

# Benvenuti!

# VOID

VENETO ORIENTALE INNOVATION DISTRICT



Progetto  
Innovation Lab  
Regione Veneto  
dgr. 291/2019



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons  
Attribuzione - Non commerciale -  
Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.



VENETO  
ORIENTALE  
INNOVATION  
DISTRICT



# Innovare con il Design Thinking

Benvenutə! Mentre aspettiamo che si colleghino tuttə, prendiamo confidenza con la piattaforma:

- \* mettete il microfono in MUTO 
- \* accendete la webcam 

Usate la chat per far sapere agli altri chi siete, provate a condividere:

- \* il vostro nome
- \* cosa fate nella vita
- \* quale frutta o verdura vi sentite oggi

Se non li avete a portata di mano, recuperate dei fogli bianchi   
e una penna .

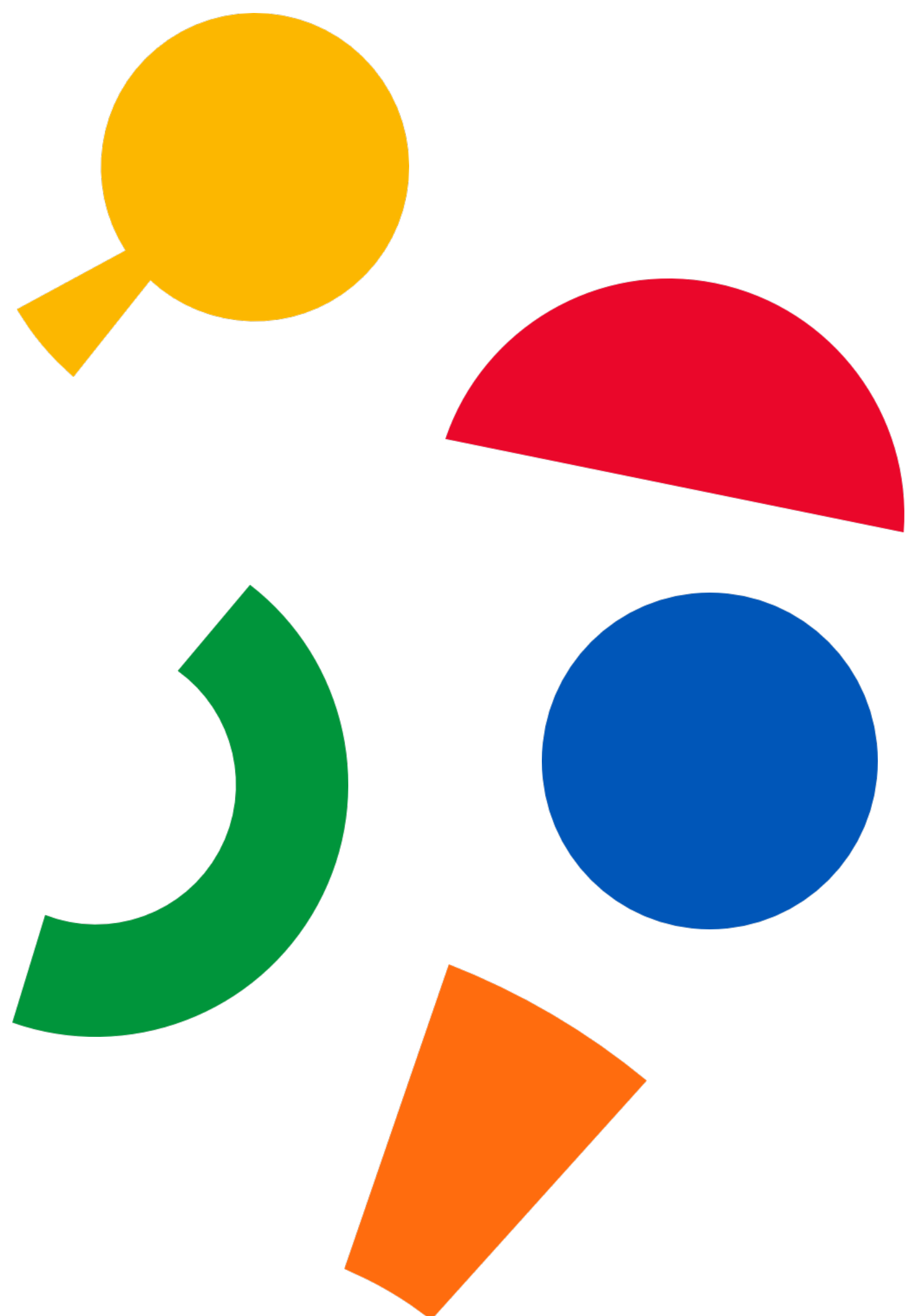


# Chi sono



Ciao, sono Giulio Bonanome, mi occupo di progettare e realizzare esperienze che permettano di imparare attraverso la **sperimentazione**, la **riflessione** e la **condivisione**.

Supporto le persone, le aziende e la P.A. ad attivare processi di scoperta e **cambiamento**.



# Cosa faremo oggi

Siamo qui

- 18.00 Benvenuti
- 18.15 Introduzione al Design Thinking
- 18.30 Day in the life
- 18.50 Ask why
- 19.00 Reframe
- 19.05 PAUSA
- 19.10 Sketch solutions
- 19.30 Storyboard
- 19.45 Debrief
- 20.00 Saluti

Wait for it!



Photo by Olya Kobruseva on Pexels

# Come funziona questo workshop

## Cosa impareremo 🙌

- \* **Mindset**, un atteggiamento con cui affrontare le cose
- \* **Skills**, delle abilità che potete allenare praticandole nel tempo
- \* **Metodi**, degli strumenti da usare nella vostra quotidianità

## Come lo faremo 💪

- \* da soli o in coppia, attraverso alcune attività
- \* con carta e penna

*potete recuperarli adesso se non li avete già*

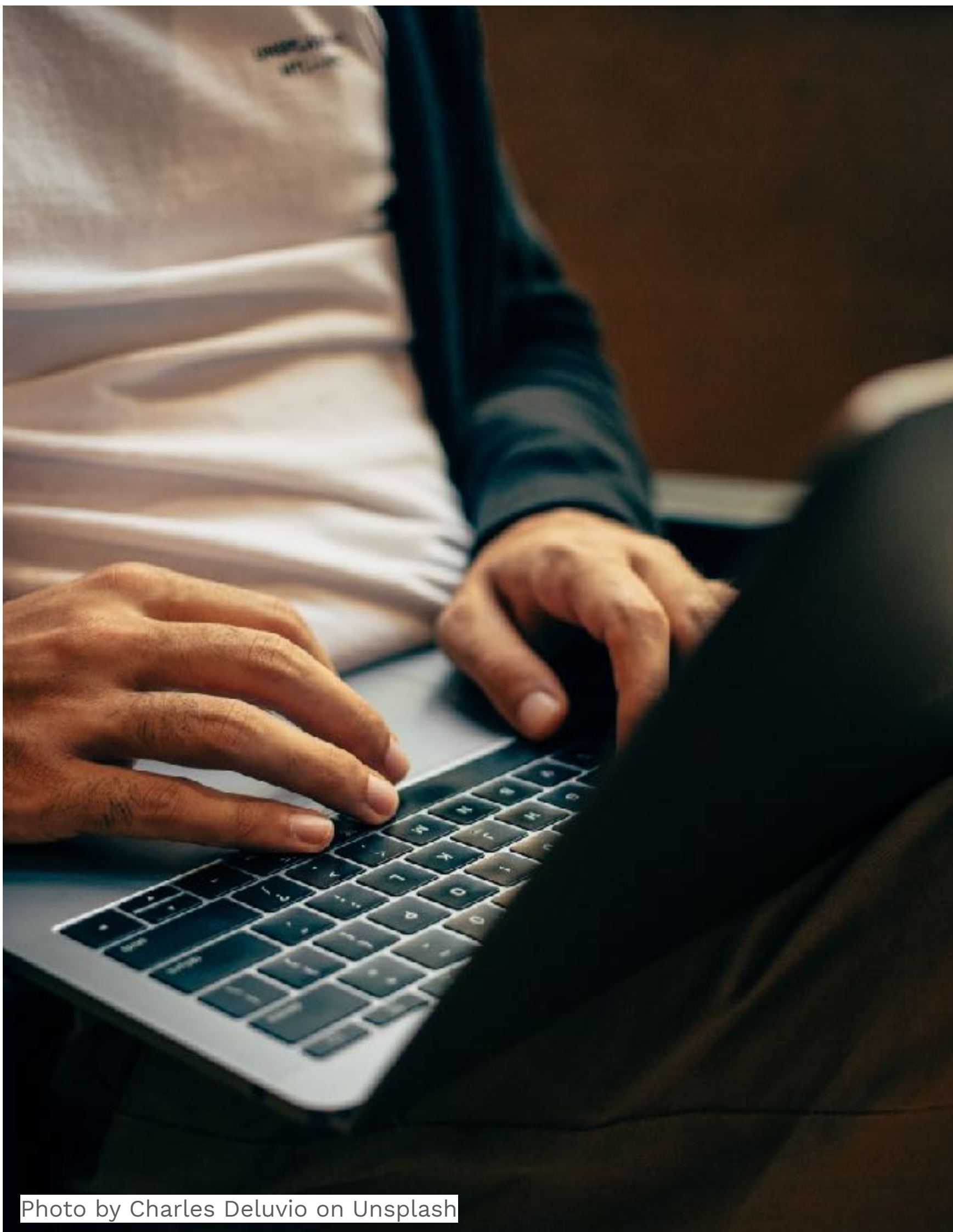


Photo by Charles Deluvio on Unsplash

## POLL #1

# Cosa vuol dire per te la parola “design”?



Photo by Leon on Unsplash

## Tanti contesti

- \* Graphic design
- \* UX (user experience) design
- \* Product design
- \* Service design
- \* Business design
- \* Learning design
- \* ...



Photo by NEW DATA SERVICES on Unsplash

# Designer = Progettista

Chiunque progetti per trasformare l'attuale in qualcosa di meglio è un designer!



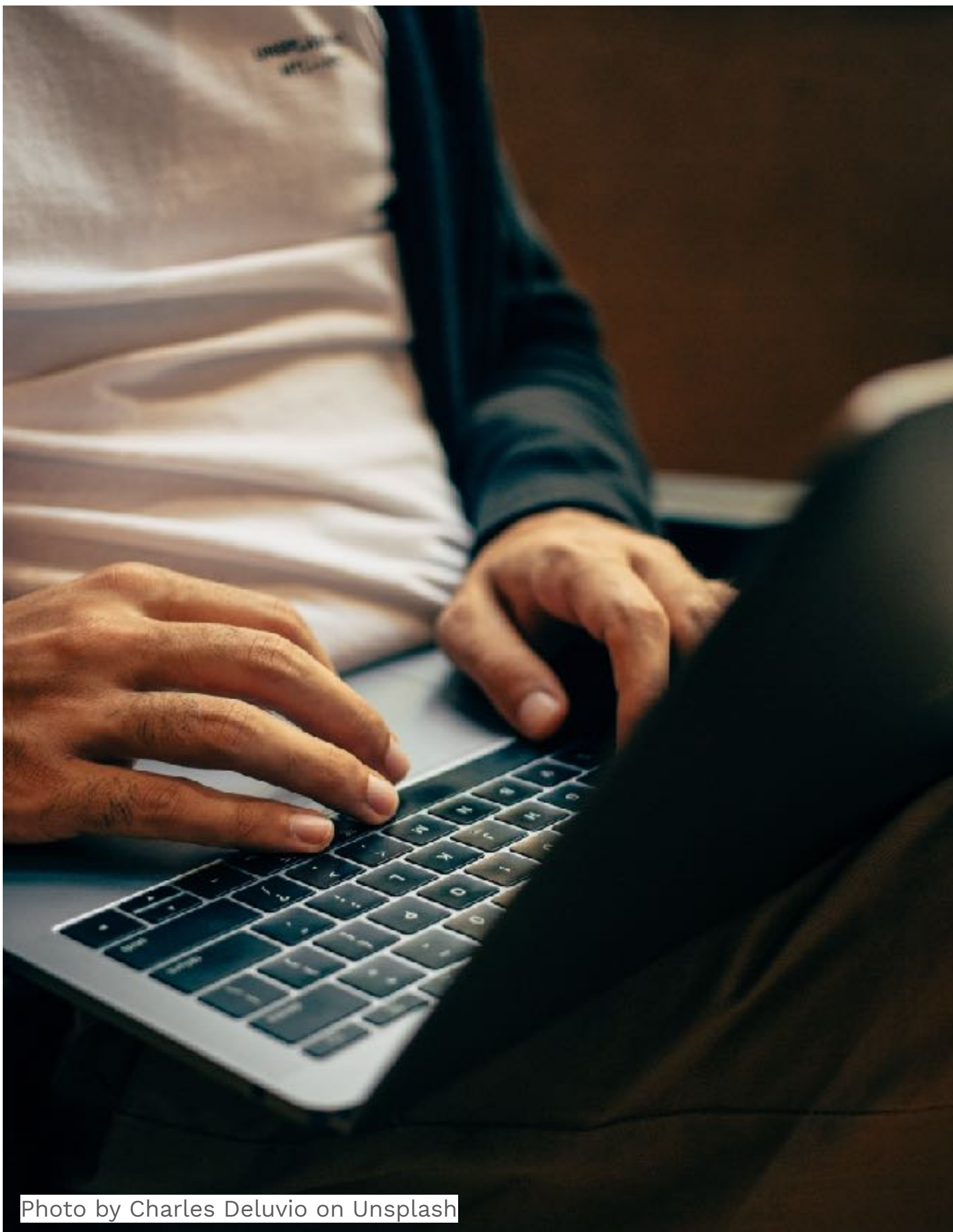


Photo by Charles Deluvio on Unsplash

## POLL #2

# In che modo vorresti utilizzare il “design thinking”?



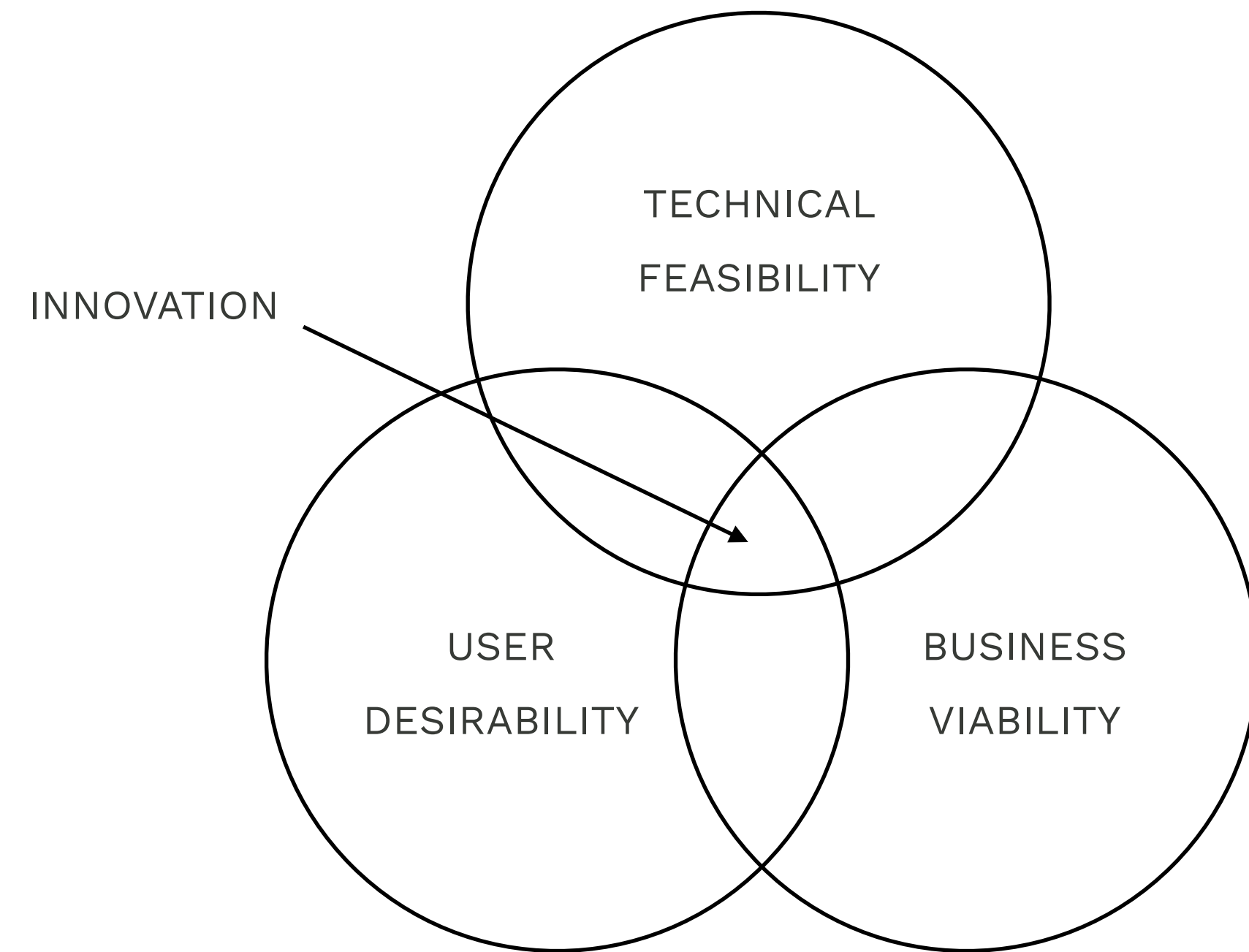
“Design thinking is a **human-centered** approach to **innovation** that draws from the designer's toolkit to integrate the **needs** of people, the possibilities of **technology**, and the requirements for **business success**.”

— Tim Brown, Executive Chair of IDEO

# Cos'è il Design Thinking

Il Design Thinking è un **approccio** all'innovazione incentrato sull'essere umano, che sfrutta le metodologie proprie del design per integrare i bisogni delle persone, le possibilità tecnologiche e la sostenibilità economica.

È un **processo** ancorato sulla comprensione dei bisogni del cliente, sulla prototipazione rapida e sulla generazione di idee creative per sviluppare prodotti, servizi, processi e organizzazioni.

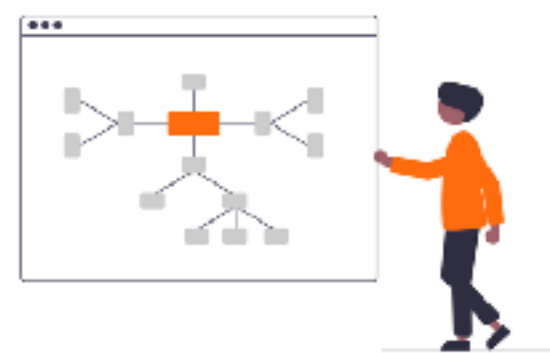


# Approccio



## EMPATIA

Adotta la **prospettiva dell'utente**, empatizzando con i suoi bisogni, desideri e modi di pensare per farsi guidare nella costruzione della soluzione



## VISIONE OLISTICA

Considera l'intero **ecosistema** in cui il progetto si muove, attraverso una visione complessiva che abbraccia ogni singolo elemento della soluzione e del contesto in cui nascerà.



## APPRENDIMENTO VISIBILE

Durante l'intero processo produce **output tangibili**, permettendo di visualizzare, provare e condividere le idee che si stanno creando.



## CO-CREAZIONE

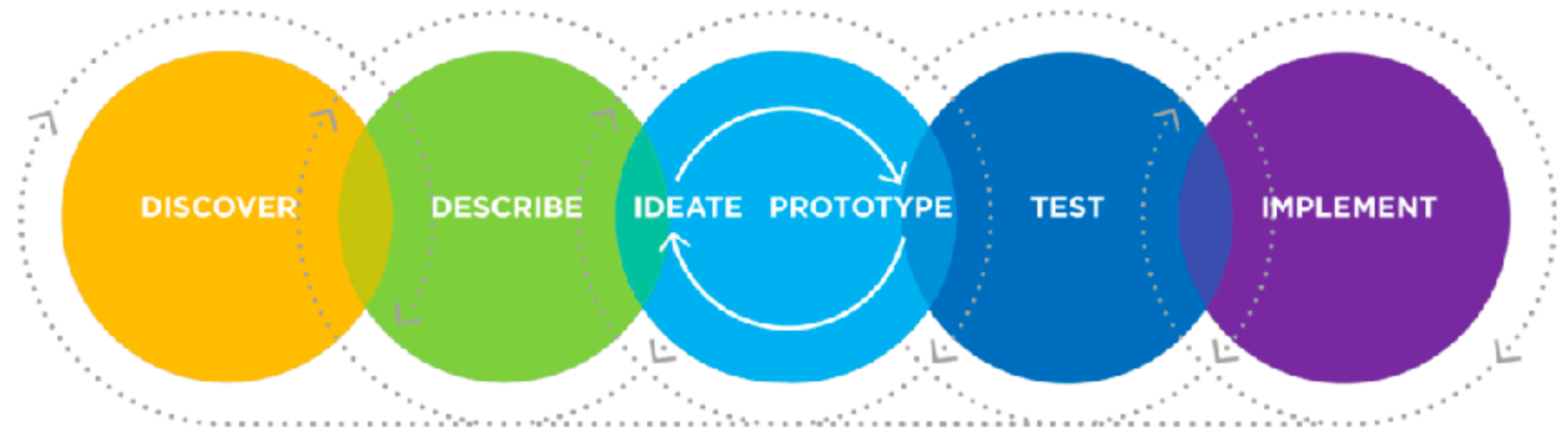
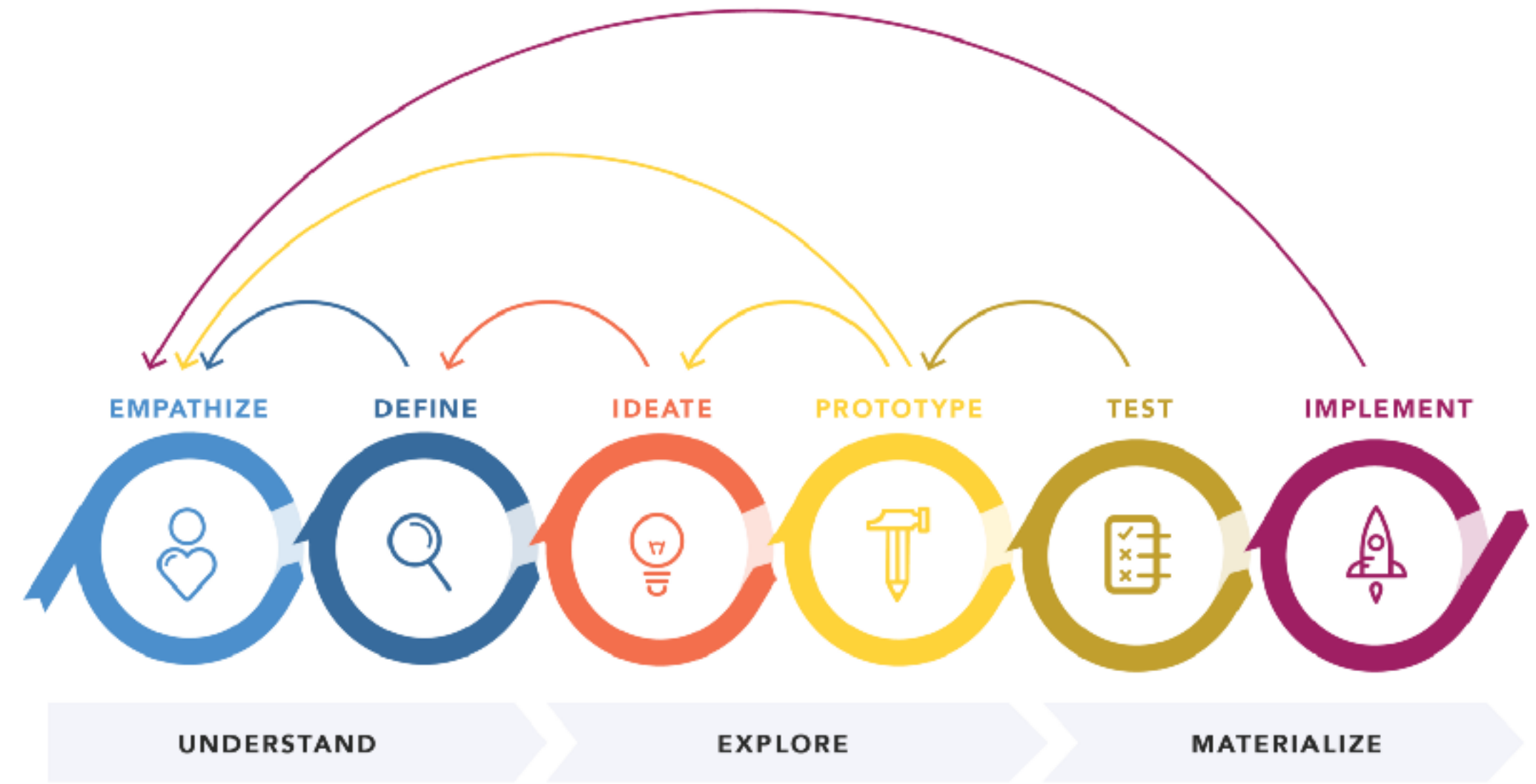
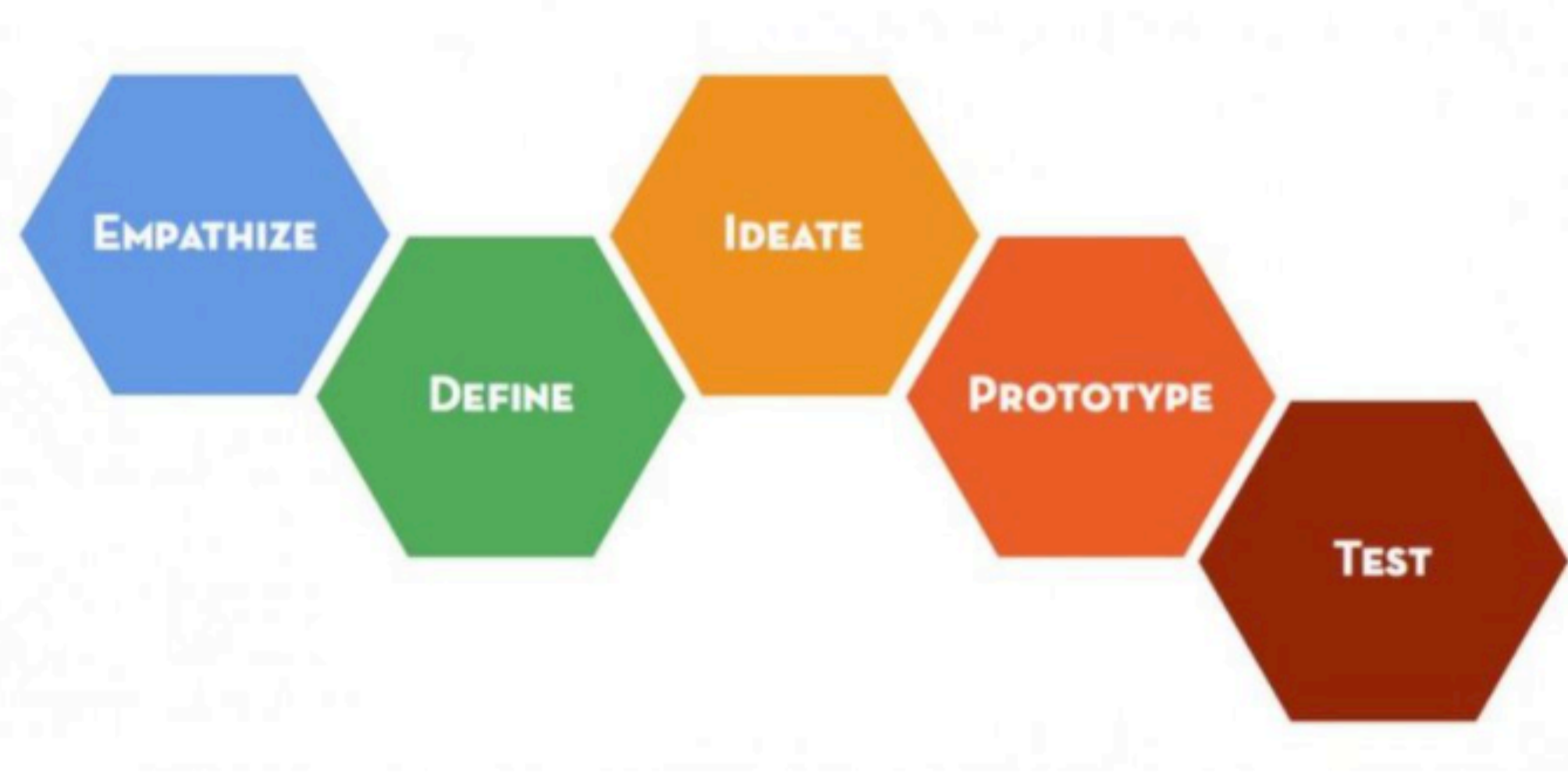
Considera **ogni stakeholder** come una risorsa preziosa, da coinvolgere il più possibile per raggiungere assieme la soluzione.



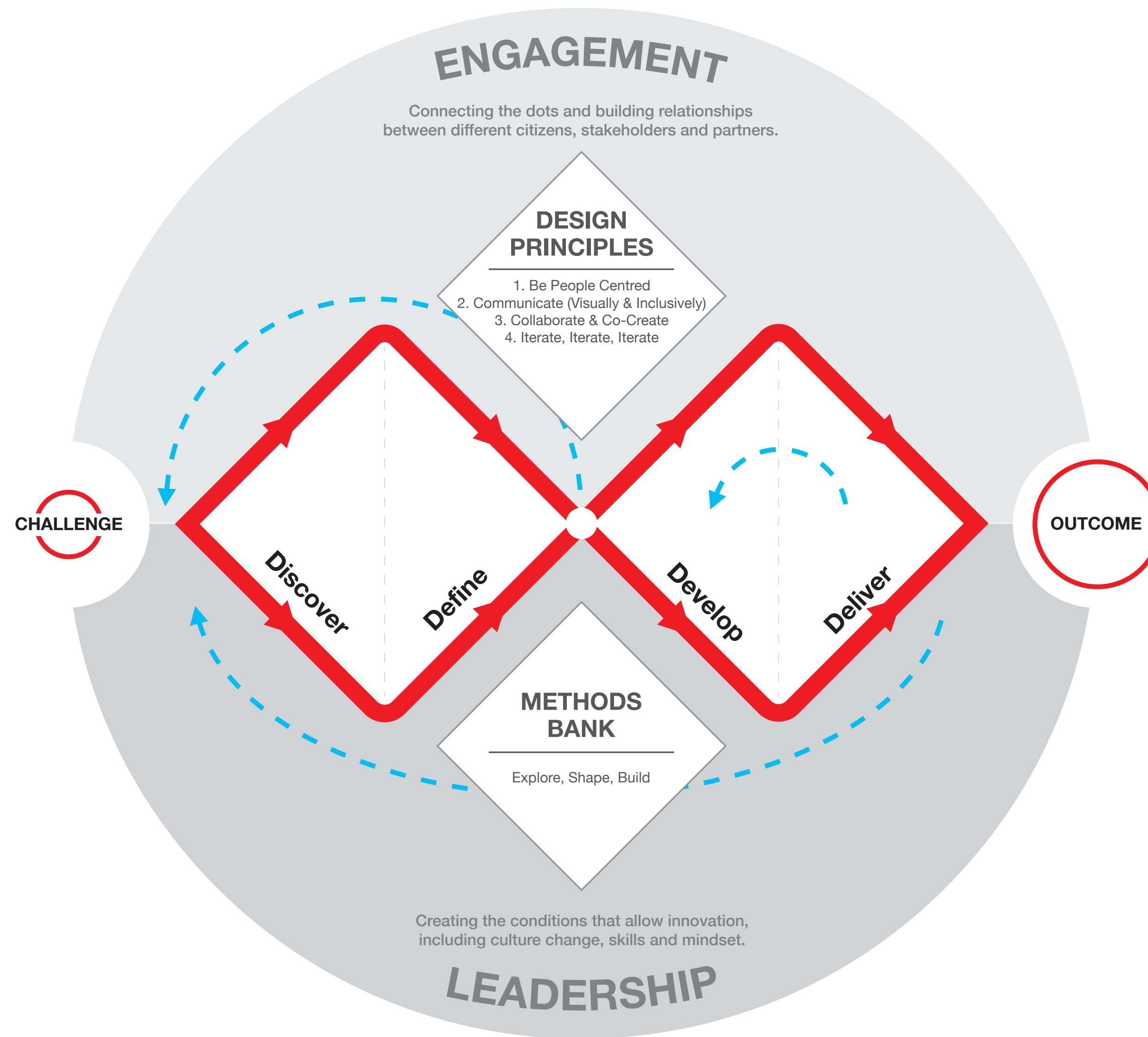
## ITERAZIONE

Utilizza un **processo flessibile**, fatto di azioni connesse tra loro, che permettono di imparare costantemente e raggiungere un risultato coerente e di valore.

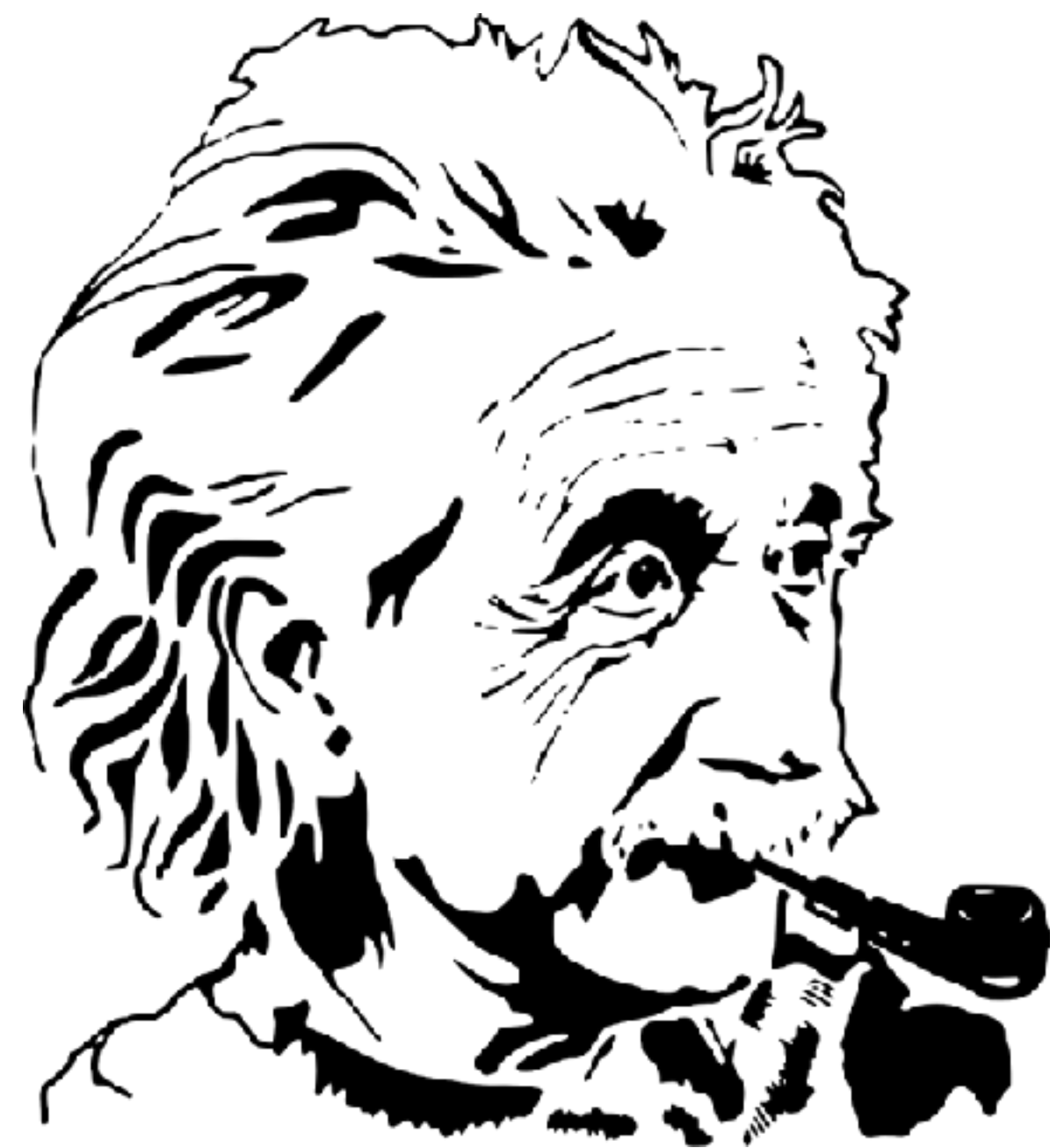
# Processo



# Processo



© Design Council 2019



**“We can't solve problems by  
using the same kind of thinking  
we used when we created them”**

**— Albert Einstein**

## Ritratto alla cieca

Proviamo una breve attività che ci permetta di “rompere il ghiaccio” ed entrare nella giusta modalità per affrontare un processo di design.

Verrete divisi a coppie e una volta nelle breakout room avrete 1 minuto a testa per presentarvi (chi siete, cosa ci fate qui, perchè vi interessa il *design thinking*).

Terminate le vostre presentazioni avrete 1 minuto (in tutto) per disegnare un ritratto dell'altra persona, senza poter guardare il foglio né staccare la penna dal foglio. Dato che non potete guardare il foglio, potete disegnare il ritratto contemporaneamente.



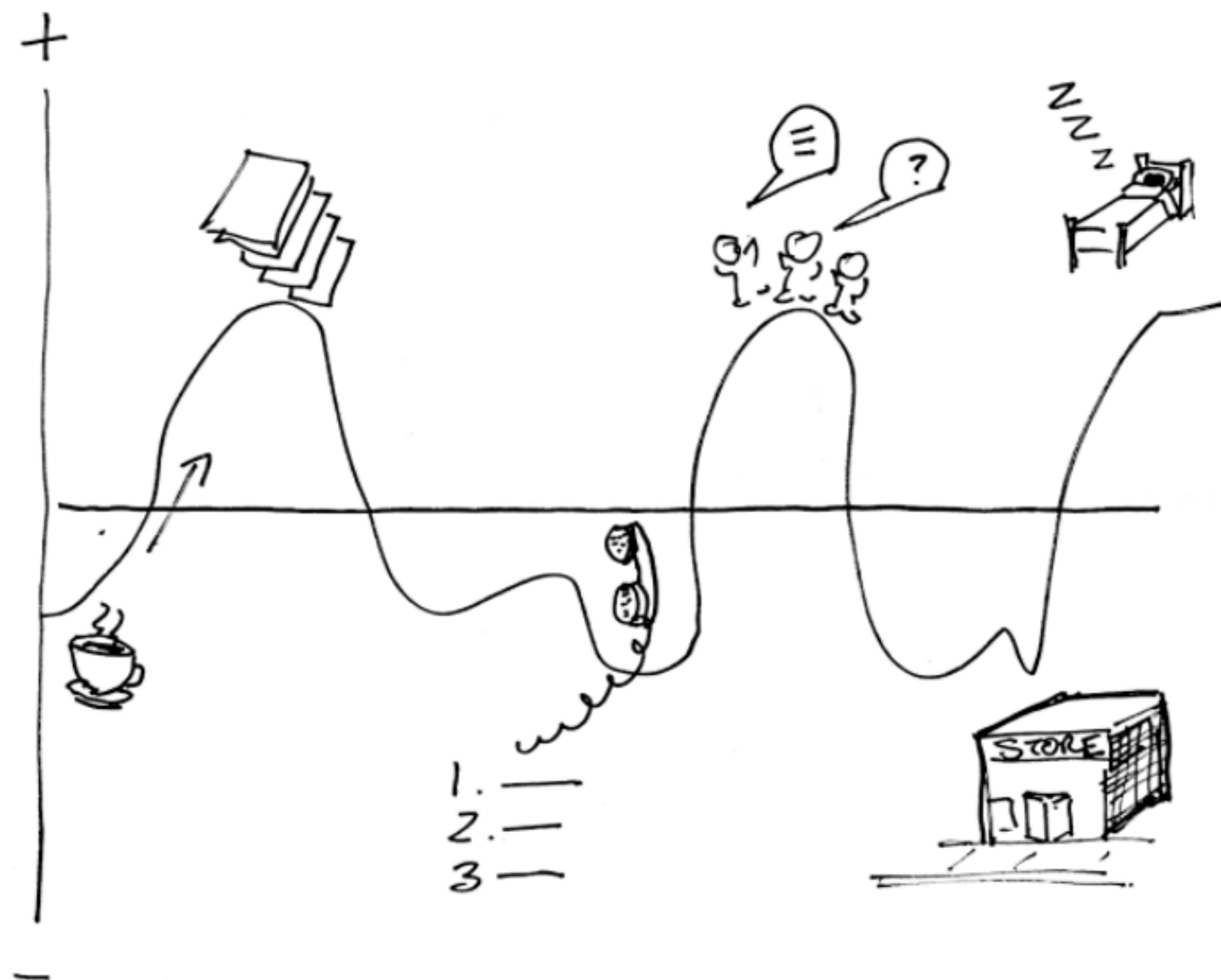


## Com'è andata?

Usate la chat per condividere con gli altri come vi siete sentiti durante quest'attività (una o due frasi al massimo).



# Day in the life



Ripensate alla vostra giornata di ieri.

In 2 minuti, provate a disegnare su un foglio un grafico delle vostre emozioni, di come vi siete sentiti, con gli alti e i bassi.

Non serve scrivere cose dettagliate, va benissimo disegnare male.



Photo by Nik MacMillan on Unsplash

## Day in the life: condivisione

Tornate nelle breakout room a coppie e condividete il vostro grafico, raccontando la vostra giornata di ieri all'altra persona.

Avete 3' a testa. Chi ascolta lo faccia in modo "attivo", senza interrompere e senza giudizi. Ascoltate con curiosità.

## Ask why

Ora proverete ad indagare il momento più basso dell'altra persona.

Perché è stato così basso? Cosa è successo e perché si è sentita così?

Fatevi raccontare i dettagli e non accontentatevi. Il vostro obiettivo è capire meglio come mai quello è stato il momento più basso. Avete 4' a testa.

Why?



Why?



Why?



Why?



Why?



Phot by Paul Skorupskas on Usplash

## Reframe

Ora provate a ri-formulare il problema dell'altra persona, sotto forma di domanda aperta, che apra possibilità per risolvere le sue frustrazioni.

In che modo potete aiutarla?

In 2 minuti provate a riscrivere il problema sotto forma di frase che inizia con "**Come posso aiutare [nome della persona] a [verbo] ... ?**"



## Cheese

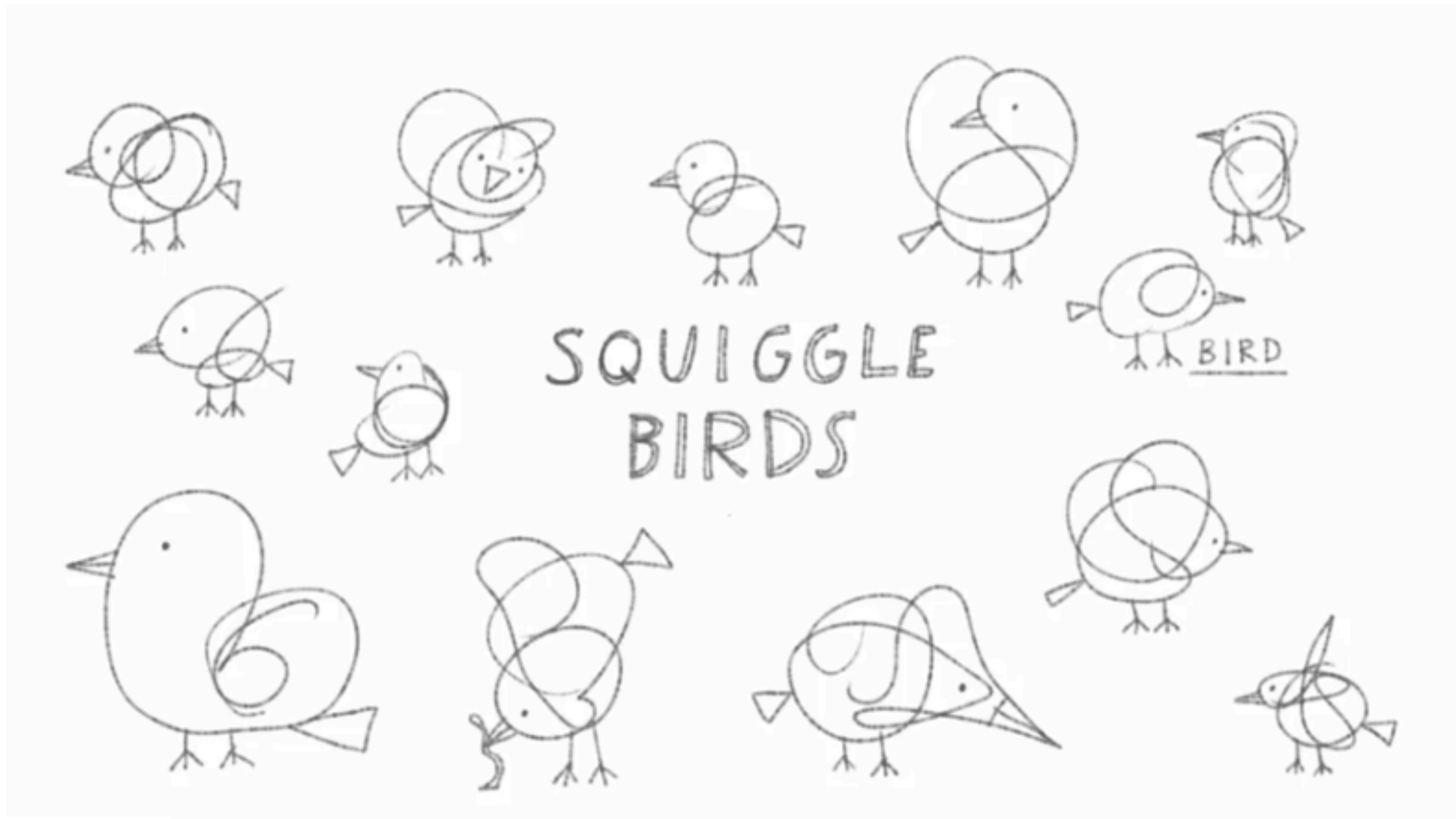
Una cosa molto potente nel design thinking (e in tutti i processi di apprendimento) è rendere l'apprendimento “visibile”.

Quindi ora ci facciamo un selfone 📸

Chi non vuole comparire può spegnere la webcam, tutti gli altri tengano il loro foglio sollevato.

# COFFEE TIME





Squiggle Birds from Dave Gray on Gamestorming

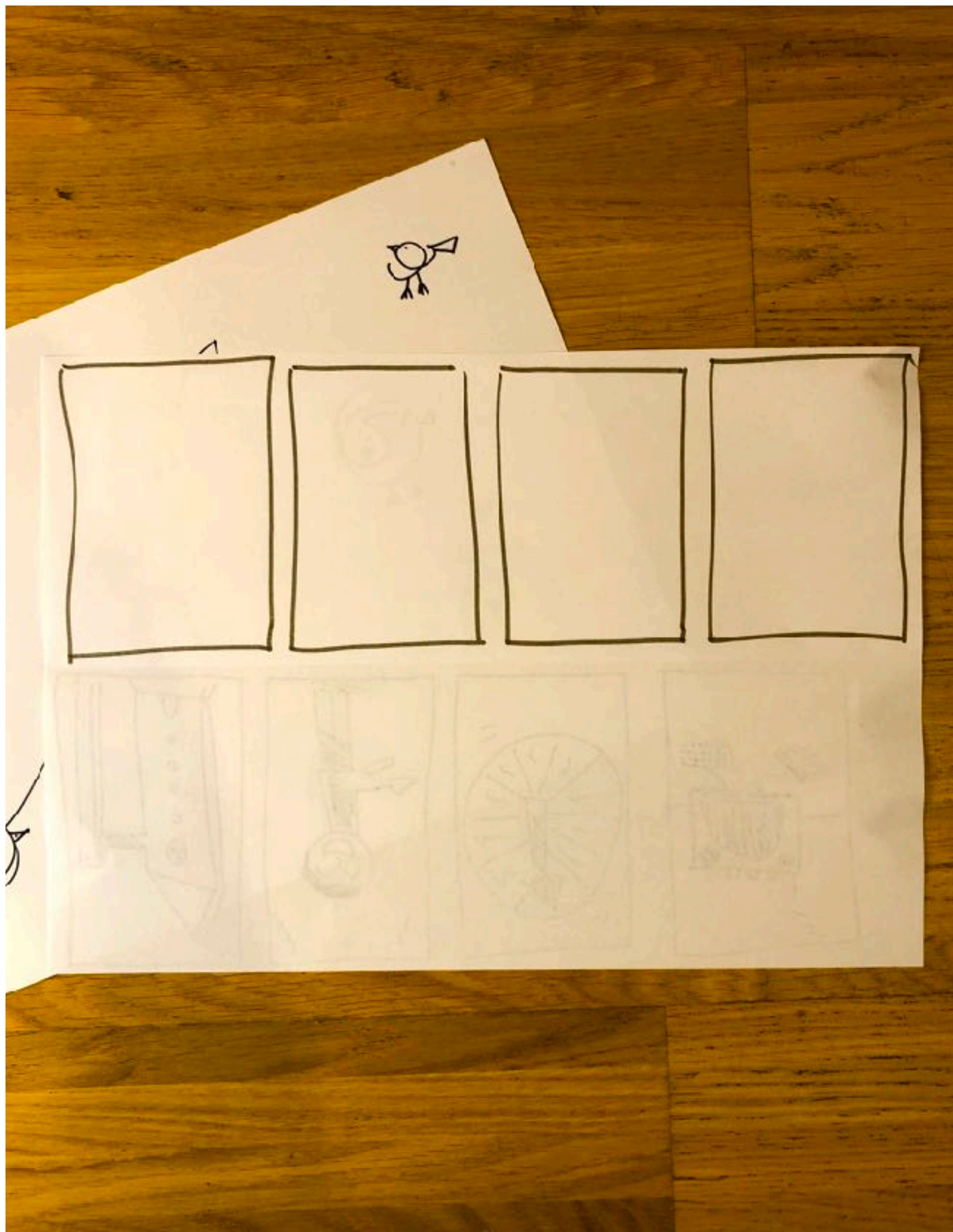


## Sketch soluzioni

Dividete il foglio in 4 riquadri. Disegnate in ciascun riquadro un prototipo di soluzione. Avete 1 minuto di tempo per ciascun riquadro.

No parole, sì disegni stilizzati, brutto va benissimo.

Quali nuove opportunità potete immaginare per l'altra persona?





# COSTOSO

UNA SOLUZIONE SUPER MEGA COSTOSA DA REALIZZARE

Photo by Robert Anasch on Unsplash



Progetto  
Innovation Lab  
Regione Veneto  
dgr. 291/2019



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.





Photo by Towfiqu Barbhuiya on Unsplash



# GIOCO

QUALCOSA ISPIRATO DA UN GIOCO O CHE IMPLICA IL GIOCO

Photo by Joshua Hoehne on Unsplash



Progetto  
Innovation Lab  
Regione Veneto  
dgr. 291/2019



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.



# ROBOT

QUALCOSA DI ISPIRATO O RELATIVO AI ROBOT

Photo by Possessed Photography on Unsplash



Foto di Christina Morillo da Pexels

## Feedback

Ora tornerete nelle breakout room per presentare le vostre 4 soluzioni all'altra persona e raccogliere le sue impressioni.

Avete solo 4' a testa, iniziate spiegando qual è la sfida che state affrontando e presentate rapidamente il prototipo e annotate i feedback (meglio nel formato "Mi piace...", "Vorrei che...").

Non dovete validare le vostre idee ma capire se state andando nella giusta direzione.

# Storyboard

Disegnate altri 4 riquadri sul foglio. Questa volta realizzerete in 3 minuti una specie di storyboard della vostra soluzione definitiva.

Nei riquadri dovrete disegnare:

- il **problema**, che avete notato e su cui avete scelto di concentrarvi;
- il **reframe**, cioè la vostra sfida progettuale dopo aver approfondito il problema;
- la **soluzione**, come si chiama e in cosa consiste la vostra proposta finale per l'altra persona (può essere completamente diversa dalle 4 disegnate prima);
- i **benefici**, in che modo aiuta l'altra persona

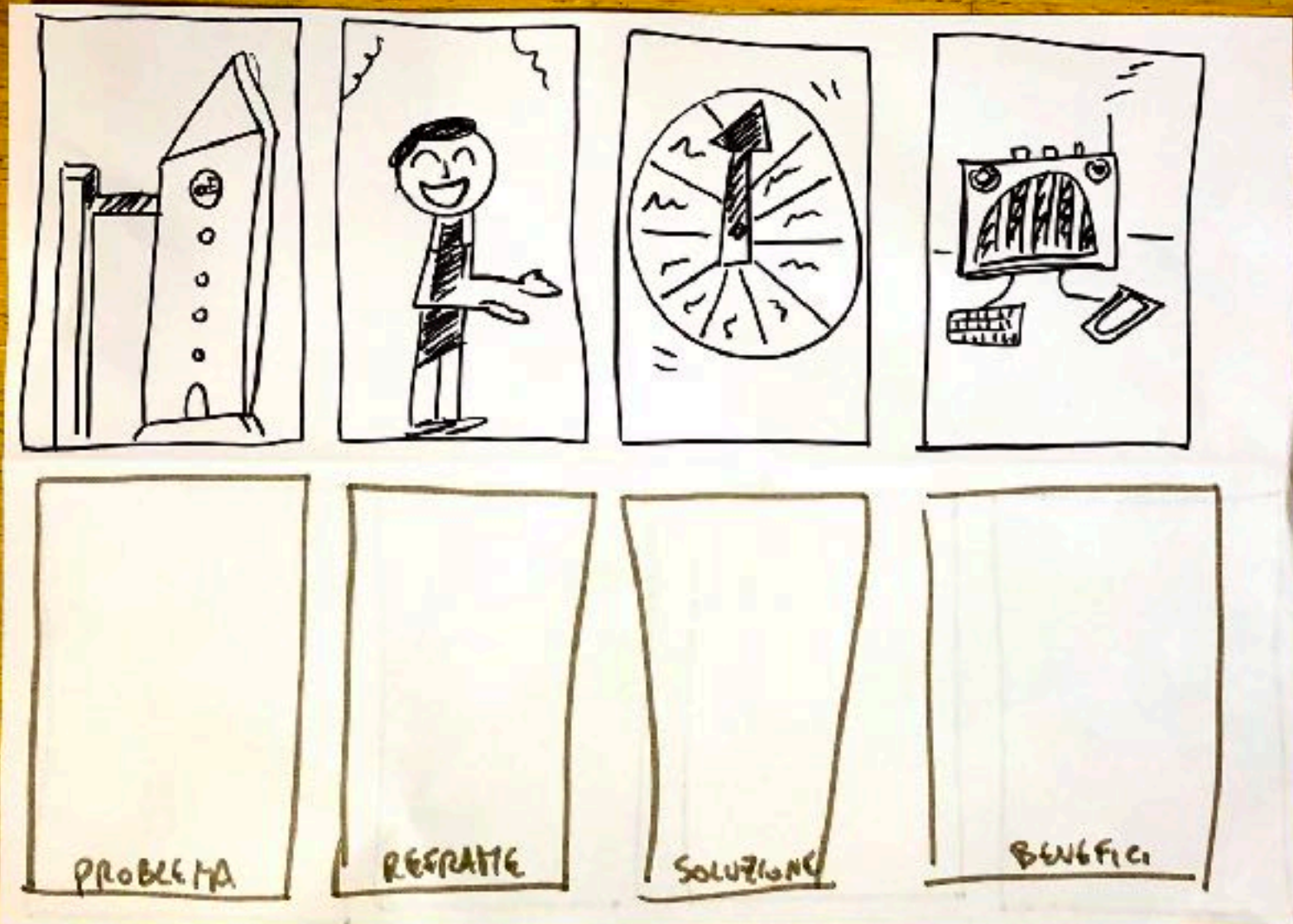




Photo by Kira auf der Heide on Unsplash

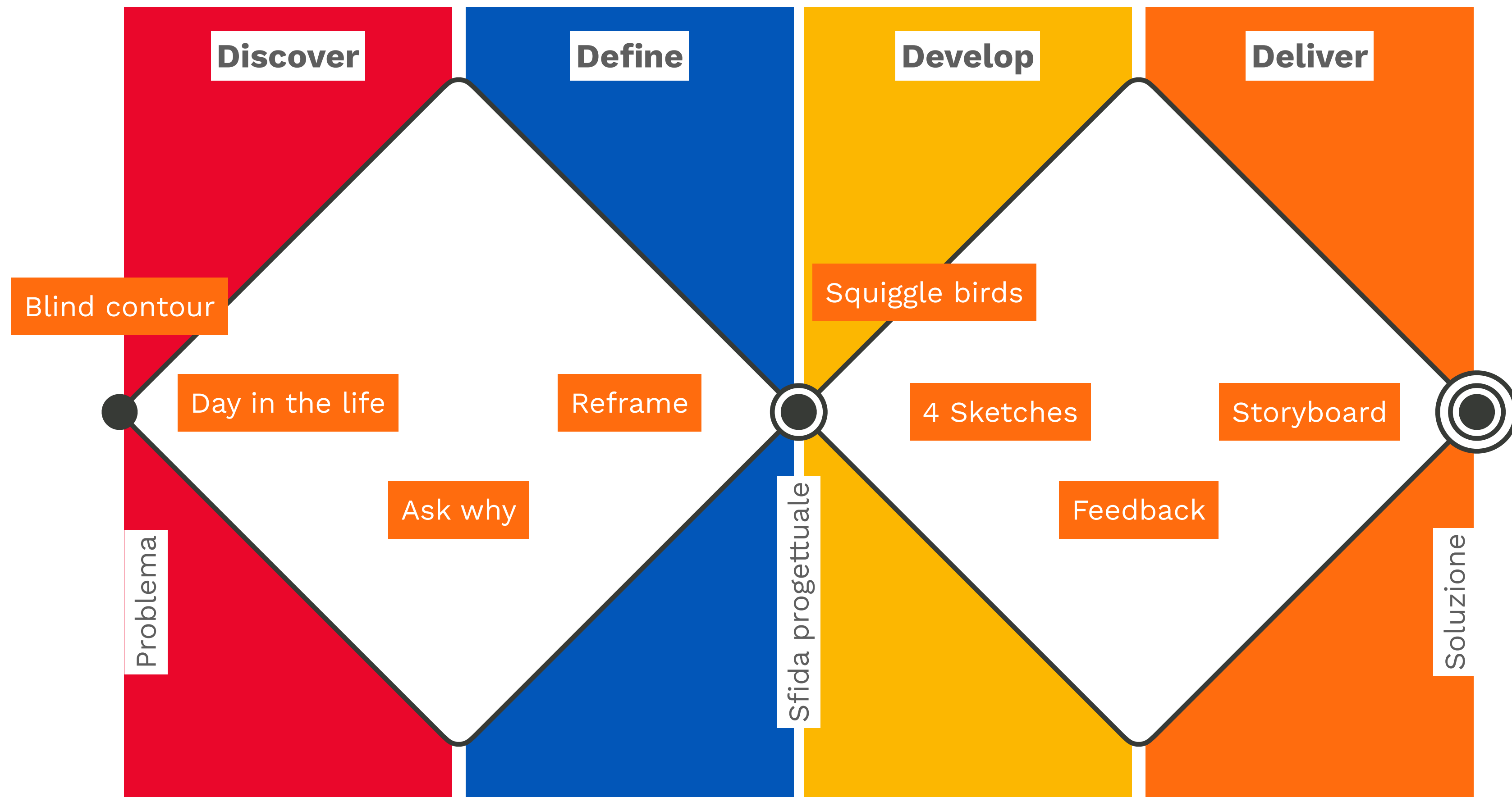
## Condivisione

Per l'ultima volta, nelle breakout room avete 1 minuto a testa per presentare la vostra soluzione all'altra persona.

Ora non servono più feedback, ma potete dire “grazie” a qualcuno che ha dedicato un'ora a progettare una soluzione ad un vostro problema 😊



# Debrief



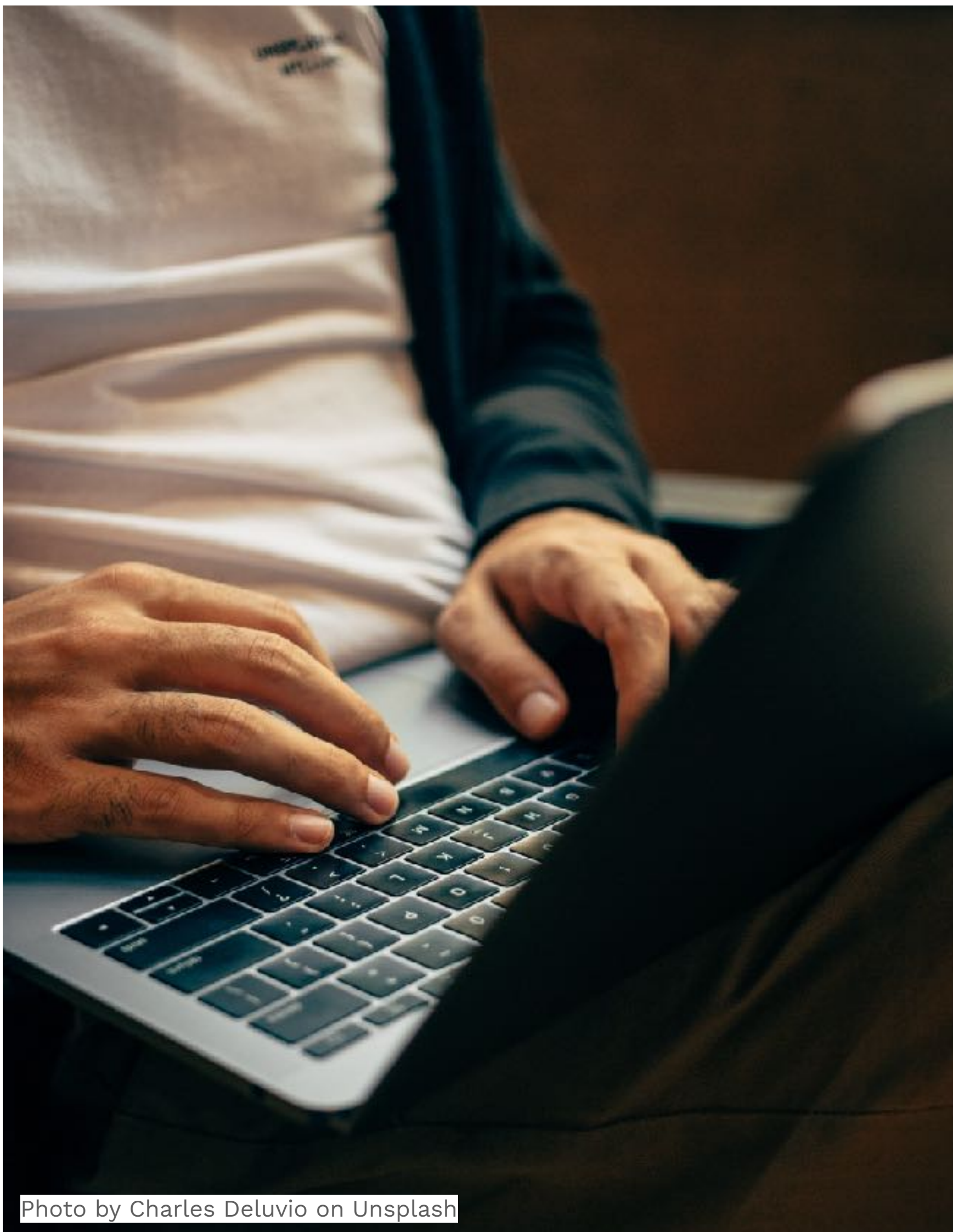


Photo by Charles Deluvio on Unsplash

## POLL #3

**Ripensando alle attività che abbiamo fatto, cosa hai notato rispetto a come funziona il "design"?  
C'è una cosa che potresti riutilizzare già da domani?**



Photo by Paul Hanaoka on Unsplash

## Risorse online

- \* <https://dschool.stanford.edu/resources>
- \* <https://www.designkit.org/methods>
- \* <https://designers.italia.it/>
- \* <https://servicedesigntools.org/tools>

~~A service is a long  
complicated  
thing that no one  
understands~~

A service is  
something that  
helps someone  
to do something

Edited from Good Services Manifesto by Lou Downe

<https://good.services/>

## Un libro

Lou Downe, **Good services: How to Design Services that Work** (2019)

*...ma solo perché è l'ultimo che ho letto...*

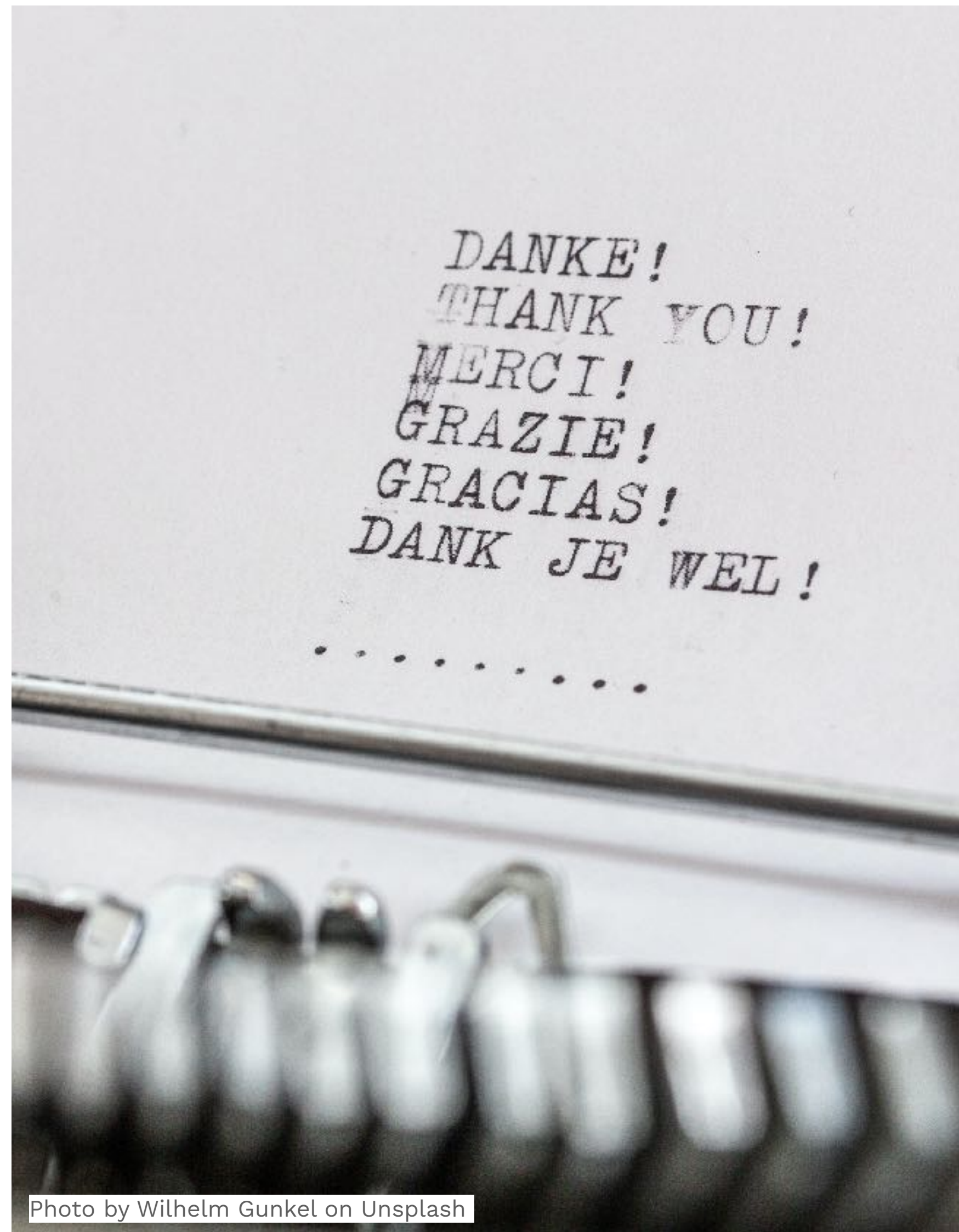


Photo by Wilhelm Gunkel on Unsplash

## Crediti

- \* **Questo workshop:** Stanford d.school Starter Kit
- \* **Icebreakers/Energizers:** Gamestorming
- \* **Playlist:** Guardians of the Galaxy: Awesome Mix (Vol. 1 & Vol. 2) (Full Soundtrack)
- \* **Illustrazioni:** undraw.co
- \* **Immagini:** unsplash.com / pexels.com

# Direttrice Open Innovation



<https://vo-id.it/>

VOID è un progetto finanziato dalla Regione Veneto, in collaborazione con 17 Comuni del Veneto Orientale, che ha la finalità di mettere in atto i principi di industria 4.0. Si occupa di Open Data, Open Innovation, Co-progettazione, Prototipazione, Building Information Modeling e Formazione.

La direttrice “**Open Innovation**” si occupa di servizi di consulenza e formazione per le aziende del territorio del Veneto Orientale.

La nostra missione è quella di rendere le aziende più performanti e solide sostenendole nel loro processo di cambiamento verso un modello di business orientato ad alte performance e massima soddisfazione per tutti i protagonisti coinvolti nelle loro iniziative.

Facciamo questo agendo sui fattori chiave della competitività aziendale operando principalmente sull'allineamento della cultura e missione aziendali con i valori, bisogni e passioni di collaboratori e partner.



Photo by Esmee Holdijk on Unsplash

# Cheese

Per chi ha voglia e ancora non è scappato, un bel sorriso per un selfie finale 📷



# VOID

VENETO ORIENTALE INNOVATION DISTRICT

## Contatti

**Progetto VOID**

[openinnovation@vo-id.it](mailto:openinnovation@vo-id.it)

<https://vo-id.it/>

**Giulio Bonanome**

[gbonanome@gmail.com](mailto:gbonanome@gmail.com)

<https://bonano.me/>



Progetto  
Innovation Lab  
Regione Veneto  
dgr. 291/2019



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.



VENETO  
ORIENTALE  
INNOVATION  
DISTRICT