



L'Organizzazione mondiale del design alla ricerca dell'inimmaginabile

In vista del forum Ricerca e istruzione, si possono inviare gli abstract entro il 14 gennaio, i poster e i video entro il 4 febbraio

Si terrà il prossimo **22 febbraio**, in concomitanza con la **32° assemblea dell'Organizzazione mondiale del design (WDO)**, il **forum Ricerca e Istruzione**, ospitato presso l'ufficio di promozione economica del governo popolare nella città di Foshan (Cina). Il forum mira a riunire designer, accademici, studenti e professionisti per migliorare il futuro della ricerca e della formazione sul design attraverso una serie di presentazioni e discussioni tematiche. Obiettivo del forum è quello di esplorare, sotto la bandiera del ["Design for the unimagined"](#), il ruolo che gioca il design di fronte alle minacce invadenti del cambiamento climatico, dell'instabilità economica e delle preoccupazioni per la salute pubblica. È nell'indole del designer la necessità di guardare avanti, ma come si progetta per un futuro sempre più incerto? Il WDO chiede quindi di contribuire all'interno di tre temi, un invito ad ascoltare le lezioni apprese dal passato e ad operare collettivamente con

fiducia per reimmaginare cosa ci aspetta.

1: risposte in tempi estremi

Il nostro mondo sta affrontando molte sfide: dalla pandemia ai cambiamenti climatici, alla sovrappopolazione e alle migrazioni globali. Queste circostanze estreme non solo ci hanno costretto a ripensare a come viviamo le nostre vite, cambiando abitudini e schemi quotidiani, ma ci hanno anche aggregato in modalità che mostrano come gli esseri umani possono adattarsi in tempi di crisi. Con la spinta a offrire prodotti, sistemi e ambienti migliorati, la progettazione di soluzioni significative per la realtà attuale richiederà nuove forme di creatività e collaborazione.

Sottotemi:

- cambiamenti nei modelli di lavoro personali, pendolarismo, ambienti di lavoro domestici;
- nuove visioni di prodotti, interni, ambienti, urbanistica e città;
- impatti sulla salute mentale e fisica, orari giornalieri e come “progettare” stili di vita migliorati;
- comprendere come i progettisti affrontano le sfide, i problemi complessi e i limiti intrinseci;
- contrasti tra l'utilizzo di persone come beta tester e sistemi per la sopravvivenza umana che non tollerano il fallimento.

2: tecnologie incentrate sull'uomo per benefici sociali e ambientali

Big Data. Intelligenza artificiale. Internet delle cose. Queste tecnologie stanno influenzando il nostro mondo, ma incombono domande su quale valore possono realmente apportare alla nostra vita quotidiana. La chiave per sbloccare questo potenziale sembrerebbe la valutazione di un equilibrio tra tecnologie incentrate

sull'uomo e tecnologie basate sulle prestazioni. Mentre cerchiamo di affrontare alcune delle nostre sfide sociali e ambientali più urgenti, progettare pensando alle persone ci consente di capire meglio da dove veniamo e come possiamo andare avanti insieme.

Sottotemi:

- valutare il progresso della tecnologia in un quadro incentrato sull'uomo;
- comprendere cosa significa veramente sostenibilità, ora e per le generazioni a venire, visti gli enormi impatti umani e ambientali delle precedenti idee di progresso;
- Internet of Things (IoT) e interconnessione degli ambienti futuri per vivere, lavorare e progettare;
- intelligenza artificiale, robotica e realtà virtuale nel perseguimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) delle Nazioni Unite;
- modelli di finanziamento dello sviluppo tecnologico in tutti i settori.

3: emergere per un nuovo apprendimento

I cambiamenti nella società, le aspettative degli studenti e le tecnologie continuano a modificare i modi in cui apprendiamo. Un aumento distintivo dell'apprendimento online ha portato sia i docenti di design che gli studenti a esplorare nuovi strumenti per stare al passo con le esigenze di apprendimento del 21° secolo. Mentre nuove forze rimodellano il panorama accademico e le conversazioni sull'accessibilità educativa pervadono il dibattito pubblico, come possono evolvere le metodologie esistenti di ricerca progettuale e curricula per migliorare l'esperienza degli studenti e dotarli delle competenze necessarie per la futura pratica professionale?

Sottotemi:

- l'istruzione aperta e la sfida di rendere l'istruzione superiore accessibile agli studenti bisognosi;

- utilizzo della realtà virtuale e aumentata negli studi di progettazione per migliorare l'esperienza degli studenti;
- i telefoni cellulari come strumenti di apprendimento e punti di accesso alla conoscenza, in particolare nei paesi in via di sviluppo;
- cambiamento delle esigenze e delle aspirazioni degli studenti e dei giovani designer di tutto il mondo e metodi per aumentare il coinvolgimento e la partecipazione in tutte le fasi dell'istruzione;
- evoluzione dei metodi di ricerca progettuale, progettazione curriculare e integrazione nella progettazione della visione universitaria e comunitaria;
- best practice e studi di casi regionali che hanno un potenziale di applicazione e di impatto globali;
- modi per massimizzare le opportunità tra aziende del settore privato, istituzioni educative e organizzazioni promozionali e professionali;
- sfide alla qualità dell'istruzione nella rapida espansione di studenti e programmi, e come viene influenzata l'umanizzazione dell'educazione al design, se la dimensione umana viene ridotta al successo del mercato piuttosto che alla qualità dell'individuo;
- identificare il nucleo essenziale dell'apprendimento del design, dell'imparare facendo, del valore degli apprendistati e del giusto equilibrio tra professionisti e accademici come educatori;
- il ruolo di leadership che WDO può svolgere nella costruzione di partnership con la più ampia comunità di design e altre istituzioni internazionali che affrontano anche complesse sfide economiche, sociali e ambientali dal punto di vista della ricerca e dell'istruzione del design.

About Author



[Ubaldo Spina](#)

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA (www.cetma.it), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di “Tecnologie emergenti per il design” e membro dello Steering Board del progetto WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all’interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione “Ricerca per l’impresa” dell’ADI – Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto “Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design”. Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d’Onore e il Compasso d’Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell’ambito delle attività didattiche magistrali della “24ORE Business School, coordina la pagina Design de “Il Giornale dell’Architettura” e le rubriche giornalistiche “SOS Design” (Design for Emergencies), “Design&Startup” e “Professione Designer”.

[See author's posts](#)

[!\[\]\(74d4806277d7e73349d8e8c0897931e9_img.jpg\) Condividi](#)