



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BERGAMO

Dipartimento
di Lettere, Filosofia,
Comunicazione

LABORATORIO DIDATTICO

Design d'impresa Dall'innovazione di soluzione all'innovazione di significato

a.a. 2020-2021

Responsabile didattico: Dott. Ing. Carmine Sommese

Referente di ruolo: Prof. Maria Francesca Murru

Periodo di svolgimento: semestre II – sottoperiodo IV

Il laboratorio si articolerà in quattro incontri di 4 ore, a cadenza settimanale, nella mattinata di sabato, fra aprile e maggio.

Contenuti e obiettivi formativi:

Le persone non comprano prodotti solo per i loro vantaggi funzionali: sono alla ricerca di significati. Il design – inteso nell'accezione d'impresa, quale progettazione di un oggetto in cui si coniugano esigenze estetiche e funzionali – risponde oggi a questo bisogno, facendosi carico non solo della produzione materiale, ma anche di quella simbolica. Non solo di forma e funzione, ma anche dei significati che nell'oggetto si generano.

Il laboratorio intende inquadrare, nell'ampio scenario dell'innovazione (innovazione di prodotto, di processo, di mercato, di modello di business), il concetto stesso di innovazione di significato (che indaga le ragioni ultime che originano l'esigenza delle persone), quale superamento del paradigma dell'innovazione di soluzione, che si concentra invece sul "come" soddisfare l'esigenza dell'utente che viene assunta per data. Attraverso lo studio di casi esemplari se ne illustreranno i principi, derivando un modello utile alla generazione di innovazione di significato.

Nel corso degli incontri gli studenti applicheranno, attraverso un lavoro di gruppo, la metodologia ad un caso concreto. Il risultato atteso è lo sviluppo di un concept di innovazione di significato applicato al caso stesso.

Articolazione del laboratorio:

Primo incontro – Cosa sono design e innovazione di significato

- Definizione di innovazione e delle differenti tipologie di innovazione.
- Introduzione all'innovazione di significato.
- Esercitazione: comprendere l'innovazione di significato

Secondo incontro – Idea vs vision

- Illustrazione dei principi e del processo a supporto della generazione di innovazione di significato.
- Casi di riferimento.
- Esercitazione: scelta dei casi e sviluppo della fase di envisioning.

Terzo incontro – Intercettare i nuovi macrotrend socioculturali

- L'importanza degli "interpreti"
- Esempi di innovazione di significato nel retail
- Esercitazione: sharing & select.

Quarto incontro – Materializzazione del concept

- Il valore della critica nel processo di innovazione
- Esercitazione: presentazione dei concept sviluppati e delle fasi del processo attraverso cui si è proceduto; discussione e raccolta feedback.

I concept verranno sviluppati in revisione finale integrando criticamente quanto emerso dalla discussione in aula.

Altre informazioni

Carmine Sommese (San Paolo Belsito, 1968), Innovation & Sustainability Manager, ha oltre 25 anni di esperienza gestionale maturata in Italia e all'estero nel settore dei servizi, del retail, delle infrastrutture e del real estate presso gruppi multinazionali come ABB, IKEA e BNL Paribas, della cui Direzione Immobiliare è stato Responsabile Progettazione e Innovazione. Negli anni recenti si è concentrato in particolare sui temi della open innovation e della sostenibilità ambientale e sociale.

Per informazioni, contattare il dott. Carmine Sommese (carmine.sommese@mail.com) e la Prof. Maria Francesca Murru (mariafrancesca.murru@unibg.it)