Design e Comunità: progettare soluzioni per il territorio

Sede:
Off Campus Provvisorio del Politecnico di Milano, piazza del governo Provvisorio 9 (Cascina Turro), Milano.

Area disciplinare:
Design, Service Design, Sostenibilità.

Destinatari:
Studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado.

Durata:
12 ore, articolate in **4 incontri da 3 ore ciascuno**.
Ogni incontro prevede:
- 2 lezioni da 45 minuti;
- 2 pause da 15 minuti;
- 1 ora di attività sul campo, workshop o visita a un caso studio.

Descrizione del modulo

Il modulo introduce gli studenti a comprendere il ruolo del Design nel rispondere a sfide sociali complesse, attraverso un percorso che combina momenti di introduzione teorica, analisi di casi, attività laboratoriali ed esperienze sul campo.
Particolare attenzione sarà dedicata a punto di incontro tra design e innovazione sociale nell'ambito del recupero, distribuzione e valorizzazione dell'eccedenza alimentare, esplorando come gli approcci di design incentrati sulle comunità possano essere applicati per dare vita a soluzioni significative che abbiano un impatto positivo sul contesto urbano e sociale nel quale opera Off Campus Provvisorio.
Il percorso consentirà agli studenti di confrontarsi con situazioni e problematiche reali, sperimentando strumenti e metodi propri del Design e sviluppando una maggiore consapevolezza nel concettualizzare e implementare soluzioni innovative che rispondano a bisogni sociali.

Obiettivi formativi

Il modulo si propone di:
- introdurre gli studenti ai principali concetti di Design, Service Design e Design per l'Innovazione Sociale;
- fornire strumenti per osservare e interpretare problematiche reali e i bisogni degli stakeholder del contesto di lavoro;

- sviluppare capacità di problem solving e pensiero critico;
- favorire il lavoro collaborativo e il confronto tra punti di vista differenti;
- sperimentare strumenti e metodi attraverso attività pratiche;
- mettere in relazione conoscenze teoriche e situazioni concrete;
- avvicinare gli studenti ai temi e alle modalità di lavoro proprie della formazione universitaria.

Metodologia

Il percorso alterna brevi lezioni frontali, basate prevalentemente su esempi e casi studio, ad attività pratiche, visite ed esperienze sul campo.
La struttura ricorrente dei quattro incontri permette di introdurre progressivamente conoscenze e strumenti e di sperimentarli immediatamente attraverso attività concrete. Il territorio e le realtà che operano intorno a Off Campus Provvisorio diventano così parte integrante dell'esperienza formativa.

Output del modulo

In gruppi, presentazione di una proposta progettuale tramite un piccolo prototipo realizzato con la tecnica del Desktop Walkthrough. Potranno essere realizzate a supporto delle slide che raccolgono sinteticamente la mappa degli stakeholder, dei bisogni e delle opportunità progettuali realizzate durante le diverse lezioni del corso.

Docenti / tutor

Valentina Facoetti, assegnista di ricerca post-doc presso il Polimi DESIS Lab del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano.

Programma

INCONTRO 1 — martedì 24 novembre
Introduzione al Design e definizione della sfida di progetto

Lezione 1 - Introduzione: cosa è il Design? (45 min)
Introduzione sulla storia del Design, la sua evoluzione negli anni recenti e ambiti in cui opera con esempi concreti. Panoramica sul design come approccio progettuale e del ruolo del designer come facilitatore di processi e relazioni.

Pausa — 15 min

Lezione 2 — Casi studio Design & Food. Il programma Off (45 min)
Presentazione e discussione di casi studio in cui il design interviene sui sistemi alimentari, come servizi, spazi, prodotti e comunicazione, per ispirare e orientare la riflessione sulla sfida di progetto.

Pausa — 15 min

Workshop (60 min)
Attività di gruppo con strumento dedicato per individuare e formulare la sfida di progetto, a partire dalle osservazioni, dalle risorse e dalle criticità emerse dal contesto di riferimento
Output: tavola di lavoro compilata con descrizione della sfida di progetto formulata da ciascun gruppo.

INCONTRO 2 — giovedì 26 novembre
Ascoltare il contesto: stakeholder e bisogni

Lezione 3 — Service Design, Community-Centered Design e Design per l'Innovazione Sociale (45 min)
Introduzione agli approcci che mettono al centro persone e comunità. Si vedranno i principi del design dei servizi, la partecipazione degli utenti e il ruolo del design nel generare impatto sociale, con esempi concreti.

Pausa — 15 min

Lezione 4 — Strumenti per osservare, ascoltare, mappare i bisogni degli stakeholder (45 min)
Presentazione degli strumenti della ricerca qualitativa applicata al design, come osservazione, interviste, stakeholder map e personas. Indicazioni su come raccogliere informazioni sul campo e trasformarle in bisogni leggibili e utilizzabili per il progetto.

Pausa — 15 min

Attività sul campo / Workshop — Esplorare il quartiere e mappare i bisogni (60 min)
In piccoli gruppi, esplorazione del quartiere per osservare, incontrare e ascoltare gli attori locali. Attività con strumento dedicato per organizzare quanto raccolto in una mappa dei bisogni.
Output: mappa dei bisogni degli stakeholder.

INCONTRO 3 — martedì 1 dicembre
Dai bisogni alle idee

Lezione 5 - Il co-design: progettare con e non per (45 min)
Introduzione al co-design come metodo che coinvolge utenti e stakeholder nel processo progettuale. Verranno presentati i vantaggi, le modalità di facilitazione e i possibili rischi, con esempi di progetti partecipativi del Polimi DESIS Lab.

Pausa — 15 min

Lezione 6 - Come si genera un'idea? (45 min)
Presentazione di tecniche e approcci per passare dai bisogni alle idee: dal brainstorming agli strumenti performativi, fino ai criteri per selezionare, combinare e sviluppare le proposte più promettenti.

Pausa — 15 min

Attività sul campo / Workshop - Generare idee (60 min)
In gruppi, attività con strumento dedicato per generare, discutere e selezionare idee che rispondano ai bisogni emersi, in coerenza con la sfida di progetto.
Output: concept preliminare selezionato.

INCONTRO 4 — giovedì 3 dicembre
Dal concept alla prototipazione

Lezione 7 - Strumenti per comunicare un'idea (45 min)
Panoramica degli strumenti per rendere visibile e comprensibile un concept, come schizzi, mappe del servizio, storyboard e mockup. Si vedrà come scegliere il livello di dettaglio giusto in base al pubblico e alla fase del progetto.

Pausa — 15 min

Lezione 8 — Costruire lo storytelling di un progetto (45 min)
Come raccontare un progetto in modo chiaro ed efficace: struttura narrativa, messaggi chiave, destinatari. Esempi di presentazioni e narrazioni di progetti di design.

Pausa — 15 min

Attività sul campo / Workshop - Prototipare e presentare (60 min)
In gruppi, realizzazione del prototipo con la tecnica del Desktop Walkthrough e presentazione finale del progetto.
Output: prototipo del servizio e presentazione finale.



