

## CARD PER STRATEGIE DI SOSTENIBILITÀ INNOVATIVE

OER: CARD TOOLKIT WITH INNOVATIVE SUSTAINABILITY STRATEGIES

### Obiettivo e ambito di applicazione

L'obiettivo principale della risorsa didattica aperta è quella di fornire una metodologia semplice da implementare per la realizzazione di prodotti basati sull'utilizzo di materiali tessili avanzati tenendo in considerazione aspetti relativi alla sostenibilità. Questa attività educativa, come il Double Diamond del Design Council, si basa su processo a quattro fasi e utilizza alcune tra le più conosciute strategie per il design sostenibile.

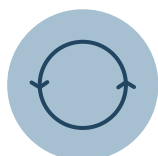
### Quesito

**Come attuare strategie per il design sostenibile nel processo di design al fine di ottenere un risultato che abbia il migliore impatto ambientale possibile?**

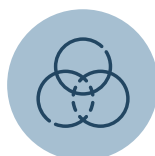
### Obiettivi formativi

- Capacità di stabilire quali strategie di design sostenibile sono più coerenti con il progetto che si sta sviluppando, e individuarne l'applicazione più idonea.
- Raggiungere il necessario livello di empatia con gli utenti al fine di sviluppare un prodotto che soddisfi i loro bisogni.
- Saper trasferire la pratica ed il pensiero da una disciplina ad un'altra al fine di incoraggiare la cooperazione inter-disciplinare.
- Raggiungere un buon livello di comunicazione tra persone con differenti profili al fine di raggiungere buoni risultati nel processo di design.

### Categorie



**Sostenibilità**



**Processo di design**

### Materiale di supporto

- Stampa delle design card (o un computer o tablet per consultarne la versione digitale)
- [OER](#)
- [Summary presentation](#)

### Attrezzatura

- Tavoli adatti a lavori di gruppo formati da 3 – 5 persone e il materiale necessario per scrivere e disegnare, comprensivo di carta, matite, post-it, evidenziatori, ecc.

## A.

### Analisi preparatoria

Nella prima fase del processo di design, il principale strumento da utilizzare è la discussione tra i membri dello stesso gruppo. Dopo un breve dibattito tra i membri del team, rispondi alle seguenti domande:

**1.**  
Quali necessità funzionali deve soddisfare il prodotto?

**2.**  
Vi sono bisogni emozionali che il prodotto deve soddisfare?

**3.**  
Come viene realizzato il prodotto? Da chi?

**4.**  
Qual è il modello di business a cui si ispira? Come se ne trae profitto?

**5.**  
Qual è la rete che sottende il suo ciclo di vita, dai fornitori dei materiali, fabbriche o officine, utilizzatori, negozi, distributori e trasportatori, e come viene smesso di solito?

**6.**  
Quali fasi segue l'esperienza dell'utente?



Meno di/ circa un'ora



Piccolo gruppo  
Plenaria



Definire

## B.

### Introduzione alle strategie di design sostenibile e alla loro concettualizzazione

**1.**  
Utilizzando le card incluse nella Risorsa Didattica Aperta avvia ad un dibattito diretto a stabilire quale siano quelle più adatte a migliorare i differenti aspetti del progetto: da quello ambientale, al modello di business, la funzionalità, ecc.

**2.**  
Cerca di organizzare le carte selezionate a seconda della priorità o l'impatto che hanno sul progetto (la/le strategie principali, la/le secondarie, terziarie, ecc.)

**3.**  
Rappresenta il modo in cui le strategie possono influenzare l'aspetto generale del prodotto/servizio.



Meno di/ circa un'ora



Piccolo gruppo  
Plenaria



Definire