

**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?**

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. Questa categoria di oggetti comprende infatti 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.

Recenti indagini evidenziano come le vendite delle wearable technologies, a partire dal 2014, sono cresciute significativamente, spinte dai prodotti legati alla cura della salute ed al monitoraggio delle prestazioni fisiche per gli appassionati di sport e fitness. Migliorare questi differenti aspetti della vita quotidiana grazie all'utilizzo di questi devices significa - dal punto di vista della salute - ridurre le vulnerabilità associate a uno stile di vita non corretto e - dal punto di vista economico - diminuire le spese per i sistemi sanitari nazionali.

**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.**

Questo processo d'indagine congiunta 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.

L'indagine prende tre strade: il campo della robotica riabilitativa - con particolare riferimento alla riabilitazione post-traumatica legata ad arti inferiori e superiori - le nuove tecnologie indossabili (wearable devices), ed il campo delle attrezzature sportive. Questi tre contesti, messi a sistema e contestualizzati in relazione ai più importanti fenomeni sociali contemporanei, possono innescare un processo innovativo, unendo elementi comuni e complementari dal punto di vista tecnico (soluzioni meccaniche, elettroniche, softwares ed elementi tecnici in generale), dal punto di vista dell'accettabilità d'utilizzo e dal punto di vista culturale, con l'intento ulteriore di creare innovazione e nuove sinergie tra ricerca, industria e territorio.

**GENOVARCHITETTURA**



**Università degli Studi di Genova**  
Dipartimento di Scienze per l'Architettura  
University of Genoa  
Department of Sciences for Architecture

PROSTHETICS DESIGN FOR SUPER ABILITIES

Alessandro Divano

# PROSTHETICS DESIGN FOR SUPER ABILITIES

Alessandro Divano