



100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

**Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design**

13-14 giugno 2019 - Ascoli Piceno

**100 anni dal Bauhaus
Le prospettive della ricerca di design**

Coordinamento e cura
Giuseppe Di Bucchianico
Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni
Daniela Piscitelli
Raimonda Riccini

Progetto grafico
Roberta Angari
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Impaginazione ed editing
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Realizzazione delle mappe
Roberta Angari

Fotografie
Raniero Carloni

Copyrights
CC BY-NC-ND 4.0 IT



È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Ottobre 2020
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 788-89-43380-2-7

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design

a cura di
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini

INDICE

- 15 **SID 2019. Prospettive della ricerca in design**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni,
Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini - Comitato Direttivo SID
- 19 **Design per lo sviluppo e il progresso**
Il contributo della ricerca di design e del design di ricerca
Claudio Germak - Presidente SID

100 anni dal Bauhaus Identità di genere, interdisciplinarietà, sperimentazione

- 25 **Donne e design, un'esperienza in evoluzione**
Luisa Bocchietto - Presidente WDO (2017-2019)
- 31 **Il diagramma del Bauhaus**
Simona Morini - Università Iuav di Venezia
- 37 **Chicago e il New Bauhaus fra innovazione e sperimentazione**
Jonathan Mekinda - University of Illinois at Chicago UIC

Progetti di ricerca

Design e identità di genere

- 51 **Responsabilità progettuali e uguaglianza di genere**
il ruolo del design della comunicazione
Valeria Bucchetti

- 59 **D tutt***
Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza
Sara Ceraolo, Cristian Campagnaro
- Design e altri saperi**
- 69 **MixedRinteriors**
La Mixed Reality come strumento strategico dei nuovi sistemi 4.0 del design e degli interni
Debora Giorgi, Irene Fiesoli
- 79 **Design, progettazione e marketing 4.0**
Le piccole imprese verso nuove strategie di digitalizzazione
Giovanna Nichilò, Luca Casarotto
- 85 **PMI, design e industria 4.0**
Innovazioni 4.0 per le piccole e medie imprese
Luca Casarotto, Pietro Costa
- 95 **Valorizzare il patrimonio custodito**
Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo Casa Museo
Alessandra Bosco, Elena La Maida, Emanuele Lumini, Michele Zannoni
- 105 **Design for Cultural Heritage Museum Experience Design**
Progetto per la conoscenza e la valorizzazione di istituzioni museali a Roma
Federica Dal Falco
- 113 **Design per la valorizzazione del patrimonio di impresa**
Il caso dei marchi storici Averna e Cynar del Gruppo Campari
Carlo Vinti, Antonello Garaguso
- 121 **Creative Food Cycles**
Alessia Ronco Milanaccio, Francesca Vercellino
- 129 **Inception**
Inclusive Cultural Heritage in Europe through 3D Semantic Modelling
Giuseppe Mincoelli
- 137 **Progetto Radon**
Sensibilizzazione al rischio di esposizione
Alessandra Scarcelli
- 145 **S.A.F.E.**
Design sostenibile di sistemi di arredo intelligenti con funzione salva-vita durante eventi sismici
Jacopo Mascitti, Daniele Galloppo, Lucia Pietroni

- 155 **Progetto Habitat**
Home assistance basata su internet of things per l'autonomia di tutti
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Michele Marchi
- 163 **Il sistema "Talari" per la riabilitazione sensorimotoria a seguito di ictus**
Francesca Toso
- 171 **WID**
Wearable and Interactive Devices for Augmented Fruition
Sonia Capece, Camelia Chivaran, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio, Mario Buono
- 179 **Da Maind a Inmatex**
Una material library in forma di processo, tra scienza, tecnica e arti visive
Rossana Carullo
- 187 **Per un'estetica delle superfici**
Esperienza multisensoriale e coinvolgimenti emotivi
Marinella Ferrara
- 195 **SMAG (SMArt Garden)**
Un sistema umano-tecnologico-biologico
Marco Marseglia, Giuseppe Lotti
- 205 **Il design sistemico per il policy making**
Co-progettare la complessità per uno sviluppo sostenibile dei territori
Silvia Barbero
- Design e sperimentazione**
- 215 **Economia circolare e autovalutazione**
Creazione di uno strumento per la valutazione della circolarità delle PMI italiane
Petra Cristofoli Ghirardello, Laura Badalucco
- 223 **Smart housing and mobility for the third age**
Progetto S.I.A.M.A.D.A
Luca Bradini, Giuseppe Losco, Andrea Lupacchini, Giuseppe Carfagna, Matteo Iommi, Francesco De Angelis, Emanuela Merelli, Leonardo Mostarda, Barbara Re, Eduardo Barbera, Pierluigi Antonini, Carlo Giovannella
- 233 **Ri-Pack**
Sistemi di confezionamento per elettrodomestici rigenerati
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi

- 241 **Processi editoriali e innovazione 4.0**
Recuperare valore coniugando pratiche analogiche e digitali
Maria D'Uonno, Federico Rita, Fiorella Bulegato,
Emanuela Bonini Lessing, Nello Alfonso Marotta
- 251 **Da stigma a oggetti di desiderio**
Il progetto di gioielli a supporto della persona sorda
Patrizia Marti, Annamaria Recupero
- 259 **Pending Cultures**
Una rete di connessioni
Stefano Follesa
- 267 **Il patrimonio enogastronomico delle Marche**
Digital storytelling attraverso la realtà virtuale e aumentata
Federico O. Oppedisano
- 275 **Tambali Fii**
Progetto finanziato con il 5x1000 del Politecnico di Milano
Davide Telleschi
- 281 **Ntt_Neurosurgery Training Tool**
Improving Medical Training Through Reality-Based Models
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista

Idee di ricerca

Design e identità di genere

- 293 **Le disuguaglianze di genere veicolate dai linguaggi pittogrammatici**
Una ricerca istruttoria per la definizione di strumenti-guida destinati al progettista
Francesca Casnati
- 299 **The gender in design**
Analisi critica dei caratteri di genere degli oggetti d'uso quotidiano per un gender-neutral design
Mariangela Francesca Balsamo, Davide Paciotti
- 307 **Le famiglie nei libri di scuola, rappresentazioni inique**
Design della comunicazione e tematiche di genere nei supporti didattici della scuola primaria
Francesca Casnati, Benedetta Verrotti

Design e altri saperi

- 315 **Design e antropologia**
Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi
Nicolò Di Prima
- 323 **Il design della politica**
La politica italiana contemporanea tra nuovi media e linguaggio visivo
Noemi Biasetton
- 333 **1919-2019: ritorno all'entropia**
Un progetto pilota practice-oriented per una formazione transdisciplinare del designer
Veronica De Salvo, Valentina Frosini, Lorenzo Gerbi, Pietro Meloni, Martina Muzi
- 341 **Una nuova propedeutica per i corsi in design**
Giorgio Dall'Osso, Laura Succini
- 347 **Visualizzare l'attualità**
Costruire piattaforme per creare conoscenza e coscienza
Roberta Angari
- 355 **Dai quaderni alle mappe**
Azioni e rappresentazioni per la costruzione di una mappatura storico-geografica della formazione del designer in Italia
Nicoletta Faccitondo, Rossana Carullo, Antonio Labalestra,
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello
- 361 **Impollina(c)tion**
Design research platform
Chiara Olivastri, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay, Annapaola Vacanti
- 367 **Design (in)formazione**
Riflessione teorico-critica sulla morfologia dei "data" nella rivoluzione digitale
Alessio Caccamo, Miriam Mariani, Andrea Vendetti
- 375 **Hidden heritage**
Strategie per la valorizzazione di patrimoni invisibili
Giulia Zappia, Giovanna Tagliasco
- 383 **Design, patrimonio e intercultura**
Il patrimonio culturale come medium di identità e dialogo interculturale
Irene Caputo
- 391 **Narrativo digitale**
Nuove frontiere dell'espore
Serena Del Puglia

- 401 **Circular Design Project**
Uno strumento per la progettazione multi-sistemica di prodotti circolari
Alessio Franconi
- 407 **Bio-inspired redesign of sustainable products**
Sperimentazione di nuovi criteri progettuali, materiali e processi produttivi ispirati dalla natura
Jacopo Mascitti, Mariangela F. Balsamo
- 417 **Design strategies for boosting sustainable healthcare**
Una piattaforma multi-stakeholder per facilitare nuove strategie verso la sostenibilità dei sistemi socio-sanitari
Amina Pereno
- 423 **Lo spreco come difetto di progettazione**
Migliorare i principi e le pratiche del fashion design verso il modello zero-waste
Erminia D'Itria
- 429 **Digital Body Shape**
Gabriele Pontillo, Carla Langella, Valentina Perricone, Antonio Bove
- 437 **Croccante come un packaging, fresco come un nome**
Un nuovo possibile laboratorio che introduce la qualità sonora nel food design
Doriana Dal Palù
- 445 **Advanced HMI per l'Industria 4.0**
Il design delle interfacce per i macchinari del distretto della meccanica strumentale dell'Alto Vicentino
Pietro Costa

Design e sperimentazione

- 455 **Learn interaction**
Esperienze spaziali interattive per la divulgazione del sapere
Giovanna Nichilò
- 461 **Here**
Human Engagement in Robotics Experience
Lorenza Abbate, Claudia Porfirione, Francesco Burlando, Niccolò Casiddu, Stefano Gabbatore
- 467 **Spazi ibridi**
Interior design, dati e interazioni
Lucilla Calogero

- 473 **Verso un museo tattile del design e del made in Italy**
Sviluppo di un modello per la fruizione museale multisensoriale inclusiva
Daniele Galloppo, Jacopo Mascitti
- 481 **Questa è una storia triste**
Identità emergenti dalla città dei dati
Raffaella Giamportone
- 487 **RawFX**
Design per l'industria degli effetti visivi
Emanuele Ingresso, Fabrizio Valpreda, Riccardo Gagliarducci
- 495 **Abacus**
Un abaco di base - avanzati componenti universalmente stampabili [a 3D]
Victor Malakuczi
- 501 **Polito Food Design Lab UP**
Sara Ceraolo, Raffaele Passaro
- 509 **Sinergie in 4D**
Nuovi protocolli ibridi di bio-fabbricazione
Carmen Rotondi
- 515 **Design innovativo e produzione rapida 3D per l'industria alimentare**
Nuovi processi produttivi ibridi nel campo della progettazione alimentare
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano
- 523 **Simbiosi materiche**
Progettare la material experience attraverso l'interazione tra processi tecnologici ed autopoiesi
Lorena Trebbi, Chiara Del Gesso

Progetti e idee di ricerca

- 533 **I progetti e le idee di ricerca: una lettura multilayer**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni
- 535 **Matrici e mappe**
Daniela Piscitelli

SID Research Award 2019

547 **SID Research Award**
Il premio a nuove idee di ricerca
Comitato Direttivo SID

Omaggio a Tomás Maldonado

565 **Omaggio a Tomás Maldonado**
Raimonda Riccini, Stefano Maffei

Indice dei nomi

572 **Autori**

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design

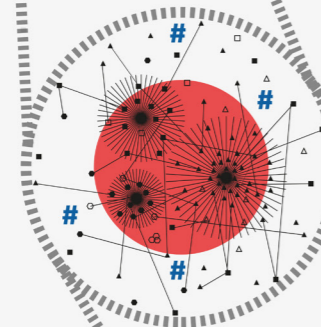
impollina(c)tion

design research platform

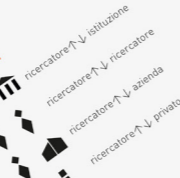
Starter Pack

Nella prima fase gli autori inseriscono le loro ricerche, aggiornano gli sviluppi e consultano periodicamente la piattaforma per conoscere le tendenze e gli sviluppi dei temi più diffusi.

INPUT 01



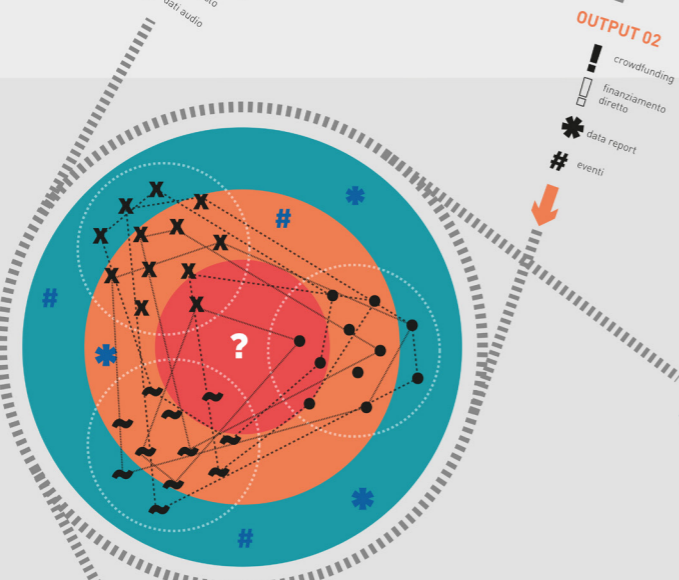
INPUT 02



OUTPUT 01



INPUT 03



OUTPUT 02



OUTPUT 03



Medium Pack

Nella seconda fase la piattaforma diventa una vetrina verso aziende, enti pubblici, privati, artigiani, startup interessati a collaborare e finanziare ricerche o che vogliono proporre delle collaborazioni.

Advanced Pack

Sfruttando sofisticati algoritmi di machine learning, la piattaforma sarà in grado di analizzare le diverse tipologie di dati (testi, immagini, audio) per ricercare e generare correlazioni e tendenze interne ai dati inseriti (come analogie, contrasti, ecc.).

Fig. 1. Impollina(c)tion. Design Research Platform, schema per fasi propedeutiche di sviluppo con i dati in entrata e i risultati in uscita sviluppati per ogni pack.

Impollina(c)tion

Design research platform

Chiara Olivastri | UNIGE

Ami Licaj | UNIGE

Xavier Ferrari Tumay | UNIGE

Annapaola Vacanti | UNIGE

La proposta introduce il progetto di una piattaforma come risorsa necessaria alla ricerca per potersi propagare e contaminare con altri saperi in maniera più efficace. Come un motore di ricerca la piattaforma è anche un database per cercare tematiche ricorrenti e monitorare trend e tendenze future. Impollina(c)tion è concepita come uno strumento propagatore e dinamico, costantemente aggiornato dagli utenti, che divengono attivatori di nuove relazioni e scambi di informazioni tra soggetti interni al mondo accademico, ma anche in relazione con le istituzioni e i diversi soggetti attivi nel mondo del lavoro. Il contributo viene presentato tramite un'evoluzione per fase propedeutiche della messa a regime della piattaforma, con l'evidenziazione per ogni step dei dati in entrata -input- da caricare sul sistema e gli output generati dal processo. Tutto il progetto è alimentato non solo da dati, ma da una comunità che cresce e attiva contatti online per poi metterli a frutto offline attraverso meetings, eventi e occasioni di progetto.

Introduzione

Nel progetto culturale della Scuola del Bauhaus, il dialogo tra arte, artigianato e industria assume un ruolo centrale, con un accento importante sulla trasversalità tra i saperi e gli ambiti di intervento. Traslando questa riflessione nella contemporaneità, diviene doveroso interrogarsi sullo stato dell'arte della ricerca in design, giungendo alla considerazione che è necessario riformulare un dialogo tra i ricercatori in quanto non vi è consapevolezza delle tematiche affrontate nelle ricerche nazionali, internazionali e nei dottorati. Questa carenza non è solo una debolezza interna che porta a inconsapevoli sovrapposizioni e mancate sinergie, ma determina anche ripercussioni esterne, perché manchevole di opportunità di confronto con aziende, enti ed istituzioni. La SID da tempo lavora su questa tematica con una commissione specifica impegnata nell'elaborazione di mappature della ricerca e infografiche, con l'intento di restituire alla comunità scientifica istantanea su trend e

dati molto interessanti, ma altrettanto statici. La proposta che intendiamo strutturare è una piattaforma dinamica delle ricerche in design aggiornata in tempo reale da tutti gli autori, con l'obiettivo di mettere in relazione chi fa ricerca, sperimentazione e innovazione, quindi dottorandi, ricercatori, ma anche aziende enti ed istituzioni in maniera sinergica e trasversale.

La disseminazione è il punto di contatto tra ricerca e botanica, operazione vitale per entrambe, perché se per la prima produce la diffusione del sapere su ampia scala, per le piante determina il processo di impollinazione alla base della riproduzione su aree vaste. La piattaforma

- relazioni
- crowdfunding
- data analysis

1. <https://densitydesign.org/research/drm/>

denominata Impollina(c)tion funziona come acceleratore dei processi di divulgazione e contaminazione dei saperi tra soggetti eterogenei. Nei tre anni di messa a regime del sistema, sono ipotizzati tre momenti progressivi di sviluppo: Starter Pack, Medium Pack e Advanced pack, immaginati sia in maniera propedeutica, ma anche indipendente, per avviare il processo e raggiungere dei risultati anche in caso di interruzione dell'avanzamento.

Starter Pack

Nel 2008 il Density Design Lab realizza la Design Research Map (DRM)¹, la prima mappa visiva che crea una fotografia dello stato della ricerca in design di quegli anni. La DRM aveva inoltre lo scopo di fornire uno strumento visivo esplorabile e che rendesse fruibile la quantità di informazioni complesse, identificare le tipicità dei contesti della ricerca italiana in design e di essere punto di partenza per strategie future di ricerca. Nell'aprile 2019, durante la riunione nazionale SID, viene presentato il nuovo progetto dell'Osservatorio per la ricerca in design, il quale propone una più attuale fotografia dello stato della ricerca in design. Medesimo obiettivo futuro dell'Osservatorio è creare una piattaforma con una mappa aggiornabile in tempo reale, aperta e implementabile.

La prima fase del seguente progetto eredita questi intenti proponendo una piattaforma che sia in grado, al livello più basilico, di inserire le ricerche, aggiornare gli sviluppi da parte degli autori stessi e offrire la possibilità di una consultazione aperta in grado di far conoscere tendenze e sviluppi dei temi di ricerca più diffusi. La piattaforma deve essere in grado di gestire complessità e semplificazione, ponendo l'utente davanti ad una visualizzazione navigabile che sia immediatamente comprensibile e significativa sin dai primi livelli di lettura. Un caso studio che esemplifica al meglio queste caratteristiche di complessità ad alto livello di leggibilità è il progetto di Moritz Stefaner per l'OECD². La piattaforma mira a dare delle informazioni sul benessere dei vari paesi coinvolti nell'organizzazione internazionale, mettendo a sistema tutti i dati statistici di ciascuno di essi e proponendo una visualizzazione interattiva che permette di capire quale potrebbe essere il paese migliore per vivere in base alle proprie esigenze (lavoro, istruzione, ecc).

>Input. Ogni singolo dottorando, assegnista o referente di un gruppo di ricerca, crea un profilo personale con i contatti, se è un gruppo di ricerca tagga gli altri componenti e aggiorna periodicamente dati inserendo: tema di ricerca, tipologia di ricerca, titolo, 5/10 parole chiave, abstract e massimo cinque immagini.

Questo permette di poter poi addentrarsi nella piattaforma con ricerche filtrate da diverse prospettive: per dipartimenti, per parole chiave, per temi e per archivio di immagini.

<Output. Verrà costituita una redazione centrale, inizialmente con referenti per ogni unità, con il compito di organizzare un evento annuale per far incontrare i ricercatori e metterli a confronto sui i temi più indicizzati dell'anno e pubblicare un report che restituisca diverse prospettive di lettura delle tendenze di ricerca.

Medium Pack

La Flc³ rileva che "l'università italiana si regge per una significativa parte delle attività sul lavoro precario, condizione che riguarda un lavoratore su due degli addetti alla ricerca e alla didattica. La situazione del personale di ruolo in questa situazione risulta penalizzata e in molti atenei non ci sono fondi per riconoscere e valorizzare il lavoro svolto. Situazione che si

2. <http://www.oecdbetterlifeindex.org/>

3. <https://densitydesign.org/research/drm/>



Fig. 2. 'Better Life Index' per OECD progettato dalla berlinese Raureif in collaborazione con Moritz Stefaner e lanciato nel maggio 2011.

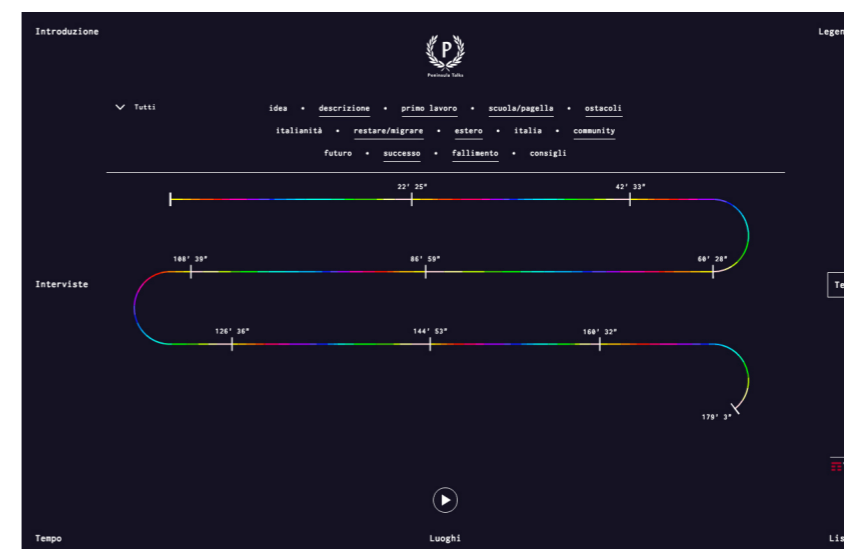


Fig. 3. 'Peninsula Talk' rivista multimediale interattiva, visualizzabile attraverso temi chiave, nata nel 2014 e sviluppata dall'agenzia Accurat per la parte di data visualization.

4. <https://www.university2business.it/2019/01/11/giovanie-lavoro-startup-ufficio/>

5. https://www.openonline/2020/01/11/universita-come-si-preparano-docenti-e-ricercatori-per-i-bandi-internazionali-il-caso-della-cafoscari-intervista/?fbclid=IwAR3iPjoR79atm2zMs-suA5_OWvmU-POIRt9E-gF18VQICwbsQxVY6_OE-8cxKA

6. <http://www.peninsulatalks.it>

rispecchia nel sistema Italia, e travalica i confini del mondo accademico, motivo questo per cui sempre più giovani preferiscono, o per lo meno ritengono una valida alternativa, l'autoimprenditorialità⁴, con un'accezione che pone l'accento più sulla derivazione di "impresa", in termini di portare avanti un'iniziativa attraverso l'imprescindibile ricerca di finanziamenti. E così, anche nella dimensione accademica, negli anni si è fatta sempre più necessaria una cosiddetta "autoimprenditorialità della ricerca" o "ricerca per la ricerca" attraverso i vari canali di finanziamento extrapubblici come convenzioni con imprese o bandi di diversa natura (Fondazioni bancarie, Horizon, Interreg, ERC, ect.)⁵ per salvaguardare uno stato, già instabile, dei ricercatori e della ricerca. Per questi motivi, nella seconda fase la piattaforma diventa una vetrina verso aziende, enti pubblici, privati, artigiani, startup interessati a collaborare e finanziare ricerche o che vogliono proporre delle collaborazioni.

>Input. Soggetti esterni al mondo accademico interessati a collaborazioni e finanziamenti delle ricerche si possono registrare per lasciare i propri contatti e monitorare i temi attuali di ricerca. I ricercatori possono lanciare campagne di crowdfunding per ottenere finanziamenti.

<Output. La sezione permette dopo la fase delle connessioni, di contribuire o iniziare raccolte fondi per ricerche, progetti, eventi, sperimentazioni e pubblicazioni. Le relazioni della piattaforma si ampliano e escono dal mondo accademico, con eventi rivolti sia ai soggetti già attivi nella piattaforma sia a nuovi e potenziali stakeholders interessati a entrare a fa parte della rete delle sinergie tra ricerca, istituzioni, aziende, imprese, startups.

Advanced Pack

La fase finale di evoluzione della piattaforma richiede l'implementazione di algoritmi di intelligenza artificiale in grado di produrre un'analisi comparativa del materiale caricato dagli utenti, allo scopo di mettere in evidenza correlazioni e differenze tra le tematiche proposte. La possibilità di caricare materiali audio e video renderà più dinamica e approfondita la condivisione di conoscenza. Una reference interessante al riguardo è il progetto Peninsula Talks di Accurat, celebre agenzia nell'ambito professionale della data visualization. Nello specifico il progetto consiste in una rivista interattiva che permette di personalizzare la visualizzazione e l'esperienza di lettura secondo una serie di parole chiave che una volta scelte generano elementi audio/video montati in automatico secondo i temi selezionati⁶.

>Input. In aggiunta al materiale già caricato, sarà possibile uploadare audio e video. Tutto questo materiale verrà categorizzato e analizzato in tempo reale sulla piattaforma, generando letture diverse sui trend del mondo della ricerca.

<Output. Report e infografiche presenteranno periodicamente i risultati dell'analisi del materiale caricato dagli utenti, tramite gli strumenti dell'analisi e della rappresentazione dei dati. Gli stessi dati saranno utilizzati per la creazione di tavoli di lavoro durante gli eventi associativi; utilizzando le correlazioni messe in luce dall'intelligenza artificiale, si potranno creare momenti di incontro formativi e costruttivi.

Obiettivi futuri

La disseminazione/impollinazione è tanto più efficace quanto è maggiore la biodiversità che la genera. Nel perseguire questo obiettivo e nell'agevolare la transdisciplinarietà della ricerca, lo scenario futuro che si intende perseguire è quello di una piattaforma generata e settata sulla ricerca in design, per poi evolversi con successive espansioni verso altri settori del

sapere, al fine di poter restituire in tempo reale un quadro rappresentativo della complessità del mondo attuale e la capacità della ricerca di inquadrarne le diverse componenti e ricomporle in nuovi scenari.

Bibliografia

- Bihanic, D. (2015). New challenges for data design, Springer, London.
- Iaconesi, S. (2017). Data is an Opinion: Spectacularization of Information. Atti di della conferenza Infografica e infoestetica. Firenze: ISIA Design.
- Lankow, J., Ritchie, J. & Crooks, R. (2012). Infographics: The power of visual storytelling. New York: John Wiley & Sons.
- Zannoni, M. (2018). Progetto e Interazione. Il design degli ecosistemi interattivi. Macerata: Quodlibet.
- Associazione CheFare. (2016). La cultura in trasformazione: l'innovazione e i suoi processi. Roma: Minimum fax.
- Bertola, P. e Maffei, S. (2009). Design Research Maps. Santarcangelo di Romagna: Maggioli Editore.
- Bistagnino, L. (2016). microMACRO, micro relazioni come rete vitale del sistema economico e produttivo. Milano: Edizioni Ambiente.
- Bonomi, A., & Della Puppa, F. (a cura di). (2016). La società circolare: fordismo, capitalismo molecolare, sharing economy. Roma: DeriveApprodi.
- Ciuccarelli, P. (2012). Design open source: dalla partecipazione alla progettazione in rete. Bologna: Pitagora.