

IDEARE UN NUOVO PRODOTTO / DESIGN A PARTIRE DALLA PROPRIA VISIONE PERSONALE

OER: DESIGN THINKING, CREATIVE THINKING, CRITICAL THINKING, ART THINKING: APPLYING A DESIGN LED INNOVATION APPROACH TO THE ADVANCED TEXTILES SECTOR

Obiettivo e ambito di applicazione

Lo scopo di questa attività didattica è quello di familiarizzare con l'approccio dell'art-thinking al fine giungere alla definizione di risultati innovativi, ed aiutare gli studenti a visualizzare concretamente i loro progetti/idee. L'esercizio ha lo scopo di attivare il più possibile le diverse strategie di pensiero analizzate nella OER al fine di generare soluzioni innovative in grado di portare qualcosa di nuovo ma al contempo realizzabile sul mercato.

Quesito

Facendo leva sulla tua visione, sentimenti ed esperienze quali soluzioni innovative ti vengono in mente in relazione alla sfida progettuale proposta?

Obiettivi formativi

- Comprendere le modalità di funzionamento del pensiero creativo, critico e artistico e la loro interrelazione con il pensiero progettuale.
- Applicare diverse tecniche di pensiero creativo;
- Utilizzare l'approccio del pensiero artistico per generare idee radicali
- Creare un nuovo design/prodotto applicando l'approccio del design led innovation per prendere decisioni ponderate e avere successo nel mercato.

Categorie



Processo di design



Business e marketing



Design del prodotto

Riferimenti

- Athuraliya, A. (2021, September). The Ultimate List of Visual Creative Thinking Techniques for Your Next Great Idea. Creately. Retrieved 2021, from <https://creately.com/blog/diagrams/creative-thinking-techniques/>
- Lebrecht, T. (2016). Art Thinking or The Importance of Inventing Point B. <https://medium.com/>
- Robbins. (2018). From Design Thinking to Art Thinking with an Open Innovation Perspective—A Case Study of How Art Thinking Rescued a Cultural Institution in Dublin. Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, 4(4), 57. <https://doi.org/10.3390/joitmc4040057>
- Whitaker, A. (2016). Art Thinking—How to Carve Out Creative Space in a World of Schedules, Budgets and Bosses (1st ed.). Harper Collins: New York.
- Saso, K. (2017). Mind-set and skills to navigate through today's dynamic and uncertain world. Kyoto University of Art and Design.
- Jacobs, J. (2018). Intersections in Design Thinking and Art Thinking: Towards Interdisciplinary Innovation. Creativity. Theories – Research - Applications, 5(1) 4-25. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0001>
- Khalifa, T. F. (2013). Design and Methodology for Technical Textiles. Journal of Textile Science & Engineering, 2013.

Materiale di supporto

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)
- Template per l'applicazione delle tecniche "six thinking hats" e SCAMPER

Attrezzatura

- Immagini significative in grado di attivare la sfida di design
- Post-it
- Poster/blocchi Lego/altri materiali da assemblare per la creazione di un prototipo
- Computer

A.

Focalizza la tua visione personale tenendo in considerazione il divario esistente con la realtà attuale

- 1.** Definire una sfida di design relativa ad una nuova applicazione di un materiale tessile tecnico e distribuire agli studenti immagine significative
- 2.** Osservando le immagini gli studenti dovranno scrivere sui post-it pensieri, sentimenti, considerazioni attingendo alle loro esperienze di vita
- 3.** Chiedere a ciascun studente di identificare i proprie domande chiave relative al compito assegnato partendo dall'incipit "Cosa succederebbe se..."
- 4.** Formare delle coppie e chiedere loro di intervistarsi reciprocamente utilizzando domande predefinite. Le risposte sono riportate su post-it
- 5.** Rimanendo in coppia, gli studenti organizzano i loro post-it utilizzando il metodo "six thinking hats" (template da fornire)
- 6.** Ogni coppia di studenti visualizzerà la propria la propria board combinata realizzando lo schizzo di una singola visione
- 7.** Invitare gli studenti a fare un brainstorming delle loro domande relative alla loro visione sulla base dell'incipit "Come potremmo...", al fine di identificare i problemi che sottendono al divario tra la realtà attuale e la loro visione, identificando le possibili soluzioni



Circa mezza giornata



Individuale
Piccolo gruppo



Scoprire &
Definire

B.

Realizzare un prototipo della propria visione

- 1.** A partire dalla visione definita durante l'esercizio precedente, chiedere agli studenti di individuare servizi / prodotti esistenti che potrebbero competere con le soluzioni individuate
- 2.** Elencare le caratteristiche di questi servizi/prodotti concorrenti, dividerli in diverse categorie e immaginare di cosa il mondo avrebbe bisogno in futuro in ognuna delle categorie (cose che potrebbero essere considerate normali in futuro ma non fanno ancora parte della normalità attuale).
- 3.** Utilizzare la tecnica SCAMPER (template da fornire) per sostenere il processo di ideazione di un nuovo prodotto/design. Durante questa fase stabilire chiaramente gli aspetti chiave del prodotto tessile tecnico, ovvero: selezione dei materiali; tecnologia; tecniche di produzione; funzionalità; proprietà.
- 4.** Chiedere agli studenti di prototipare le loro idee utilizzando tecniche 2D (es. collage poster) o 3D (es. blocchi Lego / assemblaggio di materiali)
- 5.** Ogni gruppo presenterà il proprio lavoro agli altri avviando un confronto



Circa mezza giornata



Piccolo gruppo
Plenaria



Sviluppare &
Validare

SIX THINKING HATS



FACTS

What do you already know or need to find out?



BENEFITS

What are the positives, values and benefits?



CAUTIONS

What might go wrong?



FEELINGS

How does it make you feel? Consider fears, likes and dislikes.



CREATIVITY

What are the possibilities and alternatives?



PROCESS

Usually the session leader wears this hat and is responsible for organizing the process.

SCAMPER TECHNIQUE

S

SUBSTITUTE

C

COMBINE

A

ADAPT

M

MODIFY/ MAGNIFY

P

PURPOSE

E

ELIMINATE

R

REARRANGE/ REVERSE