

# Design for All: Il Quadro Europeo

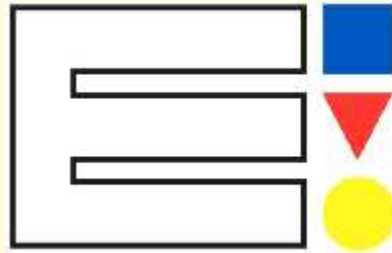
## Design e Design Thinking

Musei per Tutti: Come favorire l'accessibilità

Villa Manin di Passariano, Codroipo

03 maggio 2018





EIDD – DESIGN FOR ALL EUROPE

ENHANCING THE QUALITY OF LIFE THROUGH DESIGN FOR ALL

Fondato a Dublino nel 1993

con il nome European Institute for Design and Disability



# EIDD – Design for All Europe

34 soci in 20 stati europei: Sede in Austria

- associazioni DfA
- associazioni di designer
- centri di promozione di design
- scuole e università
- associazioni di persone con disabilità
- fondazioni
- città
- musei di design





# Selezione di Conferenze EIDD

- 2002: Design for All e l'Istruzione Superiore, Accademia Reale, Bruxelles
- 2003: Design for All e l'Uguaglianza, Castello di Dublino
- 2005: Cultura per Tutti, Centro Stampa del Governo Federale, Berlino
- 2006: Lavoro per Tutti, Waterford, Irlanda
- 2007: Turismo per Tutti, Triennale di Milano
- 2009: Cultura per Tutti II, Vilnius Capitale Europea della Cultura, Lituania
- 2010: Design for All nei Balcani (Lavoro per Tutti II), Belgrado
- 2011: Cities for All – Tallinn per Tutti, Tallinn Capitale Europea della Cultura
- 2012: Cities for All, Helsinki Capitale Mondiale del Design
- 2013: Cities for All/Turismo per Tutti e il Patrimonio Culturale, Avila, Spagna
- 2015: Food for All, Expo Milano 2015
- 2018: Cultura per Tutti, Roma (fine anno)



## Certificazione di Qualità Design for All

EIDD collabora con DfA Italia nella creazione di un meccanismo paneuropeo per certificare l'applicazione dei metodi Design for All nel mondo reale, fornendo uno strumento prezioso per la garanzia della qualità in pratica: il Marchio di Qualità Design for All, lanciato alla Triennale di Milano, 20 gennaio 2010



# ACANET nel progetto UNIALL

Accessibility of Higher Education – Erasmus+

Partner: Bratislava, Brno, Pescara

Conferenza finale: Bratislava 15 giugno 2018



## Design for All e le Capitali Europee della Cultura

EIDD collabora con la rete delle Capitali Europee della Cultura, per inserire il Design in generale e in particolare il Design for All nei programmi:

Vilnius – 2009

Tallinn – 2011

Kaunas – 2022





Sfatiamo qualche mito:

Il discorso è design, ma non (solo) tavole e sedie

Il discorso è la cultura, ma non (solo) l'arte

Il discorso è del ritorno sugli investimenti, ma non (solo)  
l'economia

e nel mio campo (DfA):

Il discorso è l'inclusione, ma non (solo) la disabilità

Il discorso è l'umanità, ma non (solo) aver cura degli «altri»



Si tratta dell'identificazione delle sfide per il mondo del progetto...

...sfide del presente e del futuro:

l'aumento inesorabile della diversità umana

le diverse abilità, l'invecchiamento, la migrazione  
(l'immigrazione, ma anche l'emigrazione)

e l'utilizzo olistico del progetto (design) per affrontarle:

l'utilizzo di Design for All



Design for All parte dall'inclusione:

La disabilità non esiste in un compartimento stagno: fa parte del programma d'inclusione sociale;

Il miglior modo di prenderci cura degli «altri» è renderci conto che questi «altri» sono l'intera popolazione del mondo, meno uno: me stesso



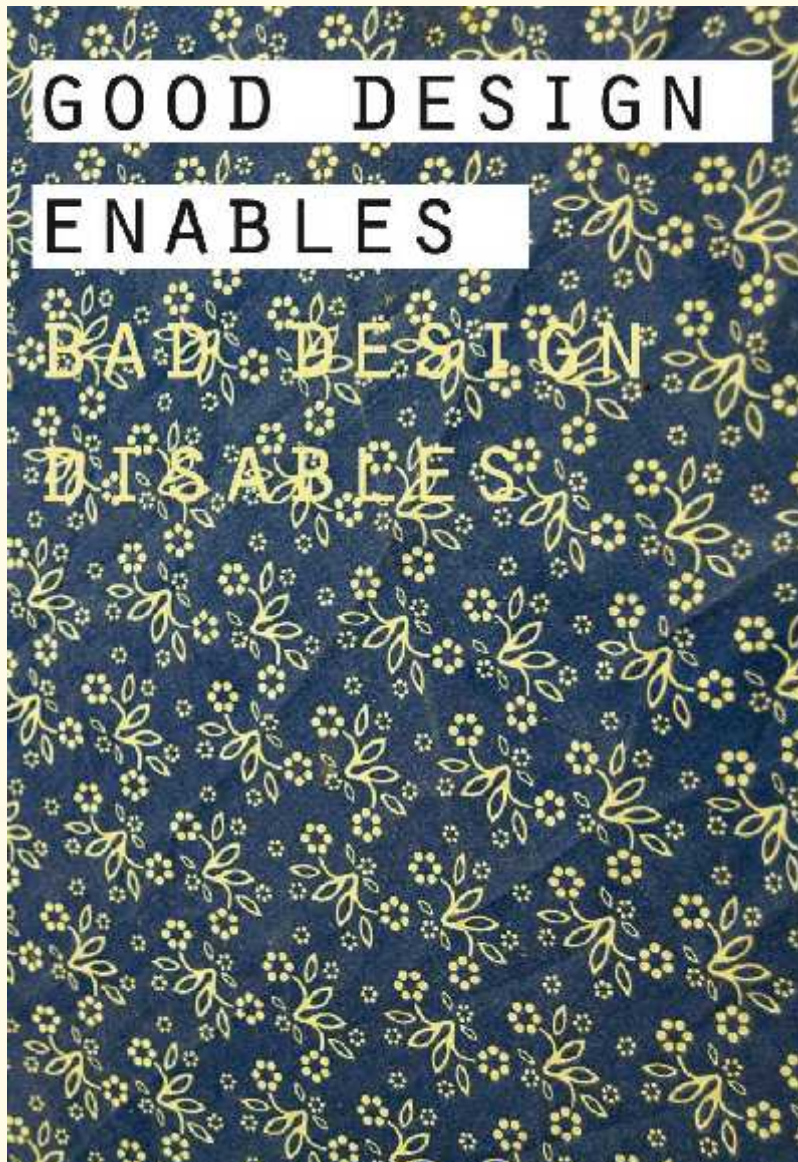
Allora mettiamo a fuoco la comprensione della disabilità

Alzatevi in piedi



Che c'entra questo con il design?  
Che cosa è esattamente il Design for All?





Paul Hogan

Presidente Emerito  
EIDD

1993



Design for All è il design per la diversità umana,  
l'inclusione sociale e l'uguaglianza.

Fonte: Dichiarazione di Stoccolma EIDD© 2004 – [www.dfaeurope.eu](http://www.dfaeurope.eu)



tourism  
for all

Tourism for All  
EIDD annual conference

photo: roberto d'abate



photo: roberto d'abate

tourism  
for all

Tourism for All  
EIDD annual conference

tourism  
for all

Tourism for All  
EIDD annual conference

photo: roberto d'abate



photo: roberto d'abate

tourism  
for all

Tourism for All  
EIDD annual conference

EIDD

Pete Kercher – Codroipo – 03 maggio 2018









tourism for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

www.eidd.it



tourism for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

www.eidd.it

tourism for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

www.eidd.it



tourism for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

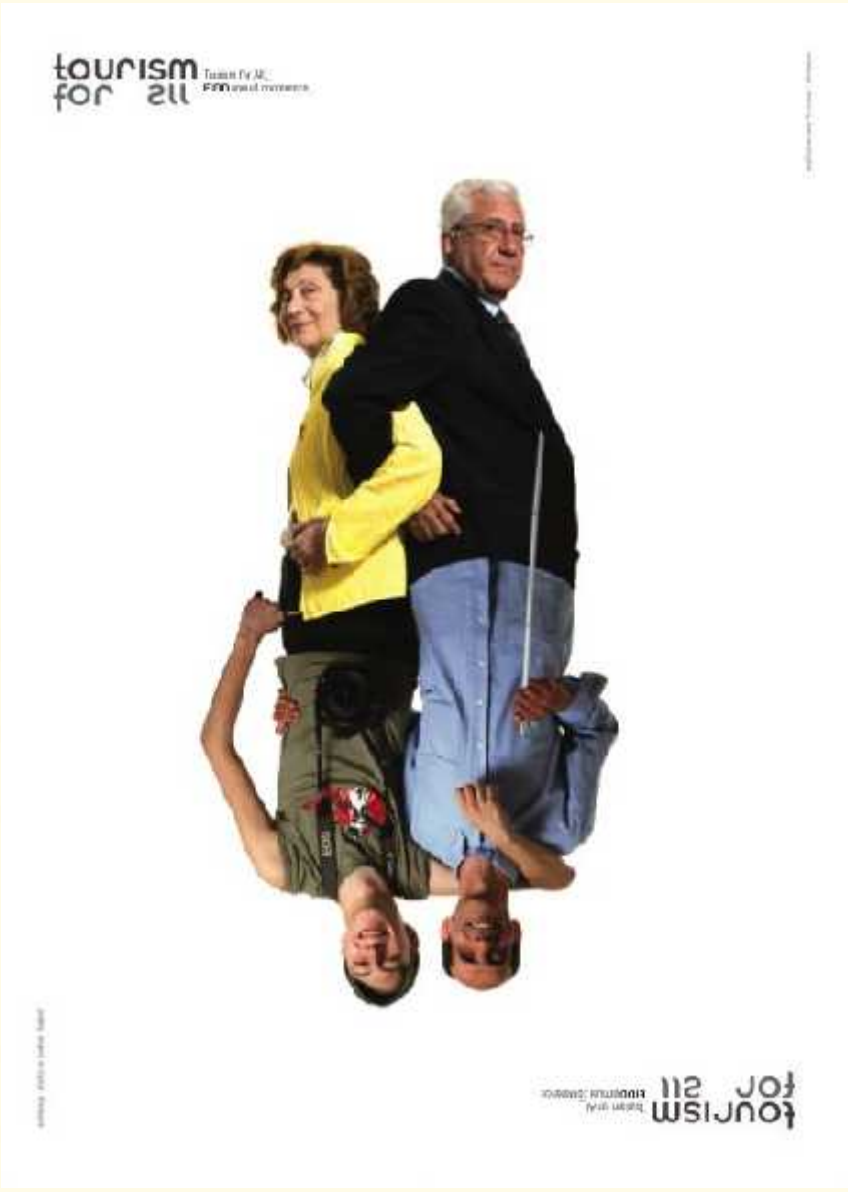
www.eidd.it

EIDD

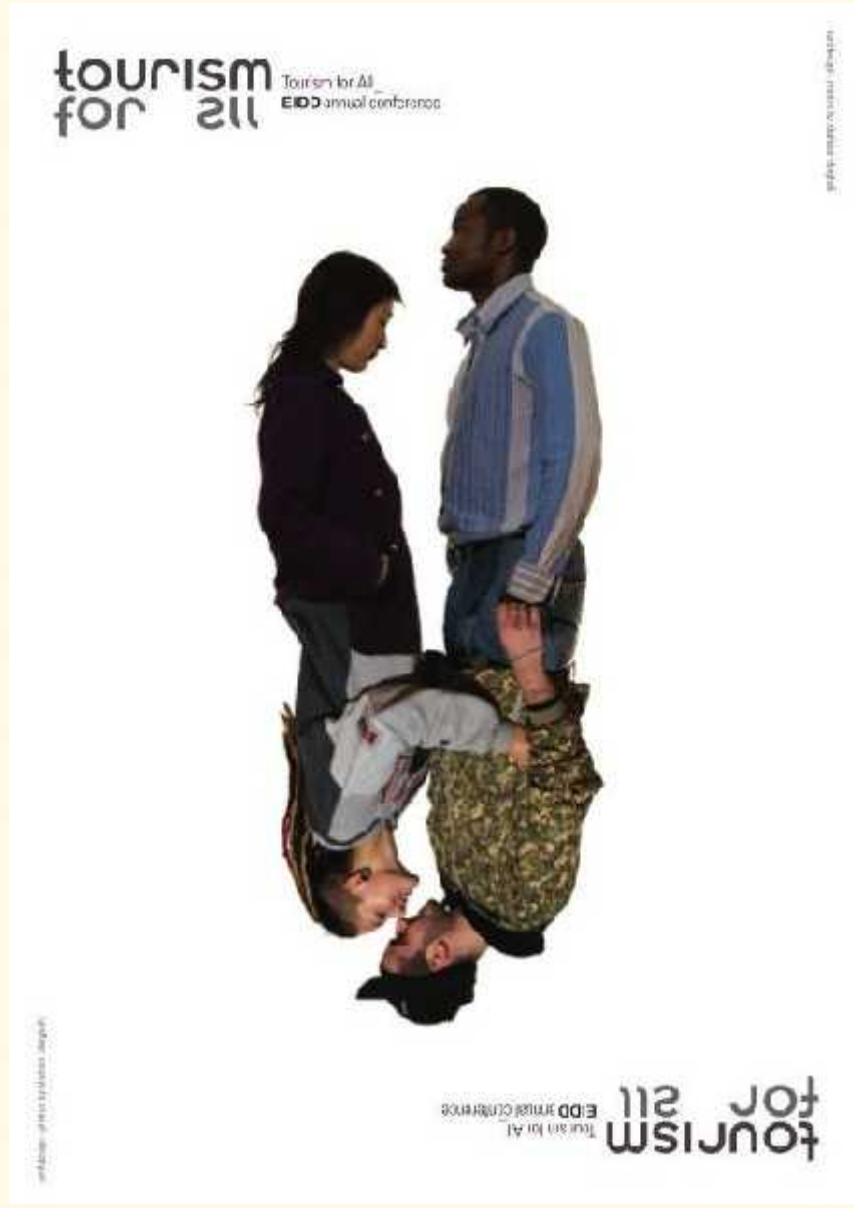
Pete Kercher – Codroipo – 03 maggio 2018











tourism for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

prof. p. kercher / design / 03



prof. p. kercher / design / 03

tourism for all  
EIDD annual conference

tourism for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

prof. p. kercher / design / 03



prof. p. kercher / design / 03

tourism for all  
EIDD annual conference



tourism  
for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

awitdesign - photos by shahar shaghal



awitdesign - photos by shahar shaghal

tourism  
for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

tourism  
for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

awitdesign - photos by shahar shaghal



awitdesign - photos by shahar shaghal

tourism  
for all  
Tourism for All  
EIDD annual conference

EIDD

Pete Kercher – Codroipo – 03 maggio 2018





“La pratica del Design for All fa uso cosciente dell’analisi dei bisogni e delle aspirazioni umane ed esige il coinvolgimento degli utenti finali in ogni fase del processo progettuale.”

Fonte: Dichiarazione di Stoccolma dell’EIDD© 2004 – [www.dfaeurope.eu](http://www.dfaeurope.eu)



Perché?

Perché gli «esperti» NON SANNO tutto (e non possono).

Perché non esistono due esseri umani identici.



Sappiamo che persone inaspettate faranno usi inaspettati  
di ogni design, in situazioni inaspettate:

Design for All è il design per l'imprevedibile...

perché noi esseri umani siamo imprevedibili!



Gli esseri umani (consumatori... utenti... tutti) presumono le proprietà dei prodotti dall'apparenza e dalle esperienze

- tavole
- penne a sfera

la partecipazione degli utenti può ridurre il rischio dell'esclusione



La classica risposta del design alle categorie identificabili consiste nei cosiddetti «add-on»: si aggiunge un accorgimento speciale ad un ambiente, prodotto, mezzo comunicativo o servizio preesistente per renderlo accessibile anche a chi appartiene alla categoria in questione.



### Esempi:

- Versioni speciali di software per i non vedenti
- Rampe provvisorie (e spesso instabili) nelle mostre
- Bagni "standard" (ma orrendi) per un mitico "terzo sesso"

In termini economici, è un nonsenso.



Per la sua natura, ogni aggiunta è una soluzione più costosa di un approccio che comprende le persone in questione nel brief originale.

Più aggiunte = più costi... e più forte diventa l'argomento per un approccio migliore alla progettazione.

La sfida vera non è la progettazione, ma la corretta definizione del brief.

Bisogna farsi le domande giuste e prendere le decisioni corrette.



Il paradigma della società umana: ecco le nostre origini...





...ed ecco cosa ci siamo costruiti.



...questo anche...





...e anche questo.



“L'uomo ragionevole si adatta al mondo; l'uomo irragionevole persiste nel tentativo di adattare il mondo a se stesso. Ne consegue che ogni progresso dipende dall'uomo irragionevole.”

George Bernard Shaw



## Chi sono gli "utenti"?

Tutti coloro che sono coinvolti nel ciclo di vita del prodotto e nei relativi processi decisionali:

nelle fasi di ideazione, formulazione, creazione, ingegneria, programmazione, produzione, valutazione, modifica e ritorno all'origine.



## 1) Nel design dei prodotti:

(questo comprende i prodotti della cultura):

coloro che fabbricano, inviano, consegnano, vendono  
all'ingrosso o al dettaglio, ordinano, installano,  
mantengono, riparano, usano, decommissionano,  
smantellano e infine riciclano le parti di un prodotto  
tangibile



## 2) Nel design delle comunicazioni visive: (questo comprende la comunicazione della cultura):

ditemi voi!



### 3) Nel design ambientale e architettonico (questo comprende i luoghi della cultura):

ditemi voi!





## 4) Il design dei servizi e sistemi

(questo comprende le infrastrutture e i servizi pubblici, compresi i servizi alla cultura):

ditemi voi....

(ma non dimentichiamo di interpellare il personale nei luoghi della cultura)



La domanda più pertinente:

Che cos'è il design?



Un concetto  
frequente di  
"design":

lussuoso, costoso,  
superfluo,

né utile  
né utilizzabile



“Un piano o uno schema concepito nella mente e inteso per una successiva esecuzione”

Fonte: Oxford English Dictionary



...la descrizione di design più vecchia usata dal mondo del design stesso:

“Form follows Function”

Louis Sullivan



“La trasformazione di condizioni esistenti in condizioni preferite”

Herbert Simon



## Pompei: il nuovo percorso accessibile





## Pompei, il nuovo percorso accessibile: dettagli





## Innovazione di design: Alex Issigonis e la prima mini



Si parla molto di legislazione, norme e standard.

Ma (un «ma» piuttosto grande):

La legislazione non cambia il mondo da sola:

si legifera solo quando le classi dirigenti sono soggette a pressioni sociopolitiche sufficienti per costringerle alla reazione ai cambiamenti già in atto nella società.



La legislazione è reattiva, non proattiva.

Eppure la legislazione può espletare una funzione vitale:

quando si scrive e si interpreta correttamente...

...può fornire il quadro per l'uguaglianza che garantisce uguali opportunità per tutti.



Ma (un altro “ma” piuttosto grande)

Non si deve mai presumere questo effetto:

la società non è meno imprevedibile degli esseri umani e lo studio della sociologia del diritto ci parla delle discrepanze tra le parole della legislazione e i suoi effetti.

Questo studio e i suoi risultati vanno incorporati sempre nella preparazione di ogni legislazione per l’uguaglianza.



Anche li standard hanno uno scopo importante:

- le spine devono stare nelle prese
- i cellulari devono funzionare dovunque
- gli edifici non devono collassare



Ma (un altro “ma” assai grande)

Le persone non sono spine, cellulari o edifici:

le persone sono diverse!



Design for All è l'approccio progettuale che si basa sulla diversità umana.



## Cultura: citazioni

“La cultura non è un lusso, ma una necessità”

Fonte: Gao Xingjiang, Premio Nobel per la Letteratura 2000





## Cultura: citazioni

### Art. 12: Accesso al patrimonio culturale e partecipazione democratica

Le parti si impegnano a:

- incoraggiare ciascuno a partecipare  
(....)
- promuovere azioni per migliorare l'accesso al patrimonio culturale, in particolare per i giovani e le persone svantaggiate, al fine di aumentare la consapevolezza sul suo valore, sulla necessità di conservarlo e preservarlo e sui benefici che ne possono derivare.

Fonte: Convenzione di Faro, Consiglio d'Europa, 2005



Significato: Accessibilità:  
di chi stiamo parlando?



## Le persone con disabilità in Italia

2014: il 6,7% della popolazione = 4,1 milioni

2020: il 7,9% della popolazione = 4,8 milioni

2040: il 10,7% della popolazione = 6,7 milioni

Fonte: Censis, comunicato stampa 3 maggio 2014 - [http://www.censis.it/7?shadow\\_comunicato\\_stampa=120959](http://www.censis.it/7?shadow_comunicato_stampa=120959)



## Le persone con disabilità nell'UE

2014: si stima il 16,0% della popolazione = 80 milioni

Fonte: Agenzia dell'Unione Europea per i Diritti Fondamentali - <http://fra.europa.eu/en/theme/people-disabilities>

Il turismo accessibile vale €800 miliardi annui

Fonte: UNWTO Conference on Accessible Tourism in Europe, Repubblica di San Marino, 19-20 novembre 2014



Ma l'accessibilità...

...interessa solo a chi ha una disabilità riconosciuta dallo stato?



Ci sono anche i cambiamenti demografici



## Tendenze demografiche della Popolazione Europea

	2004	2050	Cambio
Popolazione totale	456,8 m	449,8 m	- 1,5%
Popolazione in età lavorativa	67,2%	56,7%	- 52,2 m
Età pre-lavorativa (0-14 anni)	16,4%	13,4%	
Anziani (65+)	16,4%	29,9%	+ 59,2 m
Molto anziani (80+)	4,0%	11,4%	
Rapporto di dipendenza degli anziani	24,5%	52,8%	
Rapporto di dipendenza dei giovani	24,4%	23,7%	
Rapporto di dipendenza totale	48,9%	76,5%	

Proporzioni più alte di 80+ in 2050:

Italia: 14,1%

Germania: 13,6%

Fonte: Eurostat 2005



## Tendenze demografiche della Popolazione Italiana

	2009	2050	Cambio
Popolazione totale	59.870 m	57.066 m	- 4,68%
Popolazione in età lavorativa	65,4%	53,3%	- 8.898 m
Bambini (0-14 anni)	14,2%	13,5%	
Anziani (65+)	20,4%	33,3%	+ 6.692 m
Molto anziani (80+)	6,0%	13,4%	+ 4.075 m
Rapporto di dipendenza degli anziani	31,2%	62,2%	
Rapporto di dipendenza dei bambini	21,7%	25,3%	
Rapporto totale di dipendenza	52,9%	87,5%	

Fonte: Divisione delle Popolazioni, Dipartimento degli Affari Economici e Sociali, Segreteria delle Nazioni Unite, *World Population Prospects, The 2008 Revision*, elaborazione di Pete Kercher





## Tendenze demografiche della Popolazione Polacca

	2010	2050	Cambio
Popolazione totale	38.038 m	32.013 m	- 11,8%
Popolazione in età lavorativa	71,7%	57,3%	- 8.932 m
Bambini (0-14 anni)	14,8%	12,7%	
Anziani (65+)	13,5%	29,9%	+ 4.443 m
Molto anziani (80+)	3,4%	8,5%	+ 1.431 m
Rapporto di dipendenza degli anziani	18,8%	52,2%	
Rapporto di dipendenza dei bambini	20,6%	22,2%	
Rapporto totale di dipendenza	39,4%	74,4%	

Fonte: Divisione delle Popolazioni, Dipartimento degli Affari Economici e Sociali, Segreteria delle Nazioni Unite, *World Population Prospects, The 2008 Revision*, elaborazione di Pete Kercher



## Tendenze demografiche della Popolazione Serba

	2010	2050	Cambio
Popolazione totale	9.856 m	9.193 m	- 6,73%
Popolazione in età lavorativa	65,0%	54,2%	- 1.424 m
Bambini (0-14 anni)	17,6%	15,8%	
Anziani (65+)	14,3%	23,7%	+ 0.769 m
Molto anziani (80+)	3,1%	6,3%	
Rapporto di dipendenza degli anziani	22,0%	43,7%	
Rapporto di dipendenza dei bambini	27,1%	29,2%	
Rapporto totale di dipendenza	49,1%	72,9%	

Fonte: Divisione delle Popolazioni, Dipartimento degli Affari Economici e Sociali, Segreteria delle Nazioni Unite, *World Population Prospects, The 2008 Revision*, elaborazione di Pete Kercher



## Tendenze demografiche della Popolazione Slovacca

	2009	2050	Cambio
Popolazione totale	5.406 m	4.917 m	- 9,1%
Popolazione in età lavorativa	67,4%	50,4%	- 1.165 m
Bambini (0-14 anni)	15,4%	13,4%	
Anziani (65+)	17,3%	36,2%	+ 845 k
Molto anziani (80+)	2,7%	7,5%	+ 223 k
Rapporto di dipendenza degli anziani	25,7%	71,8%	
Rapporto di dipendenza dei bambini	22,8%	26,6%	
Rapporto totale di dipendenza	45,8%	98,4%	

Fonte: Divisione delle Popolazioni, Dipartimento degli Affari Economici e Sociali, Segreteria delle Nazioni Unite, *World Population Prospects, The 2008 Revision*, elaborazione di Pete Kercher



## Tendenze demografiche della Popolazione Lituana

	2009	2050	Cambio
Popolazione totale	3.287 m	2.579 m	- 21,54%
Popolazione in età lavorativa	63,8%	51,8%	- 761 m
Bambini (0-14 anni)	14,9%	14,4%	
Anziani (65+)	21,3%	31,7%	+ 117 m
Molto anziani (80+)	3,6%	8,3%	+ 96 m
Rapporto di dipendenza degli anziani	33,4%	61,2%	
Rapporto di dipendenza dei bambini	23,4%	27,8%	
Rapporto totale di dipendenza	56,8%	88,0%	

Fonte: Divisione delle Popolazioni, Dipartimento degli Affari Economici e Sociali, Segreteria delle Nazioni Unite, *World Population Prospects, The 2008 Revision*, elaborazione di Pete Kercher



## Tendenze demografiche della Popolazione Turca

	2009	2050	Cambio
Popolazione totale	74.816 m	97.389 m	+ 30,17%
Popolazione in età lavorativa	64,4%	58,0%	- 6,4%
Bambini (0-14 anni)	26,8%	17,6%	-9,2%
Anziani (65+)	8,8%	24,4%	+ 17.176 m
Molto anziani (80+)	0,8%	3,7%	
Rapporto di dipendenza degli anziani	13,7%	42,1%	
Rapporto di dipendenza dei bambini	41,6%	30,3%	
Rapporto totale di dipendenza	55,3%	72,4%	

Fonte: Divisione delle Popolazioni, Dipartimento degli Affari Economici e Sociali, Segreteria delle Nazioni Unite, *World Population Prospects, The 2008 Revision*, elaborazione di Pete Kercher



La società sta invecchiando dovunque

I rapporti attuali di dipendenza sono già anacronistici

La gente vota con i piedi, abbandona le vecchie zone industriali

Le città, gli spazi pubblici, i luoghi di lavoro, i trasporti, i servizi...

...tutto ci deve permettere di vivere una vita (anche lavorativa) più lunga,  
più flessibile e più soddisfacente



## 2. Design strategico:

come si progetta un tavolo, come si progetta una strategia



## Come si progetta un tavolo?

- analizzando le variabili
- identificando lo scopo strategico
  - definendo il brief
- identificando le pietre miliari e le tattiche
  - generando il "prodotto"





Quali sono le variabili da considerare quando si progetta un tavolo?



Qual è lo scopo strategico di un tavolo?



Per indagare le variabili per progettare un tavolo

- Domande per il produttore
- Domande del mercato di riferimento
- Domande del prodotto e della sua identità



## Domande per il produttore

- Con che materie lavora?
- Quali tecnologie ha a disposizione?
- Qual è la sua capacità produttiva?
- Quali expertise umani ha a disposizione?
- Quali risorse finanziarie ha a disposizione?
- Quanto estende la sua rete di distribuzione?



## Domande del mercato di riferimento

- Chi o cosa è il suo mercato di riferimento?
  - Utenti finali?
    - Specifier?
    - Amministratori di edifici?
      - Altri? Chi?
  - Dove si trova il suo mercato?
- Quanto può spendere il suo mercato?
- Di cosa ha bisogno il suo mercato?
- Che cosa desidera il suo mercato?



## Domande del prodotto e della sua identità

- Commercializza un proprio brand direttamente?
- Quali segmenti di mercato acquistano i suoi prodotti?
  - Alta gamma?
  - Mercato medio?
    - Fai-da-te?
    - Altri? Chi?
  - Vuole cambiare il segmento di mercato?
- Quali caratteristiche sono essenziali per il tavolo?
  - E quali sono da bandire?
  - Chi lo userà, e come?



## Qual è lo scopo di queste domande?

- Un'analisi di base di risorse, opportunità, limitazioni, esigenze e aspirazioni, sia evidenti che latenti
- Definire l'ampiezza del progetto – budget – gruppi target – esigenze degli utenti – risorse disponibili
  - Il designer del prodotto agisce da direttore d'orchestra: controlla che la quantità giusta di input giunga da ogni strumento per produrre una sinfonia, in questo caso il tavolo



## Cosa possiamo fare con questo modello?

- Estenderlo per analogia alle sfide progettuali:
  - Qual è il tuo “prodotto”?
    - Un prodotto industriale tangibile?
  - Un edificio o altra infrastruttura da costruire?
    - Un quartiere cittadino o un piano?
      - Una comunicazione visiva 2D?
        - Un servizio?
        - Un sistema?
        - Una strategia?
    - Valgono le stesse regole di base:
  - Analisi, consultazione, ascolto, apprendimento, co-creazione





Si tratta della definizione del brief:

Chi fa che cosa per creare il tavolo, e quando?

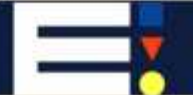


Un design, un progetto, non è quindi soltanto quella fase della generazione del “prodotto finito”



Questo è il design strategico:

Il designer strategico trasferisce il processo analitico ai sistemi complessi: vi identifica opportunità, pratica la contaminazione intersettoriale, massimizza gli investimenti nella progettazione e programmazione per minimizzare gli investimenti nell'esecuzione.



## Ogni progetto è strategico

- Per il cliente
- Per gli utenti, i consumatori e color che faranno la manutenzione e le riparazioni
  - Per la società:
    - Per l'impatto ambientale della produzione
    - Per l'impatto economico della produzione
  - Per l'impatto sociale che avrà durante la sua vita utile
  - Per l'impatto generato dal suo riciclo alla fine della vita utile



## In conclusione

Le tre barriere più frequenti sono risposte pregiudiziali:

“Non si può fare”

“Costa troppo”

“L’abbiamo sempre fatto così”.



Il primo è un errore concettuale dell'approccio progettuale.

“Impossibile” significa che non si sta pensando lateralmente: devi cambiare punto di vista.

Non hai esaurito le tue opzioni, ma devi uscire dal solco della tradizione.

“Impossibile” non fa parte del vocabolario del creativo.



Il secondo è un errore contabile: devi considerare anche il costo di un non-intervento.

«L'arte dell'economia consiste nel non guardare unicamente agli effetti immediati di un atto o una politica, ma ai suoi effetti nel lungo termine; consiste nel tracciare le conseguenze di quella politica non solo per un gruppo, ma per la collettività»

Fonte: Henry Hazlitt, Economics in One Lesson, 1946



Il terzo indica paura del nuovo, del cambiamento  
è intrinsecamente conservativo: l'antitesi dell'innovazione





Per il progettista, non esistono problemi, solo sfide  
Invece di focalizzarsi sul singolo albero, occorre guardare la foresta



Grazie dell'attenzione  
[strategicdesign@ksdc.eu](mailto:strategicdesign@ksdc.eu)  
[www.dfaeurope.eu](http://www.dfaeurope.eu)

