dal momento che l'antropologia ha iniziato a rimettere in discussione il proprio oggetto di studi, non identificandolo più con le sole società "tradizionali" ma ampliando i propri orizzonti e incrociando i risultati delle proprie ricerche con quelli di altre discipline nonché con il confronto diretto con gli intellettuali che appartengono alle cosiddette "culture tradizionali". E' evidente a questo punto come essa sia davvero correlata con il design territoriale, il cui scopo è quello di progettare a partite dalle risorse insite nel contesto geografico esistente.

il progetto locale è un lavoro che, come segnala Managhi stesso nella prefazione, ordina e sviluppa "in forma organica materiali, ricerche e saggi di un decennio sul tema dello sviluppo locale".

Il testo si suddivide in due parti: la prima, di carattere prevalentemente teorico, è tesa a definire, attraverso una critica degli effetti distruttivi della città moderna, quello che viene chiamato l'approccio territorialista ad uno sviluppo locale autosostenibile; la seconda, propriamente progettuale, propone alcuni scenari strategici di "riterritorializzazione", cioè di costruzione di modelli di sviluppo locale nel segno della sostenibilità. L'opzione centrale della proposta di Magnaghi è la "riterritorializzazione", vale a dire riprendere la cura dell'ambiente naturale e del suo intreccio con l'insediamento umano, interpretare l'identità di lunga durata del luogo, valorizzarla in relazione ai bisogni autentici degli attuali abitanti, insomma "fare società locale" lungo percorsi di sostenibilità. In questo contesto il luogo ridiventa il patrimonio essenziale e vitale della comunità: questa riconciliazione fra abitante e territorio trova infine nello "statuto dei luoghi" lo strumento principe per una sua compiuta sistemazione.

La parte propositiva non è di minor interesse. Qui Magnaghi, dopo aver richiamato il ruolo irrinunciabile di elementi utopici da immettere in pratiche concrete del "fare società locale", si sofferma su alcuni aspetti specifici del progetto di sviluppo locale autosostenibile: il paesaggio dei nuovi agricoltori, la costruzione delle nuove "città di villaggi", delle "città di città", delle "reti di città", capaci di rompere la struttura deterritorializzante "centro-periferia" tipica della modernità, il superamento dell'ipermercato attraverso le reti di commercializzazione dei prodotti locali, infine una nuova idea di cooperazione internazionale, che si sottrae al paradigma dello sviluppo industrialista rifondandosi su ipotesi di ecoscambi multilaterali Sud-Nord, Sud-Sud, Nord-Sud, Nord-Nord.

La conclusione di Magnaghi è che per fare società locale bisogna transitare dalla tradizionale, per la sinistra, "coscienza di classe" alla "coscienza di luogo", formula che segnalerebbe una radicale e definitiva mutazione della natura del conflitto, tra il Novecento che se ne va ed il Duemila che viene.

# case study d.CULT | Il design per la valorizzazione dei beni culturali

La ricerca mira a definire l'apporto specifico che il sistema di competenze professionali inerenti la materia del design (pratiche e conoscenze codificate), può offrire al patrimonio dei beni culturali per individuare strategie, metodologie e strumenti di progetto in grado di concorrere alla loro valorizzazione e promozione e di aumentarne i fattori di fruibilità.

Punti di avvio di questa proposta di ricerca sono, da un lato riconoscere il peso e il valore che possiedono i beni culturali per lo sviluppo diffuso dei sistemi locali, in relazione a

l'economie della cultura, in quanto patrimonio comune di testimonianze storiche (identità e memoria) di un dato territorio, da salvaguardare in un processo combinato di tutela, gestione e fruizione; dall'altra, constatare che la materia del design ha ampliato i propri confini verso strategie complessive di azione che vanno oltre la materialità fisico-tecnica del prodotto. Il sistema design, superando disciplinatamente la storica dimensione di processo progettuale che interviene sui requisiti prestazionali, formali ed estetici del prodotto, coinvolge oramai sistemi complementari di beni e servizi, rendendosi attivatore di risorse locali, anche celate o inesprese e non solo produttive.

## Obiettivi

Individuando il focus della ricerca sui patrimoni culturali presenti nei contesti urbani, nelle città d'arte, nelle aree archeologiche, la ricerca vuole:

- mappare le risorse reali e potenziali nel campo dei beni culturali con riferimento all'azione del design.
- sviluppare modelli e strumenti progettuali innovativi, a dimensione generale e locale, sia nella direzione del sistema prodotto, della comunicazione strategica del bene e del servizio;
- restituire una visione sistemica ed appropriata dei beni attraverso modalità di progettazione che appartengono al design strategico, orientate anche al 'progetto dell'esperienza' (modalità di utilizzo e godimento del bene),
- indicare opportunità di crescita del valore del bene in relazione a potenziali e nuove categorie di fruitori attraverso possibili azioni di design dei servizi in collaborazione con attori locali;
- individuare nuove competenze progettuali e gestionali in relazione alle possibilità di riposizionamento di senso e fruizione del patrimonio dei beni culturali;

- identificare nuovi profili formativi e ambiti disciplinari che sostengono il rapporto tra design e beni culturali.

# case study Me.Design

La Ricerca ME.Design indaga sul rapporto tra design (competenze, strumenti, attività) e contesti territoriali, considerando come oggetto di progetto proprio il complesso sistema di risorse locali. L'obiettivo principale della ricerca ME.Design è quello di identificare e approfondire le modalità di azione strategica del design per la valorizzazione del territorio, nel caso specifico, di quello italiano e di quei contesti che hanno una relazione ideale con l'area del Mediterraneo, dal punto di vista storico, culturale, del sistema di risorse produttive e territoriali.

## Obiettivi

L'obiettivo principale della ricerca ME.Design è quello di identificare e approfondire le modalità di azione strategica del design per la valorizzazione del territorio, nel caso specifico, di quello italiano e di quei contesti che hanno una relazione ideale con l'area del Mediterraneo, dal punto di vista storico, culturale, del sistema di risorse produttive e territoriali.

la ricerca di me.design si è articolata in 5 punti fondamentali e ben distinti tra loro:

1\_ricerca desk sulla tematica dello sviluppo locale

2\_messa a punto di una metodologia specifica di ricerca

3\_ricerca etnografica e stesura dei casi potenziali

4\_realizzazione dei workshop progettuali

5\_confronto e stesura dei dati finali con le relative conclusioni

web\_grafia

me.design, d.cult

<http://www.sistemadesignitalia.it>

dipartimento di progettazione architettonica e disegno industriale politecnico di torino

<http://www.diprati.polito.it>

la ricerca etnografica, università di torino

[http://hal9000.cisi.unito.it/wf/Servizi-pe/Universit-/Corsi--Mat/LEDA/Corso-di-M/Unit--37/3\\_5.html\\_cvt.htm](http://hal9000.cisi.unito.it/wf/Servizi-pe/Universit-/Corsi--Mat/LEDA/Corso-di-M/Unit--37/3_5.html_cvt.htm)

alberto managhi, il progetto locale

<http://www.estovest.net/letture/magnaghi.html>

<http://digilander.libero.it/paolocoluccia/territoriomagnaghi.htm>

