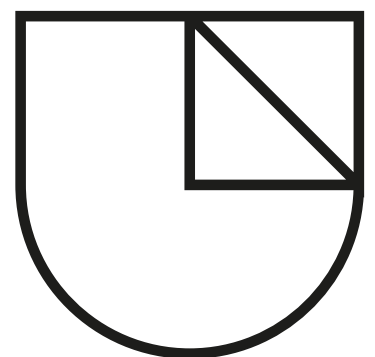


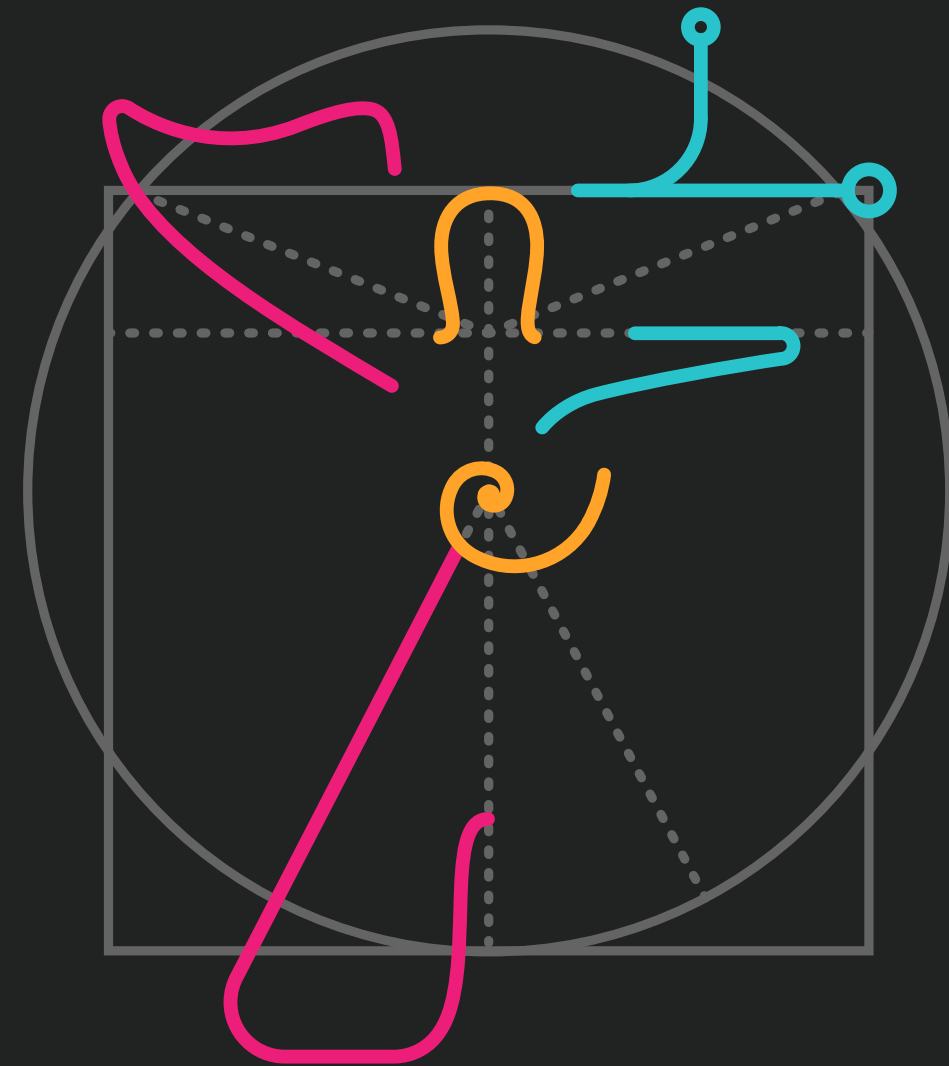


ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA

DIPARTIMENTO DI ECCELLENZA MIUR
(L. 232 DEL 1/12/2016)



Advanced
Design Unit



FUTURE DESIGN HUMAN BODY INTERACTION

Interagire con il corpo: i nuovi scenari del design



KEY DATES

30/03/2021

Chiusura dell'application

07/05/2021

Simposio

08/05/2021

Visite tematiche ad aziende su prenotazione

PROPONENTI

Siamo una comunità di docenti, ricercatori ed esperti, che si occupano di culture del progetto e della loro innovazione continua. Operiamo attraverso la Didattica, nel PhD program, attraverso la Ricerca e nella Terza missione.

OBIETTIVI

Le tecnologie emergenti stanno creando nuove competenze e comportamenti in cui processi di innovazione prendono forma per rinnovare profondamente il concetto di design per il corpo.

METODOLOGIA

I simposi Internazionali Future Design si pongono l'obiettivo di integrare conoscenze, processi e network dal macro al micro raccogliendo casi d'uso e buone pratiche per lo sviluppo di modelli di anticipazione e di innovazione.

COME PARTECIPARE

Segnalando casi di studio e buone pratiche, in una parola progetti, che partendo dal micro sappiano parlare al macro



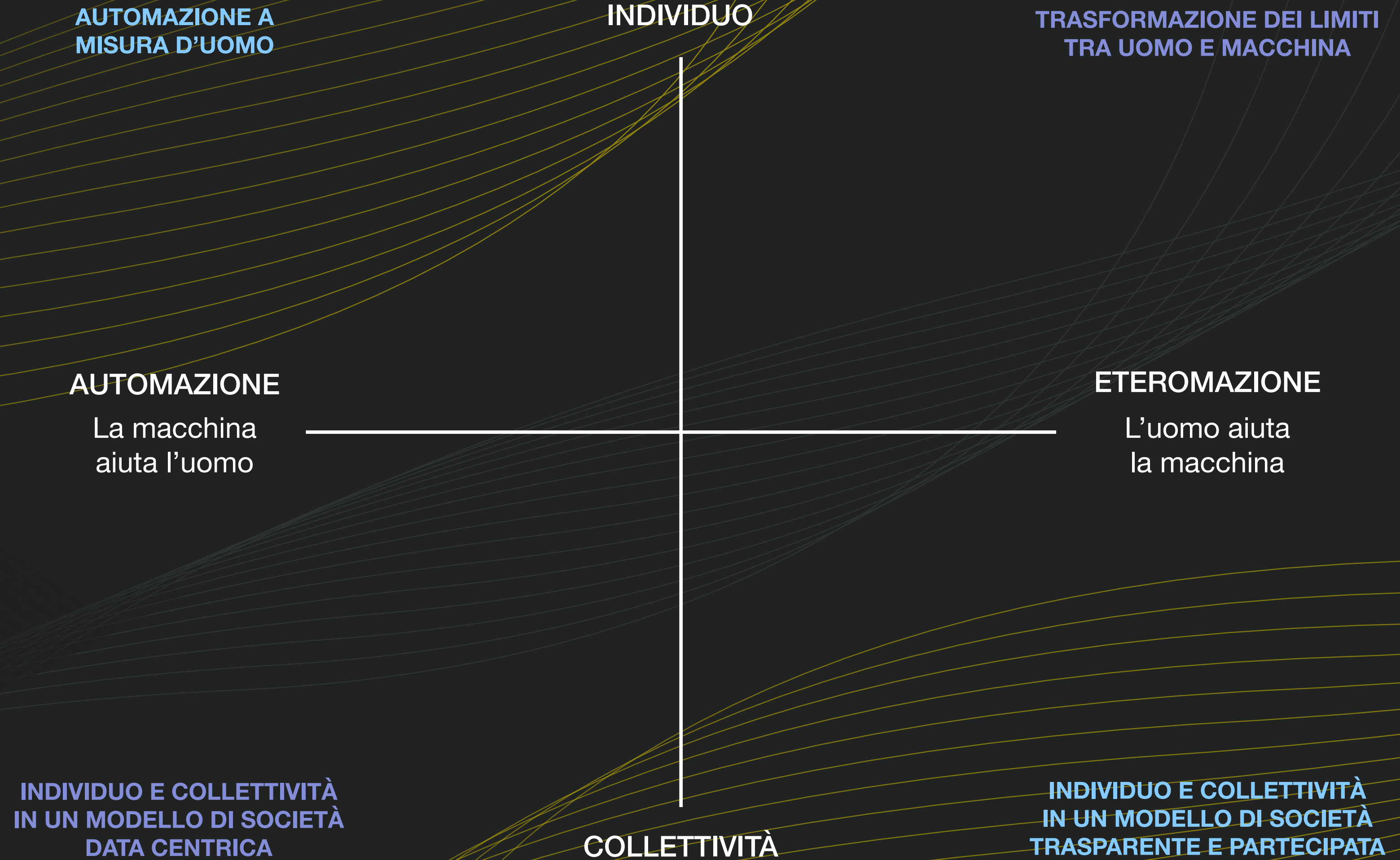
RAGIONI E OBIETTIVI DELLA RICERCA

Interagire con il corpo: i nuovi scenari del design

La diffusione pervasiva di tecnologie abilitanti sta creando una consapevolezza inedita che prende forma attraverso processi e pratiche di manipolazione profonda del nostro corpo – antico e contemporaneo – attraverso il design.

UN NUOVO MODELLO DI RIFERIMENTO

*Progettazione e innovazione
nel rapporto tra:
uomo e macchina,
individuo e collettività,
limiti e nuovi scenari progettuali.*





AMBITI DELLA RICERCA

Innovare nel design del corpo significa aprire nuove strade per l'innovazione e coinvolgere attivamente chi indaga e progetta. Ne scaturisce verosimilmente una riflessione combinata su più aspetti in cui si articolano tre principali attitudini dell'uomo: la creazione e la costruzione (l'homo faber), l'aspirazione e l'incessante ricerca del benessere (l'homo saluber) e la conoscenza del e con il proprio corpo in interazione con gli altri e l'ambiente (l'homo cogitans).

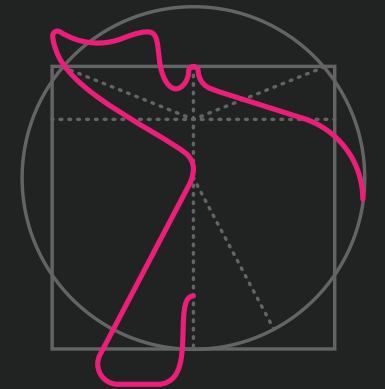
Tre antropologie in particolare che delineano un campo di indagine molto ampio ed articolato, creando tre ambiti per aprire un dibattito su progettualità e corpo umano:

Ambito 1

Strumenti e interfacce dell'uomo per creare e lavorare.

Homo faber

L'uomo e il suo agire costruttivo

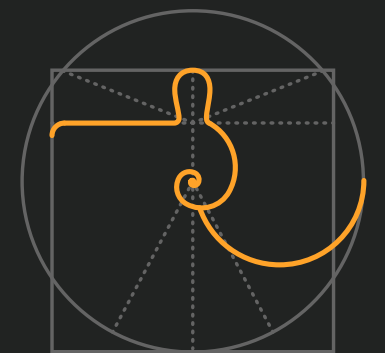


Ambito 2

Gli artefatti del corpo per accrescere il benessere dell'individuo.

Homo saluber

L'uomo in un sistema di benessere

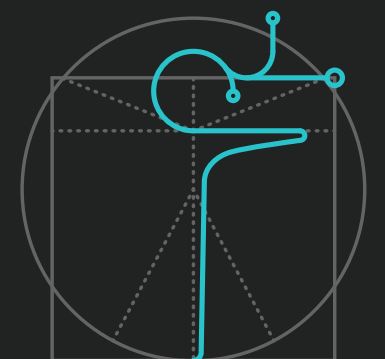


Ambito 3

Dati, predizioni per adeguare, adattare e trasformare il proprio comportamento.

Homo cogitans

L'uomo tra interpretazione e predizione





HOMO FABER

L'UOMO E IL SUO AGIRE COSTRUTTIVO

Keyword: *Machine interface, Graphic user interface, Physical interface, body interactive performance.*



HOMO FABER

L'UOMO E IL SUO AGIRE COSTRUTTIVO

Il rapporto tra corpo e prodotto si sta dematerializzando, perdendo gestualità del rapporto fisico e consapevolezza dell'azione, relegando l'esperienza «del fare» ad un processo di interazione preposto della macchina.

Questo corridoio tematico vuole esplorare questo nuovo rapporto con la costruzione di prodotti, facendo emergere nuovi sistemi e casi studio per lo sviluppo di nuove esperienze di relazione tra uomo, macchina e oggetto.

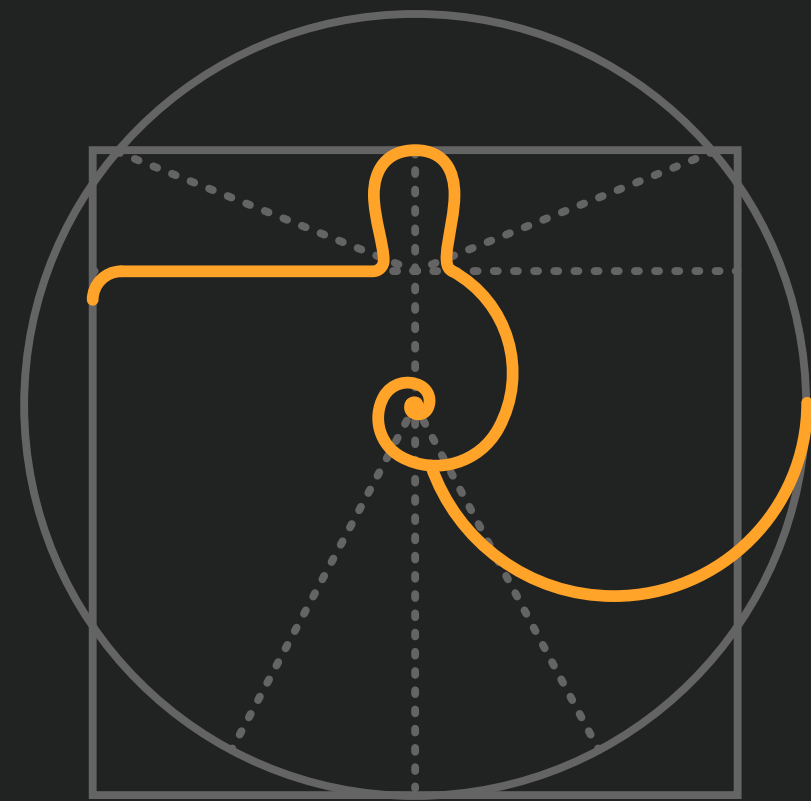
Il rapporto tra corpo e strumento si sta tuttavia dematerializzando, perdendo le gestualità e la consapevolezza dell'azione, relegando l'esperienza “del fare” a un semplice processo di interazione con la macchina.

Questo corridoio tematico vuole ricondurre il corpo al centro della progettazione degli strumenti, facendo emergere casi studio e direzioni applicative per lo sviluppo di nuove interfacce ed esperienze di relazione tra l'uomo, gli oggetti, le macchine e i sistemi.

I nuovi strumenti di produzione stanno cambiando le modalità di interazione tra uomo e macchina?

Gli strumenti di lavoro desktop stanno diventando sempre più connessi a una dimensione Cloud diventando sempre più remotizzati e interconnessi, cambieranno le modalità di interazione e le interfacce di questi dispositivi?

I dispositivi wearable potranno diventare nuovi dispositivi di aiuto per migliorare le azioni dell'uomo nei processi produttivi?



HOMO SALUBER

L'UOMO IN UN SISTEMA DI BENESSERE

Keyword: *Wellbeing, Health, Biofeedback, Behavior change, Wearable things, Medical devices.*



HOMO SALUBER

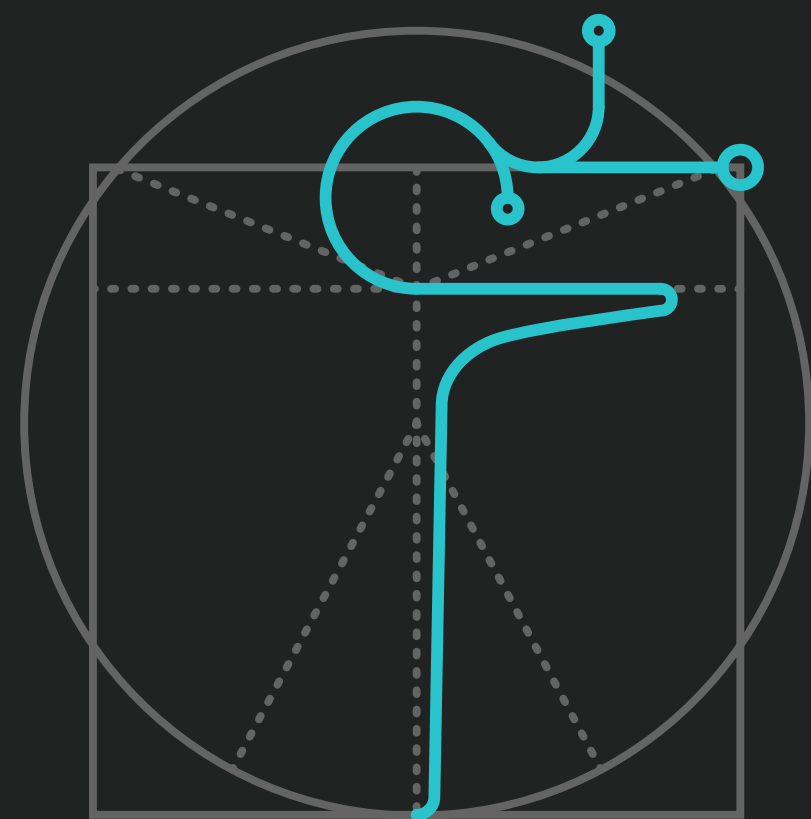
L'UOMO IN UN SISTEMA DI BENESSERE

Nella continua aspirazione a migliorare il proprio benessere da parte dell'uomo, emerge un ambito progettuale cresciuto lungo due dimensioni: una legata ai luoghi e agli ambienti, l'altra agli oggetti e agli strumenti. Gli ambiti di riferimento sono trasversali alle scienze mediche, alimentari e sportive in cui studi più contemporanei rinnovano una consapevolezza per molto tempo sottovalutata: il benessere cresce in relazione all'equilibrio tra mente e corpo. Il modello che si viene a delineare è basato su tre pilastri principali: psiche, alimentazione e movimento. L'individuo diventa dunque il centro di un processo di auto-conoscenza che cambia e trasforma il suo corpo nella direzione di un rinnovato equilibrio. Il dibattito che si vuole aprire in questo corridoio tematico è incentrato sulla progettualità di strumenti e servizi in cui queste tre componenti della sfera umana agiscono funzionalmente verso il benessere dell'individuo.

Quali strumenti possono rispondere ad un'esigenza di ricerca del benessere basata su psiche, alimentazione e movimento? Come essi possono essere calibrati sulle differenze fisiologiche dell'essere umano?

Come i processi di quantificazione possono essere utilizzati per aumentare la consapevolezza del proprio corpo durante le attività quotidiane, sportive, riabilitative, lavorative?

Come progettare dispositivi che agiscano sui comportamenti umani in modo positivo e senza distogliere il focus umano dalle attività principali?



HOMO COGITANS

L'UOMO TRA INTERPRETAZIONE E PREDIZIONE

Keyword: Self-tracking, data visualization, predictive, artificial intelligent, information hierarchy

HOMO COGITANS

L'UOMO TRA INTERPRETAZIONE E PREDIZIONE

Il ruolo dei dati e il loro utilizzo pongono all'uomo temi nuovi e sfide inedite. L'evoluzione delle tecnologie ci sta permettendo una sempre più precisa conoscenza del nostro corpo e dei propri comportamenti; si convive con strumenti che monitorano e favoriscono accesso, e consentono di sapere cosa accade in profondità, e cosa accadrà con ragionevole esattezza. Tecnologie e neuroscienze stanno accrescendo ulteriormente la ricchezza semantica di questi dati. In questo corridoio tematico si intende aprire una riflessione che faccia emergere progetti e prototipi che mettano in luce la dimensione esperienziale dei processi predittivi e di cambiamento personale e sociale che l'uso dei dati comporta, sta comportando e comporterà in futuro.

Quale ruolo avranno i dati in una progettazione human-centered?

Come i processi di Quantify Self potranno contribuire ad una reale conoscenza del proprio corpo per sviluppare processi di cambiamento?

Può l'interazione tra Data Visualization e Intelligenza Artificiale contribuire a sviluppare nuovi strumenti di conoscenza?

Come i processi di anticipazione possono dialogare con l'esperienza del vivere quotidiano?

Con quali strumenti progettuali è possibile affrontare il binomio efficienza e libertà di azione per l'individuo e la collettività?



METODOLOGIA

Advanced Design Unit ha consolidato il framework **Future Design** come base metodologica per sviluppare, attraverso una rete di osservatori internazionali, un processo di ricerca e anticipazione nel campo degli studi della scienza del design. Questo approccio alla ricerca scientifica sperimentato per la prima volta nel 2017 e perfezionato negli anni successivi, si pone l'obiettivo di integrare conoscenze, modelli e network dal micro al macro e raccogliere casi d'uso e buone pratiche, in una parola progetti, che partono dal dal micro ma parlano al macro.



FASI DEL SIMPOSIO

Avvio della Rete

Coinvolgimento Observers

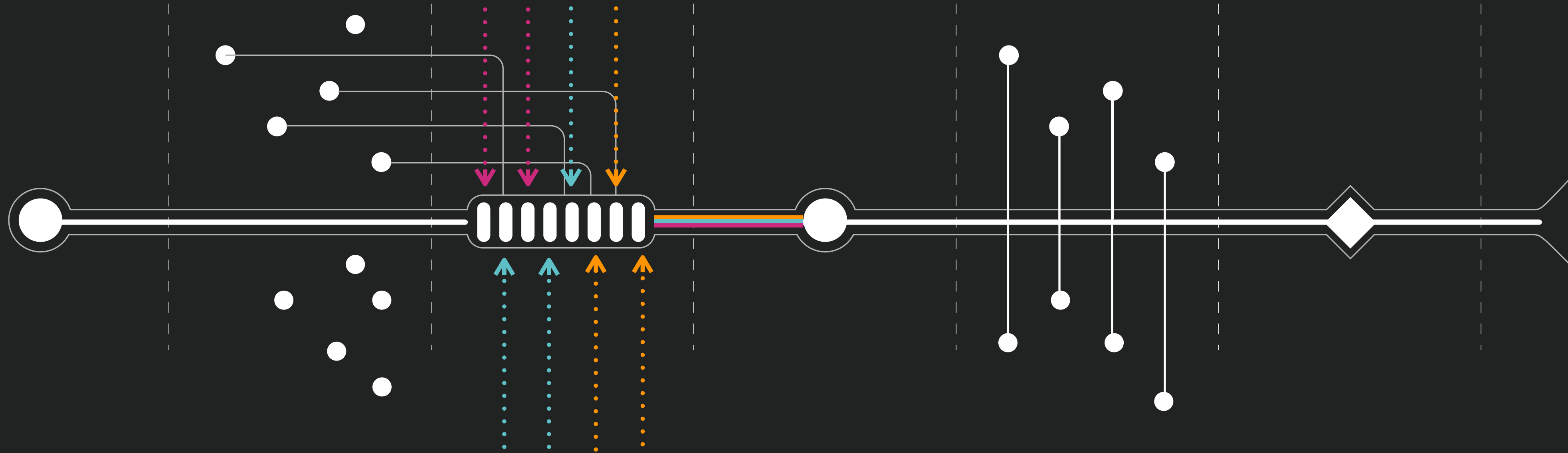
Processo di segnalazione

Processo di analisi

Coinvolgimento imprese

Simposio

Condivisione risultati





PROPONENTI

Flaviano Celaschi

Professore ordinario | Università di Bologna | Advanced Design Unit

Elena Formia

Professoressa associata | Università di Bologna | Advanced Design Unit

Roberto Montanari

Professore straordinario | Università degli Studi Suor Orsola Benincasa | RE:Lab

Andreas Sicklinger

Professore ordinario | Università di Bologna | Advanced Design Unit

Michele Zannoni

Professore associato | Università di Bologna | Advanced Design Unit



LA CALL

Il Simposio sarà l'occasione per confrontarsi in modalità "ibrida" e multidirezionale ad alcuni quesiti sul rapporto dell'evoluzione uomo-macchina.

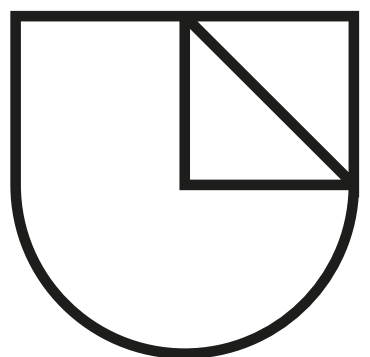
Verrà aperta una call internazionale propedeutica all'evento attraverso un survey con l'obiettivo di:

- costruire una rete di osservatori esperti nel campo disciplinare del simposio;
- censire, schedare, mappare e interpretare i casi notevoli di questo fenomeno;
- chiamare a raccolta gli studiosi e i testimoni attivi che stanno realizzando e conducendo esperimenti in tutto il mondo per condividere insight;
- concretizzare questo scambio a partire dal simposio per aprire una riflessione collettiva sul tema.



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA

DIPARTIMENTO DI ECCELLENZA MIUR
(L. 232 DEL 1/12/2016)



Advanced
Design Unit

CHI SIAMO

Siamo una comunità di docenti, ricercatori ed esperti, che si occupano di culture del progetto e della loro innovazione continua. Operiamo attraverso la Didattica, nel PhD program, attraverso la Ricerca e nella Terza missione. Siamo attivamente impegnati su quattro fronti:

Citizen Sciences and practices for social innovation: siamo interessati a comprendere ed approfondire come le culture e le pratiche del design possono influire nell'open innovation con particolare riferimento alle ricadute sui modi di abitare le città ed il territorio.

Design and Communication for Systemic and Responsible Innovation: siamo convinti che ogni atto umano, se osservato in termini di sostenibilità coinvolga luoghi diversi da quello in cui accade e sviluppi conseguenze immediate, a breve termine ed a lungo termine temporale.

Design Innovation in Collective Learning System: siamo mossi dalla convinzione che la risorsa centrale e più strategica delle organizzazioni sia la conoscenza. Siamo interessati a progettare contenuti innovativi sui quali attivare processi di conoscenza ma anche ripensare i processi, gli spazi e gli strumenti attraverso i quali trasformare la conoscenza in valore.

Human Body Design In Transformative Economy: da sempre ci esercitiamo a modificare intenzionalmente il mondo attraverso la modificazione intenzionale della nostra forma e delle nostre capacità mentali e fisiche. Questa intenzionalità significa progetto e ci interessa capire la relazione tra le culture contemporanee del progetto e la materia organica.