

**SCHEMA WORKSHOP**

Anno Accademico 2021/2022

**Titolo Workshop:**

What's next? Human Centered Design for Future Scenarios

**A cura di**

Docente che propone il workshop: Massimiliano Dibitonto

Docente che tiene il workshop: Massimiliano Dibitonto

**Indirizzato a:**

- a tutti gli studenti e particolarmente consigliato a biennio Visual e Innovation Design

**Numero partecipanti:**

min12/max 18

**Requisiti/supporti richiesti:**

- requisiti base per frequentare il ws: principi di base di UX e app design
- supporti da recare in aula : laptop personale

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

7-11 MARZO 2022

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

- lunedì 7 marzo 9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
- martedì 8 marzo 9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
- mercoledì 9 marzo 9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
- giovedì 10 marzo 9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)
- venerdì 11 marzo 9.30-16.30 (1 ora pausa pranzo)

**SEDE RUFA VIA LARIANA 8 - AULA L02**

**Breve descrizione:**

**Motivazioni:** Il rapporto tra uomo e tecnologia digitale sta affrontando una profonda evoluzione. L'informatica è uscita al di fuori dello schermo del pc e ha iniziato a colonizzare oggetti, spazi, relazioni e il modo stesso con cui percepiamo e viviamo la realtà. Smart Cities, case intelligenti, assistenti vocali, criptovalute, auto a guida autonoma sono solo alcuni degli elementi che stanno diventando sempre più familiari creando nuove possibilità e trasformando le nostre abitudini. Gli oggetti e spazi intelligenti si collegano tra loro attraverso servizi digitali creando ecosistemi complessi. La complessità domina questo tipo di scenari ed è necessario un approccio multidisciplinare che includa le discipline del design, le scienze umane, i fattori tecnologici e di business. In questo contesto il ruolo del designer è quello di espandere le proprie competenze e il proprio punto di vista ponendo, con un approccio sistemico, l'essere umano al centro al centro di questi ecosistemi, così che possano diventare realmente innovativi, utili ed inclusivi.

**Obiettivi:** Il workshop ha l'obiettivo di introdurre gli studenti allo stato dell'arte nei nuovi scenari creati dall'Internet of Things, dall'AI e dagli altri paradigmi tecnologici innovativi fornendo le competenze e gli strumenti in grado di immaginare e progettare ecosistemi Smart e interattivi. In particolare, anche grazie a delle esperienze dei manager di Olivetti, saranno approfonditi i temi legati all'Internet of Things, Smart Cities, Smart Agriculture, mobilità, sostenibilità, introducendo le principali sfide e gli abilitatori tecnologici. Gli studenti quindi ipotizzeranno prodotti e servizi basati su questi contesti ponendo particolare attenzione agli aspetti di User Experience.

**Breve Biografia**

Massimiliano Dibitonto è un manager, Service/UX designer e ricercatore. Attraverso il Design Thinking e le nuove tecnologie (come l'Internet of Things, l'AI, la Digital Fabrication) progetta prodotti e servizi che creano valore mettendo al centro l'essere umano. In Olivetti è responsabile del team di Products and Services Guidelines, curando gli aspetti di Customer Experience di prodotti e servizi a portfolio. E' stato ricercatore a tempo determinato (INF/01) presso la Link Campus University di Roma partecipando vari progetti nazionali ed europei sui temi della formazione professionale e dell'imprenditorialità creativa ricoprendo incarichi di docenza su Internet of Things, Service e Innovation Design e Interaction Design. E' coautore di un metodo di co-design per la progettazione della UX di prodotti e servizi connessi.