CORSI DI ORIENTAMENTO

CO-DESIGN E FABBRICAZIONE DIGITALE PER L'INCLUSIONE

IDEE CHE FANNO BENE – PROGETTARE INSIEME L'INCLUSIONE

Politecnico di Torino

Sommario

“Co-design e fabbricazione digitale per l’inclusione” 2

“Idee che fanno bene – Progettare insieme l’inclusione”..... 4

“Co-design e fabbricazione digitale per l’inclusione”

Referente

Prof. Carlo Boccazzi Varotto

Struttura proponente

Politecnico di Torino con Hackability APS

Descrizione del progetto

Il progetto propone un percorso laboratoriale di 21 ore, nel quale studenti e studentesse lavorano in piccoli team affrontando il tema dell’accessibilità per individuare un bisogno concreto e sviluppare una soluzione accessibile, a basso costo e replicabile. Le attività prevedono: introduzione all’innovazione sociale e alla disabilità; ascolto e analisi dei bisogni; principi di user-centered design e design thinking; ideazione e selezione delle proposte; disegno tecnico vettoriale e modellazione 3D; fabbricazione digitale, test con gli utenti e miglioramento del prototipo; documentazione e presentazione pubblica dei risultati. I materiali progettuali potranno essere condivisi con licenza Creative Commons CC BY-SA.

Le attività si svolgeranno con metodologia laboratoriale e learning by doing. Sono previste brevi introduzioni teoriche, attività di co-design, esercitazioni guidate, lavoro in team, prototipazione e confronto diretto con gli utenti finali.

Periodo di svolgimento

Marzo - aprile 2027 (il corso si articolerà in 6 incontri pomeridiani da 3,5 ore)

Modalità di erogazione delle attività

In presenza presso le sedi del Politecnico di Torino, alcune attività si svolgeranno presso l’InclusiveLab di Hackability (Via Agostino da Montefeltro, 2 – Torino).

Numero posti disponibili

30

Tipologia scuole

Qualsiasi istituto. Non sono richieste competenze tecniche pregresse; è valorizzato l’interesse per progettazione, tecnologia, inclusione e lavoro di gruppo.

Numero ore previste per ciascun partecipante

21 ore

Requisiti di partecipazione

I/le partecipanti dovranno disporre di computer portatili.

Obiettivi e/o Competenze trasversali e/o professionali da acquisire

- Comprendere la disabilità come esito dell'interazione tra persona, ambiente e strumenti, superando stereotipi e soluzioni predefinite.
- Rilevare bisogni reali attraverso ascolto, osservazione, intervista e confronto diretto con persone con disabilità e caregiver.
- Applicare le fasi essenziali del design thinking: definizione del problema, ideazione, prototipazione, test e iterazione.
- Acquisire competenze di base nel disegno vettoriale, nella modellazione 3D e nella fabbricazione digitale.
- Valutare usabilità, accessibilità, sostenibilità, sicurezza e fattibilità di una soluzione.
- Lavorare in gruppo, organizzare compiti e tempi, documentare il processo e presentare in modo chiaro il progetto realizzato.

Numero minimo di partecipanti per attivazione progetto

Indicativamente 10

Soglia minima di frequenza per riconoscimento attività

70%

“Idee che fanno bene – Progettare insieme l’inclusione”

Referente

Prof. Carlo Boccazzi Varotto

Struttura proponente

Politecnico di Torino con Hackability APS

Descrizione del progetto

Hackability è un’associazione non profit fondata a Torino nel 2016 che mette in relazione persone con disabilità, caregiver, designer, maker e professionisti per co-progettare soluzioni accessibili e personalizzate. Il metodo Hackability Thinking valorizza la diversità come risorsa progettuale e combina innovazione sociale, progettazione partecipata e fabbricazione digitale. Il percorso FSL propone un percorso all’interno del quale studenti e studentesse, organizzati in team multidisciplinari, partono da una sfida reale, analizzano il contesto e i bisogni, generano e selezionano idee, costruiscono e testano un prototipo concettuale, verificandone la fattibilità, il valore inclusivo e il potenziale impatto. Il lavoro si conclude con la preparazione di un pitch e la presentazione pubblica dei progetti, e per questa vi acquisiscono competenze spendibili sul mercato del lavoro. Le attività alternano brevi contributi teorici, esercitazioni, osservazione contestuale, ricerca sul campo, tutoring e revisioni periodiche. I temi affrontati comprendono social innovation, inclusive thinking, UX research, design process, idea generation, prototipazione, validazione, valutazione d’impatto e storytelling progettuale.

Periodo di svolgimento

Gennaio - febbraio 2027 (il corso si articolerà in 6 incontri pomeridiani da 3,5 ore)

Modalità di erogazione delle attività

Le attività si svolgeranno prevalentemente in presenza presso le sedi del Politecnico di Torino. Gli incontri introduttivi, i workshop, la ricerca sul campo, la prototipazione e le presentazioni potranno essere affiancati da brevi momenti online di tutoraggio e revisione. Il percorso avrà un carattere pratico e laboratoriale: gli/le studenti apprenderanno attraverso l’esperienza diretta, il lavoro di gruppo e lo sviluppo concreto dei progetti.

Alcune attività potranno svolgersi presso altro sedi, come l’InclusiveLab di Hackability (Via Agostino da Montefeltro, 2 – Torino).

Numero posti disponibili

30

Tipologia scuole

Qualsiasi istituto. Il percorso è particolarmente adatto a studenti interessati a innovazione sociale, design, tecnologia, sostenibilità e imprenditorialità; non sono richieste competenze tecniche pregresse.

Numero ore previste per ciascun partecipante

21 ore

Requisiti di partecipazione

I/le partecipanti dovranno disporre di computer portatili.

Obiettivi e/o Competenze trasversali e/o professionali da acquisire

- Hackability Thinking, trasformare la diversità in una risorsa progettuale.
- Osservare un contesto reale attraverso attività di ricerca sul campo e shadowing, individuando bisogni, difficoltà e opportunità di miglioramento.
- Imparare a raccogliere e organizzare i bisogni, definendo obiettivi progettuali chiari e concreti.
- Conoscere i principi dell'Inclusive Thinking, del Design for Each e della User Experience applicata all'inclusione.
- Utilizzare semplici strumenti e tecniche di progettazione per generare, confrontare e sviluppare possibili soluzioni.
- Trasformare un'idea in un prototipo, sperimentando materiali e tecnologie di fabbricazione digitale
- Lavorare in gruppo verificando e migliorando progressivamente la soluzione proposta.
- Raccontare il percorso svolto e presentare il progetto attraverso un pitch chiaro, sintetico e coinvolgente.

Numero minimo di partecipanti per attivazione progetto

Indicativamente 10

Soglia minima di frequenza per riconoscimento attività

70%

Ufficio Promozione e Orientamento
Politecnico di Torino

Politecnico di Torino