

Università Cattolica – Fondazione don Gnocchi

“TECNOLOGIE PER L'AUTONOMIA
E L'INTEGRAZIONE SOCIALE DELLE PERSONE
DISABILI ”

Ergonomia degli oggetti di suo quotidiano

Giovanni Del Zanna, architetto

Milano, 6 febbraio 2009

1

Ergonomia

L'ergonomia è quella scienza che si occupa dell'**interazione** tra gli elementi di un sistema e la funzione per cui vengono progettati allo scopo di **migliorare la soddisfazione** dell'**utente** e l'insieme delle prestazioni del sistema

In pratica è quella scienza che si occupa dello **studio dell'interazione tra individui e tecnologie.**

Il termine "ergonomia"
deriva dalle parole greche "**érgon**" (lavoro)
e "**ńomos**" (regola, legge)

2

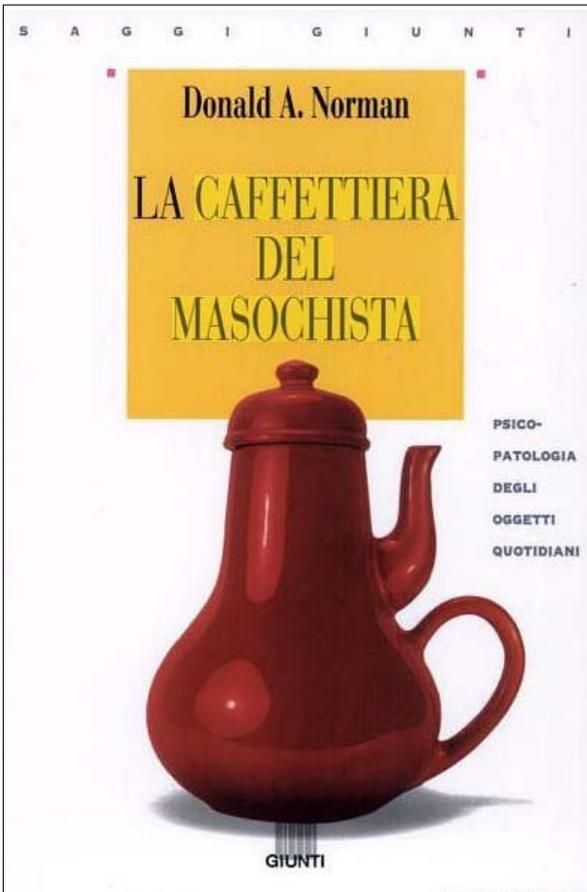
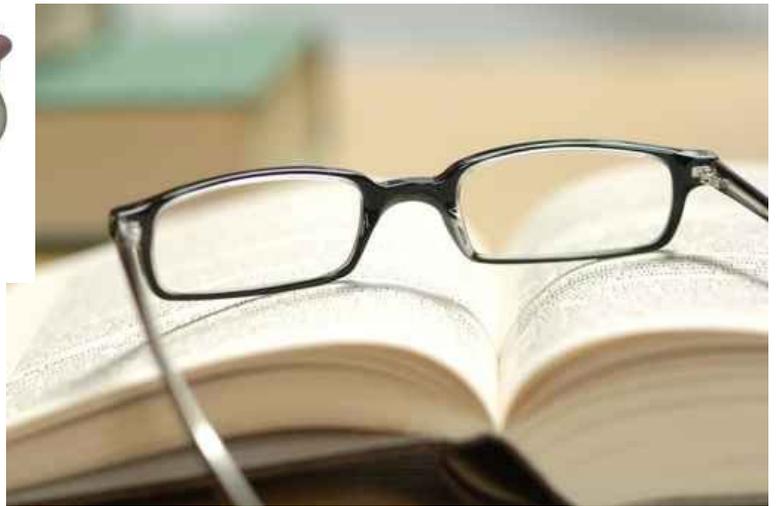
Design

Design - disegno industriale - si intende quel processo di progettazione che ha come scopo una futura produzione industriale.

"Disegno industriale" è una traduzione impropria di "industrial design":
in italiano, il disegno rimanda solo agli aspetti estetici di un oggetto industriale,
mentre la definizione inglese di "**design**" abbraccia tutti gli aspetti della progettazione.
In questa accezione "allargata" della parola inglese "design" va quindi intesa la seguente trattazione di "disegno industriale".

Oggetti d'uso quotidiano: utensili o ausili?





Perché spingiamo le porte che dovremmo tirare?

perché non imbrocchiamo mai l'interruttore della luce dove ce n'è più di uno? Non è colpa nostra, è colpa degli oggetti. O meglio, di chi li ha progettati senza tenere conto del modo in cui funziona il cervello umano e di come le persone si avvicinano alle cose.



Donald A. Norman
(25 dicembre 1935)
È stato professore di psicologia e scienze cognitive e direttore dell'istituto per la Scienza Cognitiva dell'Università della California.

Norman è laureato in ingegneria elettronica presso il celeberrimo MIT (Massachusetts Institute of Technology), dove è professore emerito, ed ha un master ed un dottorato di ricerca presso l'Università della Pennsylvania. È stato vicepresidente del gruppo di ricerca sulle tecnologie avanzate per la Apple Computer. Il suo campo di ricerca è lo studio dell'ergonomia, del design, e più in generale del processo cognitivo umano..

Come ti vorrei...

CONCETTI BASE DEL DESIGN PER L'UTENZA AMPLIATA



AUTONOMIA DI UTILIZZO

La soluzione scelta deve massimizzare la possibilità di utilizzo autonomo.

Come ti vorrei...

CONCETTI BASE DEL DESIGN PER L'UTENZA AMPLIATA



NORMALITÀ DI IMMAGINE

La soluzione preferibile è quella che non è connotata da una immagine "negativa" e stigmatizzante.

Come ti vorrei...

CONCETTI BASE DEL DESIGN PER L'UTENZA AMPLIATA



"La caffettiera del masochista" *

* DONALD A. NORMAN, La caffettiera del masochista, psicopatologia degli oggetti quotidiani, Giunti, 1997

SICUREZZA E AFFIDABILITÀ

La soluzione deve assicurare durabilità e sicurezza di funzionamento.

...superare le B.A.
...barrier free design



Universal Design

Design for All

Inclusive Design

Life span desing

**Progettare
per l'Utenza Ampliata**

UNIVERSAL DESIGN - ARCHITECTURE FOR ALL
BEST SUMMER COURSE VIENNA 8.-22.JULY 2006



1998-2008

dieci anni di progetti
per l'Utenza Ampliata

www.hbgroup.it



Progetto e Ricerca
per la Disabilità e
l'Utenza Ampliata

HUMAN BASIC DESIGN

Presentazione

Portfolio

Download

Corsi

Copyright

Info



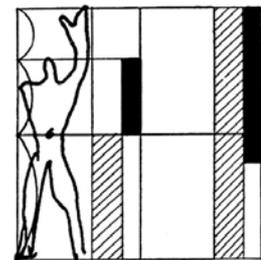
hbgroup@hbgroup.it



9

© 2009 – Testi e Immagini sono tutelati dal diritto d'autore

1 Progetto per lo STANDARD



2 Progetto per la DISABILITA'

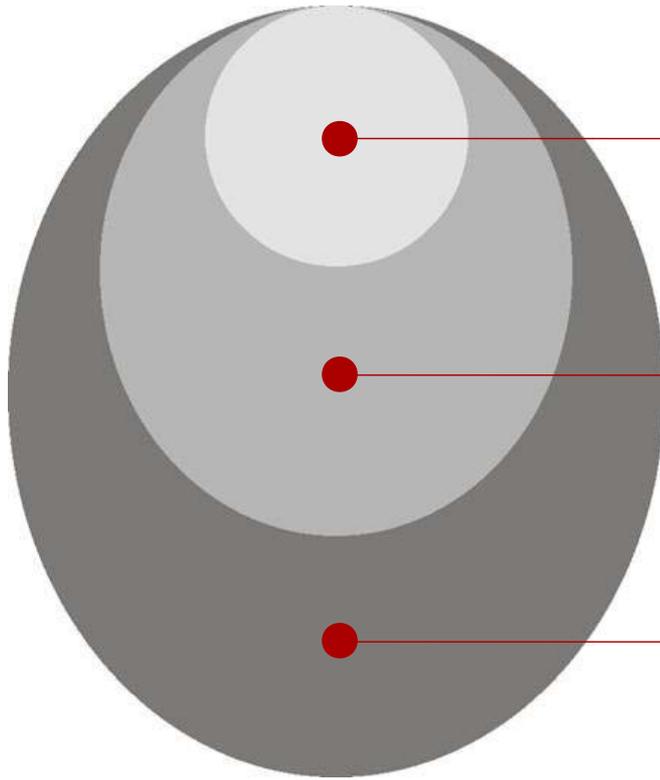


3 Progetto per l'UTENZA AMPLIATA



© 2009 – Testi e Immagini sono tutelati dal diritto d'autore

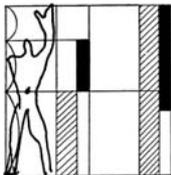
10



**Progetto
per lo STANDARD**

**Progetto
per la DISABILITA'**

**Progetto
per l'UTENZA AMPLIATA**



Progetto per lo STANDARD

- Utenza Ideale
- Semplificazione
- Ignora le differenze



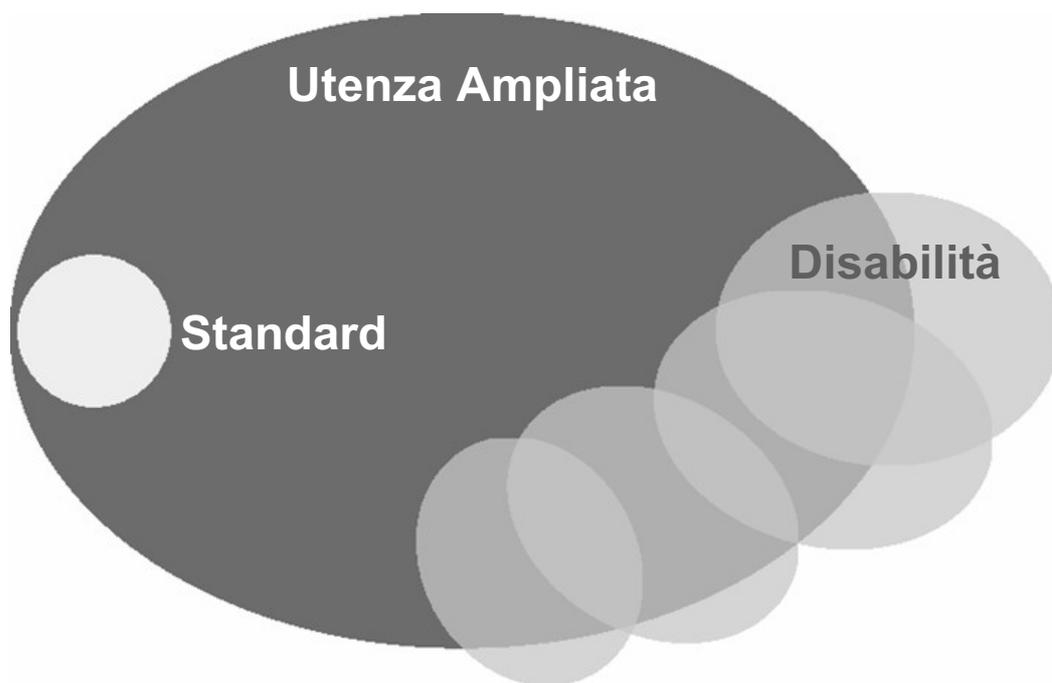
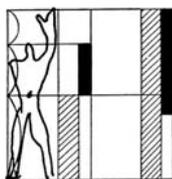
Progetto per la DISABILITA'

- Schematizzazione
- Specializzazione
- Categorizzazione



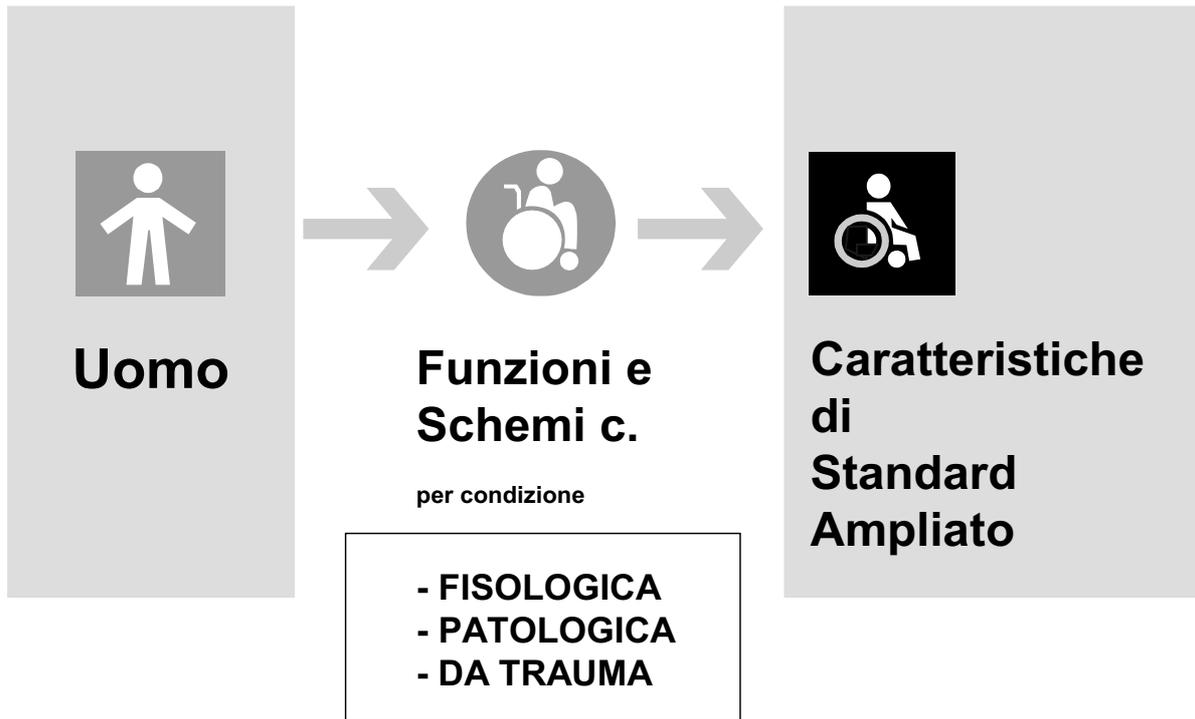
Progetto per l'UTENZA AMPLIATA

- Valorizzazione diversità
- Ammette la complessità
- E' un processo dinamico

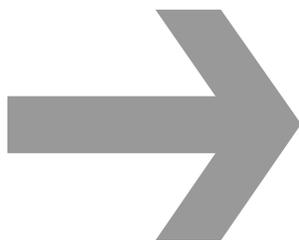


PROGETTO PER L'UTENZA AMPLIATA: PUNTI BASE

- AUTONOMIA DI UTILIZZO
- COMPATIBILITA'
- ADATTABILITA' E FLESSIBILITA'
- NORMALITA' DI IMMAGINE
- SEMPLICITA' DI UTILIZZO
- BUON RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
- SICUREZZA E AFFIDABILITA'



● Sono delle Caratteristiche che individuano esigenze del soggetto e requisiti dell'ambiente



● Prendono spunto dai parametri standard e allargano il concetto ad uno "Standard Ampliato"

Design di Oggetti per Disabili





© 2009 – Testi e Immagini sono tutelati dal diritto d'autore



© 2009 – Testi e Immagini sono tutelati dal diritto d'autore







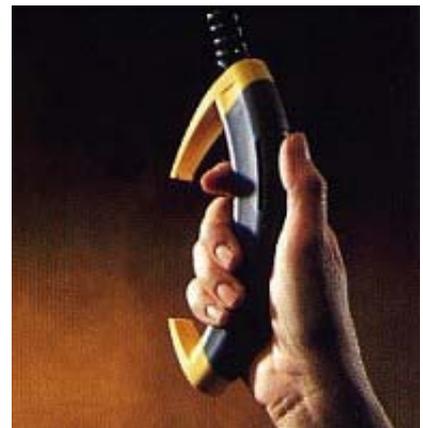
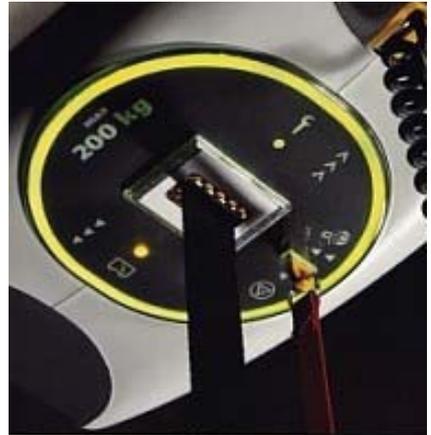




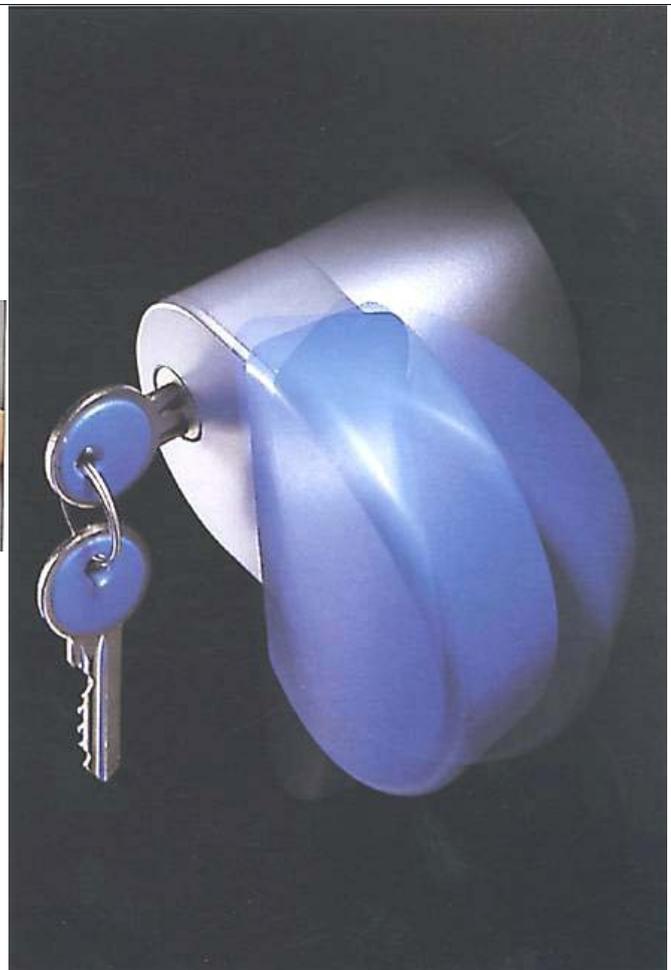
© 2009 – Testi

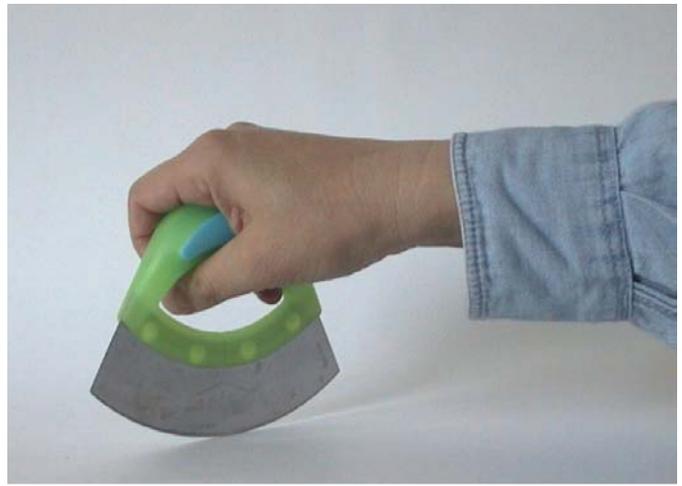


© 2009 – Testi



Design nella logica dell'Utenza Ampliata









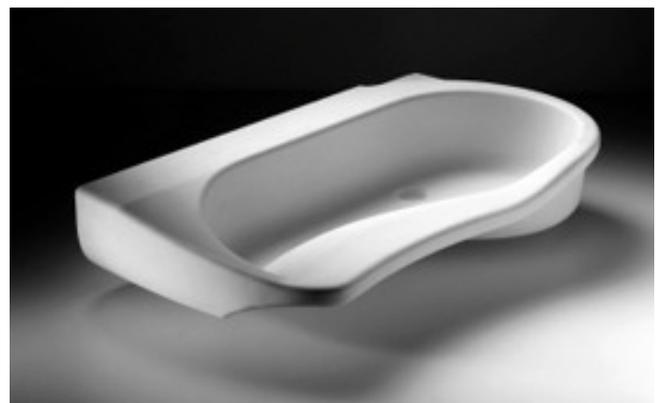
Double Lavy

progetto HBgroup per Ideal Standard 2000



Double Lavy

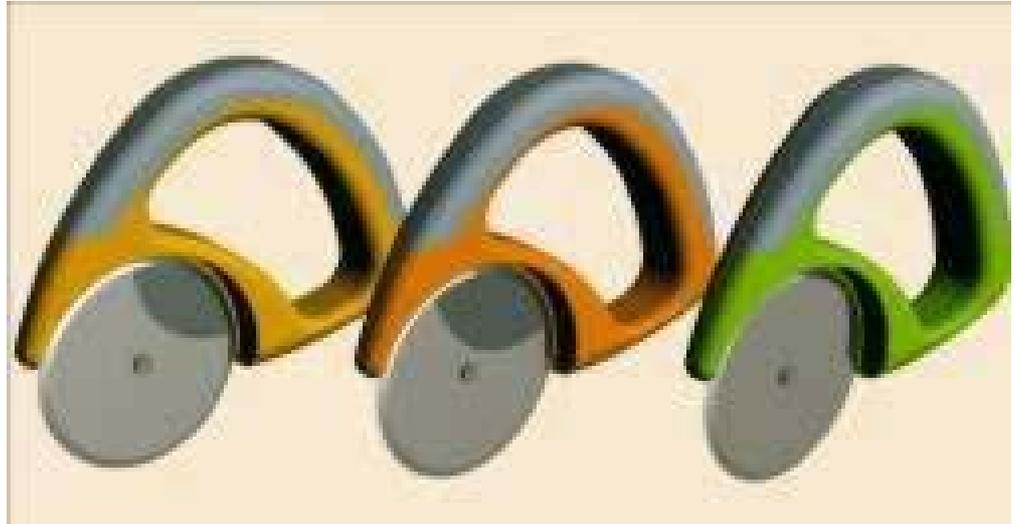
progetto HBgroup per Ideal Standard 2000



Rotello

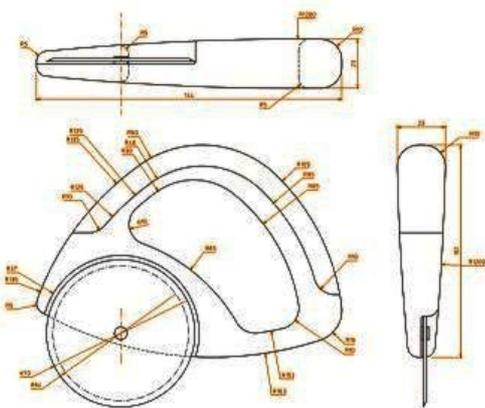
concorso HBgroup

© 2009 – Testi e Immagini sono tutelati dal diritto d'autore



Rotello

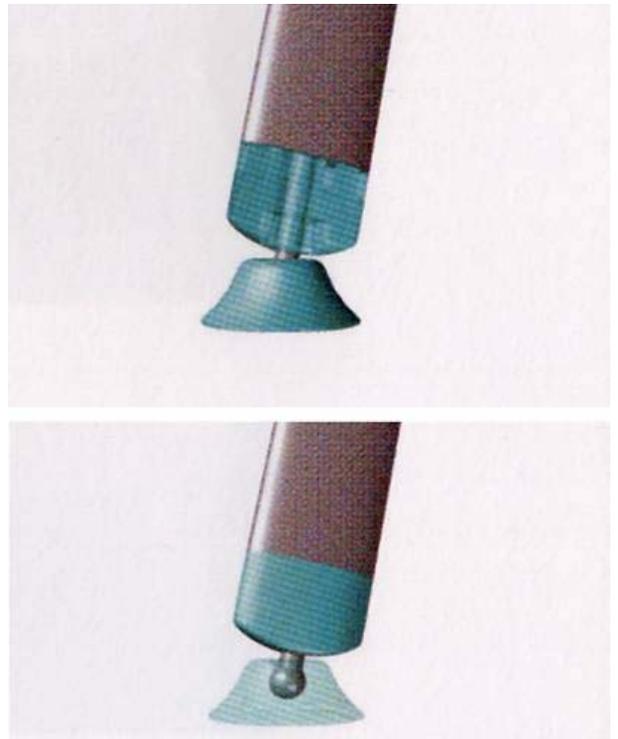
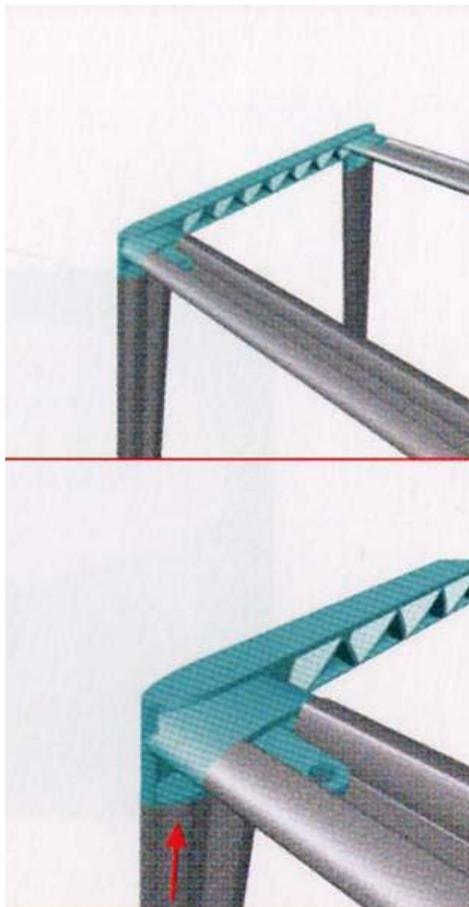
concorso HBgroup



© 2009 – Testi e Immagini sono tutelati dal diritto d'autore

Profilo

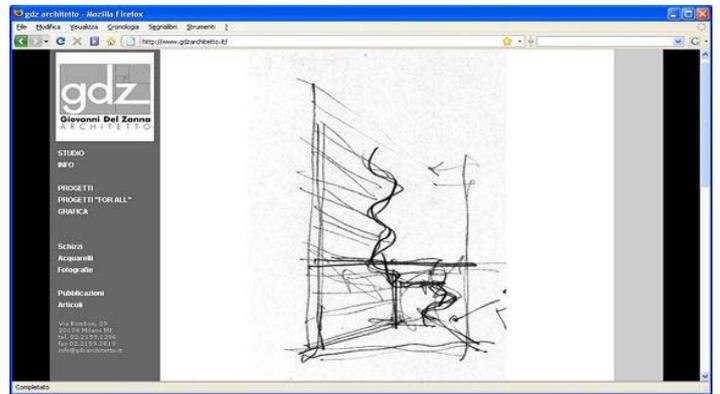
design HBgroup - Gianni Arduini
per Reahab Innovation



Profilo

design HBgroup - Gianni Arduini
per Reahab Innovation

www.gdzarchitetto.it



www.gdz4all.it



fine della presentazione – grazie per l'attenzione