

**Cosa sono le tecnologie indossabili?
Come entrano a far parte della vita delle
persone? Qual è il ruolo del designer
all'interno
di questo processo di sviluppo tecnologico
legato all'individuo?**

Il continente europeo sta vivendo un periodo storico particolare, caratterizzato da condizioni di vita tali da permettere ai propri abitanti di vivere più a lungo e con maggior benessere diffuso su differenti livelli d'età; questo modello di vita presenta, collateralmente, necessità nuove, legate al mantenimento delle condizioni di buona salute delle persone, quali ad esempio accessibilità ai servizi avanzati per la persona e strutture sanitarie di ultima generazione.

**Perchè, dunque, delineato questo contesto,
risulta attuale un'indagine in campo di
tecnologie indossabili per la persona?
Ed inoltre, entrando nello specifico, cosa
intendiamo per tecnologie indossabili?**

Questa categoria di oggetti comprende una vasta diversità di prodotti e, ad oggi, sono maggiormente disponibili sul mercato quelle sottocategorie capaci di fornire all'utente un'opportunità di utilizzo chiara e focalizzata su target di utilizzatori specifici.

**La ricerca in oggetto si propone di
analizzare l'ambito delle tecnologie
indossabili per la persona, in particolare
indagando il concetto di "protesi" a
ventaglio in vari ambiti, interrogandosi su
quale potrà essere in un futuro il ruolo del
progettista - sempre più multidisciplinare
nell'approccio al progetto - all'interno di
un settore rapidamente in via di sviluppo
ed espansione come quello dei wearable
devices e della protesica.**

Ambito di ricerca tecnologie indossabili per la persona

**Perchè risulta attuale un'indagine in
campo di tecnologie indossabili per la
persona? Ed inoltre, cosa intendiamo per
tecnologie indossabili?**

Le tecnologie indossabili di nuova generazione permettono di avere uno stile di vita più sano, consentendo a giovani ed anziani di monitorare l'attività fisica, la qualità del sonno, le calorie consumate e perfino l'impatto dello stato mentale sulla frequenza cardiaca.

Obiettivi tecnologie indossabili per la persona

Questo processo d'indagine ha l'intento di dimostrare la reale possibilità di **fornire nuove risposte a nuove necessità**, ponendo le basi per far fronte ai continui e sempre più rapidi mutamenti in atto in ambito economico e sociale, sfruttando i costanti progressi in campo tecnologico.

Dati tecnologie indossabili: wearable devices

Al campo d'applicazione sportivo, si affiancherà sempre di più l'uso finalizzato al **monitoraggio di terapie in caso di malattie croniche**, o, in generale, delle condizioni di salute delle persone, favorendo in questo modo una più **stretta interazione tra medico e paziente**. L'incontro tra healthcare e dispositivi digitali indossabili è senza dubbio uno dei più promettenti; negli Stati Uniti molte aziende farmaceutiche stanno finanziando nuovi progetti per traguardare nuovi scenari.

Sistemi protesici

Nel corso degli anni, di pari passo con lo sviluppo delle nuove tecnologie, sono stati fatti **numerosi progressi nel campo della progettazione di arti artificiali**.

Nuove **plastiche** ed altri **materiali hi-tech** hanno permesso alle protesi di acquisire **resistenza strutturale e leggerezza**, limitando la quantità di energia supplementare necessaria per muovere l'arto artificiale.

La protesi in altri contesti Letteratura, Cinema, Architettura, Ambiente

Indagando il concetto di "protesi" a ventaglio in vari ambiti si pongono alcune domande, e l'operazione di definizione del concetto di protesi - forti degli esempi trattati finora - ci porta in particolare a domandarci quale sia la reale differenza, se esiste, tra una protesi ed uno strumento, ad esempio un cacciavite o un cucchiaino da cucina; **dove finisce il corpo ed inizia un oggetto che definiamo "protesico", lì comincia una diversa abilità**, che varia a seconda del campo di impiego, e può connotarsi come "semplice-abilità" se prendiamo in considerazione un gesto ritenuto tale come il cibarsi per mezzo di una posata; diventa, invece, una **"SuperAbilità"** nel caso specifico in cui una persona ritorni a camminare dopo un incidente che ha lesionato gli arti inferiori o addirittura è in grado di **gareggiare in una competizione sportiva**.



Il contributo del Design

Quali possono essere gli strumenti per progettare oggetti "protesici" (e non) per la persona? Quali risultano essere le strategie progettuali efficaci da mettere in atto nel processo di realizzazione di questi artefatti?

In che modo il progettista, impiegato in questi ambiti, può affrontare le nuove sfide nei campi industriale e di ricerca? Con quali strumenti e metodologie?

Il coinvolgimento tra ambito protesico, nuove tecnologie, robotica umanoide e wearable devices può essere accelerato dall'introduzione di concetti legati ai mondi di **sport e moda**, e **dalla contaminazione dei saperi**. Si assiste oggi alla generazione di sempre più frequenti interscambi tra discipline, improntati alla riproduzione di forme e funzioni derivanti dalla natura, seguendo temi di linearità e rotondità di forme, cura delle geometrie e materiali biocompatibili.

E' necessario che questi settori ed i centri di ricerca vengano messi in contatto attraverso la condivisione di spazi e laboratori comuni; designer, produttori e fornitori di materie prime possono cooperare, interpretando assieme tendenze, sperimentando **nuove soluzioni**, verificando e producendo **nuovi concept**, i quali diventeranno i **dream products del domani**.

Quale può essere il contributo dato dalla figura del designer in questo processo?

Quello di fungere da **elemento di raccordo** tra necessità della persona ed il soddisfacimento di questa necessità, fornendo non solo gli **strumenti di progettazione** per raggiungere l'obiettivo, ma anche il know-how culturale e tecnico per lo sviluppo dell'oggetto su misura per il suo utilizzatore. Grazie a ciò è possibile, ad esempio, **diminuire il peso della disabilità sulla persona**, **migliorandone la qualità della vita quotidiana**.

