



Piattaforma di connessione tra laboratori
collaborativi, organizzazioni e persone.





ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Dipartimento di Architettura
Corso di Laurea Magistrale in Advanced Design dei Servizi

ATLAS:

piattaforma di connessione tra laboratori collaborativi,
organizzazioni e persone

Relatrice:

Prof.ssa Valentina Gianfrate

Correlatore:

Marcello Zaniboni

Presentata da:

Vincenzo Scognamillo

Sessione Luglio 2026

Anno Accademico 2025/2026

INDICE

01 | Introduzione

02 | Contesto territoriale e analisi desk

2.1 I laboratori pratici come misuratori sociali nei territori 13

2.2 La memoria culturale 21

2.3 Analisi Desk delle piattaforme esistenti esistenti 24

03 | Analisi field

3.1 Indagine presso le serre dei Giardini Margherita 39

3.2 Facilitazione al Liceo Scientifico Malpighi di Bologna 43

3.3 Facilitazione alla Polisportiva PGS-IMA di Bologna 46

04 | Definizione del target e degli stakeholders

4.1 Definizione delle personas 51

4.2 La Stakeholders Map rapportata agli strumenti utili per gli attori 63

05	Raccolta dei bisogni	
	5.1 Temi emergenti provenienti dalla ricerca field	67
	5.2 L'utilizzo della House of Quality (QFD)	69
	5.3 Proposizione di Valore del servizio	70
06	Il Tirocinio in Lepida: il Progetto Funzionale	
	6.1 Il Progetto Funzionale come asse portante nello sviluppo di una piattaforma	73
07	Atlas: concept e prototipo	
	7.1 Concept e Prototipo	87
	7.2 La campagna di ingaggio e i touchpoints	96

08	Riflessione critica sui risultati e sviluppi futuri	
	8.1 Riflessione critica sui risultati raggiunti impatti e sviluppi futuri.	101
09	Bibliografia	104

01

Introduzione

01 | Introduzione

Questa tesi nasce da un'intuizione emersa durante una lezione in Università tenuta da Davide Conte, presidente di Lepida. Durante questa lecture è stato presentato il tema della **memoria storica di un territorio non soltanto come deposito ordinato di documenti, ma come spazio dal quale attingere per conoscere il passato di un territorio**. Questa riflessione ha rappresentato il primo punto di contatto tra il mio percorso di progettista, educatore e facilitatore di esperienze laboratoriali e il contesto di Lepida. Un archivio, se inteso come infrastruttura accessibile, organizzata e scalabile, non conserva semplicemente ciò che è già accaduto, ma potrebbe consentire di riconoscere traiettorie, bisogni, trasformazioni e forme di conoscenza distribuite all'interno di una comunità.

Successivamente, durante un colloquio diretto con il presidente di Lepida Conte è emersa la possibilità di leggere **le esperienze laboratoriali come cartina di tornasole degli interessi e dei bisogni di un territorio in quanto rendono visibile ciò che una comunità sceglie di esplorare, trasmettere, sperimentare o risolvere attraverso il "fare"**.

La scelta di concentrare la tesi sulle esperienze laboratoriali deriva dal mio percorso personale e professionale: negli ultimi 4 anni ho progettato e facilitato attività laboratoriali rivolte a target differenti: da bambini di 8–12 anni a ragazzi di 14–19 anni, fino a contesti universitari.

Queste esperienze mi hanno permesso di osservare come ogni laboratorio non sia mai soltanto un'attività isolata, ma il risultato di una serie di condizioni: un bisogno formativo, un contesto specifico, un gruppo di utenti, una disponibilità di materiali, una metodologia, una sequenza di azioni e una forma di restituzione finale. **Ogni laboratorio contiene informazioni preziose non solo su ciò che è stato realizzato, ma anche sul perché sia stato realizzato, per chi, con quali difficoltà e con quali esiti.**

Da questa consapevolezza nasce il problema centrale della tesi: le organizzazioni che progettano e realizzano attività laboratoriali, percorsi partecipativi e iniziative educative documentano generalmente il proprio operato attraverso canali di comunicazione digitale che non sono pensati per aggregare esclusivamente esperienze laboratoriali.

01 | Introduzione

Infatti, queste piattaforme (LinkedIn, Instagram, Facebook, TikTok) raggruppano contenuti di natura eterogenea, nei quali le attività laboratoriali convivono con comunicazioni istituzionali, campagne promozionali, aggiornamenti organizzativi, eventi, notizie, risultati di progetto e contenuti di divulgazione.

Ogni laboratorio contiene informazioni preziose non solo su ciò che è stato realizzato, ma anche sul perché sia stato realizzato, per chi, con quali difficoltà e con quali esiti.

Da questa consapevolezza nasce il problema centrale della tesi: le organizzazioni che progettano e realizzano attività laboratoriali, percorsi partecipativi e iniziative educative documentano generalmente il proprio operato attraverso canali di comunicazione digitale che non sono pensati per aggregare esclusivamente esperienze laboratoriali. Infatti, queste piattaforme (LinkedIn, Instagram, Facebook, TikTok) raggruppano contenuti di natura eterogenea, nei quali le attività laboratoriali convivono con comunicazioni istituzionali, campagne promozionali, aggiornamenti organizzativi, eventi, notizie, risultati di progetto e contenuti di divulgazione.

In questo contesto, il laboratorio viene presentato come uno dei molteplici contenuti prodotti da un'organizzazione e non come un'unità informativa autonoma descritta attraverso criteri condivisi e confrontabili. Di conseguenza, le esperienze risultano difficilmente ricercabili, aggregabili e comparabili tra loro.

Lepida è stata scelta come contesto di sviluppo della tesi proprio perché rappresenta un interlocutore coerente con questa introduzione in quanto costituisce il luogo più adatto per trasformare un'intuizione progettuale in un sistema più strutturato, verificabile e potenzialmente scalabile. Durante il tirocinio, Lepida mi ha permesso di tradurre l'idea iniziale in un percorso di progettazione più concreto. Il lavoro in sinergia con il Settore 3 - Software e Piattaforme mi ha consentito di passare da una riflessione generale sulla conservazione delle esperienze laboratoriali alla progettazione della gestione dei dati della piattaforma attraverso lo strumento interno di Lepida utilizzato per progettare software: il "Progetto Funzionale".

01 | Introduzione

Il Progetto Funzionale è il documento attraverso cui l'idea iniziale della piattaforma viene tradotta in una struttura operativa comprensibile e sviluppabile. Al suo interno vengono descritti il contesto, gli attori coinvolti, i requisiti, le funzionalità principali, i casi d'uso, le interazioni tra i sistemi e gli aspetti legati alla gestione dei dati e della privacy.

La tesi nasce quindi dall'incontro tra tre elementi: una sollecitazione teorica sull'archivio come memoria storica di un territorio, un interesse personale maturato nella progettazione e facilitazione di esperienze laboratoriali, e un contesto aziendale-istituzionale capace di fornire metodo, strumenti e criteri per trasformare questa intuizione in un servizio digitale.

In questa prospettiva, il progetto non si configura semplicemente come un archivio finalizzato alla conservazione della memoria delle esperienze svolte, ma come una piattaforma d'uso capace di generare una ricaduta concreta sul territorio. Se l'impulso iniziale nasce dalla volontà di costruire una memoria collettiva delle pratiche laboratoriali, il lavoro di tesi si è concentrato soprattutto sul comprendere come questo obiettivo potesse tradursi in uno strumento operativo, in grado di facilitare l'incontro tra chi ha sviluppato attività laboratoriali e chi cerca ispirazione per organizzarle. Il sistema proposto assume quindi la forma di un acceleratore dell'incontro tra le esigenze di un territorio, lo stakeholder che può soddisfare queste esigenze e un attore esterno che può fornire un esempio attraverso attività già svolte. Per quanto riguarda la struttura metodologica, la tesi può essere letta come un percorso progettuale articolato secondo la logica del Double Diamond, in cui l'avanzamento della ricerca procede da una prima apertura esplorativa verso una progressiva definizione del problema, per poi tradursi nello sviluppo funzionale della piattaforma e nella sua restituzione prototipale.

La prima fase, riconducibile al Discover, comprende i capitoli 2, 3 e 4 e raccoglie le attività di esplorazione teorica, l'analisi sul campo e la definizione dei cluster delle personas. In questa sezione viene analizzato il panorama delle piattaforme che oggi ospitano o promuovono esperienze laboratoriali, mettendo in evidenza come tali strumenti tendano a trattare il workshop come contenuto comunicativo, evento o sottocategoria informativa, senza riconoscerlo come unità autonoma, ricercabile, confrontabile e storicizzabile.

01 | Introduzione

Alla ricerca desk si affianca una fase field, costruita attraverso tre macro casi studio. Il primo riguarda la comunità delle Serre dei Giardini Margherita, indagata tramite la diffusione di un questionario cartaceo che ha raccolto 95 risposte e ha permesso di leggere bisogni, desideri e potenziali forme di attivazione di una comunità già inserita in un contesto culturale fertile. Gli altri due casi, il Liceo Scientifico Malpighi di Bologna e la Polisportiva PGS-IMA, hanno consentito di osservare direttamente l'esperienza laboratoriale attraverso attività di progettazione, facilitazione, interviste e analisi qualitativa sul campo. Queste esperienze hanno contribuito a definire i gli user cluster stessi, i loro bisogni, criticità e strumenti necessari per specifici per facilitare il loro operato.

La fase di Define coincide con la sistematizzazione dei dati emersi. Le evidenze raccolte vengono riorganizzate attraverso cluster, bisogni utente, indirizzi di miglioramento, House of Quality e Value Proposition. In questa parte il problema iniziale viene progressivamente precisato attraverso degli strumenti tecnici che caratterizzeranno la piattaforma.

La fase di Develop corrisponde alla redazione del Progetto Funzionale. Questo documento, elaborato nel confronto con il team del settore Software e Piattaforme di Lepida, traduce l'impianto concettuale in requisiti, casi d'uso, flussi di interazione, specifiche funzionali, criteri di sicurezza, privacy, accessibilità e ordinamento dei contenuti. Il progetto funzionale diventa quindi il punto di raccordo tra ricerca di service design e progettazione software: uno strumento leggibile sia da figure progettuali sia da sviluppatori software che da project managers.

Infine, la fase di Deliver coincide con la restituzione del prototipo e della proposta di servizio a Lepida, intesa come possibile soggetto tecnico ed economico abilitante.

Prima di avviare la fase progettuale, la ricerca si pone una serie di interrogativi orientati alla comprensione del contesto territoriale, delle pratiche già esistenti e delle modalità con cui le esperienze laboratoriali vengono progettate, documentate e utilizzate da soggetti differenti. L'obiettivo non è individuare immediatamente una soluzione tecnologica, ma costruire un quadro interpretativo sufficientemente solido da consentire la definizione di un sistema coerente con i bisogni osservati.

01 | Introduzione

Le domande che seguono rappresentano quindi il punto di partenza dell'intero percorso di ricerca.

Domande di ricerca:

- Quali organizzazioni operano nel territorio bolognese attraverso la progettazione e la facilitazione di esperienze laboratoriali rivolte alla formazione, alla partecipazione e all'attivazione delle comunità?
- Quali strategie utilizzano queste realtà per costruire, mantenere e sviluppare comunità di partecipanti attorno alle proprie iniziative?
- In che modo i principali attori istituzionali, accademici e privati progettano, documentano e rendono accessibili le proprie esperienze laboratoriali?
- Come vengono organizzati e gestiti workshop caratterizzati da elevati numeri di partecipanti, e quali strumenti organizzativi, digitali e metodologici vengono adottati per garantirne l'efficacia?
- Quali differenze emergono tra i workshop progettati con finalità formative, quelli orientati all'innovazione collaborativa e quelli sviluppati con obiettivi prevalentemente commerciali o promozionali?
- Quali informazioni, metadati e criteri descrittivi sono considerati maggiormente rilevanti dai diversi soggetti coinvolti nella progettazione, organizzazione e partecipazione alle esperienze laboratoriali?

Obiettivi della ricerca:

La ricerca si propone di costruire una conoscenza sistemica dell'ecosistema laboratoriale bolognese, analizzandone attori, pratiche, strumenti e modalità organizzative. L'obiettivo è comprendere come le esperienze laboratoriali vengano progettate, documentate e valorizzate nei diversi contesti, individuando gli elementi ricorrenti che possano essere tradotti in requisiti progettuali per una piattaforma digitale dedicata alla consultazione, comparazione e storicizzazione dei workshop. Attraverso l'integrazione di analisi desk, osservazione sul campo e sperimentazione progettuale, la ricerca mira inoltre a identificare i parametri che consentono di descrivere un laboratorio come un'entità autonoma, confrontabile e riutilizzabile nel tempo, trasformando singole esperienze in una base di conoscenza condivisa per il territorio.

02

Contesto territoriale e analisi desk

2.1 I laboratori pratici come misuratori
sociali nei territori

2.2 La memoria culturale

2.3 Analisi desk delle piattaforme esistenti

2.1 | I laboratori pratici come misuratori sociali nei territori

Per comprendere in che modo le esperienze laboratoriali possano diventare strumenti di lettura del territorio, è necessario partire dall'idea che lo spazio non sia un semplice contenitore neutro delle attività umane, ma una costruzione sociale prodotta dalle pratiche, dalle relazioni e dai significati che lo attraversano. In questa direzione, il contributo di Henri Lefebvre risulta particolarmente rilevante. L'autore interpreta lo spazio sociale come il risultato di una relazione dinamica tra tre dimensioni: lo spazio percepito, lo spazio concepito e lo spazio vissuto (Lefebvre, 1974).

Lo spazio percepito riguarda le pratiche spaziali, cioè l'insieme delle azioni quotidiane attraverso cui una società produce e riproduce i propri luoghi. È lo spazio dell'uso concreto: i percorsi, le abitudini, i movimenti, le permanenze, le attività che garantiscono continuità e coesione a una determinata formazione sociale. In questa dimensione, lo spazio viene compreso attraverso ciò che le persone fanno: come si muovono, dove si incontrano, quali luoghi attraversano, quali spazi riconoscono come familiari e quali pratiche ripetono nel tempo. Lo spazio concepito corrisponde invece alle rappresentazioni dello spazio. È lo spazio pensato, progettato e organizzato attraverso codici, segni, norme, mappe, piani urbanistici e dispositivi tecnici. È lo spazio dei pianificatori, degli urbanisti, degli ingegneri, dei progettisti e delle istituzioni, cioè di quei soggetti che interpretano il territorio attraverso strumenti di analisi, classificazione e ordinamento. Questa dimensione permette di descrivere e strutturare lo spazio, ma assume significato pieno solo quando entra in relazione con gli usi reali che le persone ne fanno.

Lo spazio vissuto, infine, riguarda gli spazi di rappresentazione: la dimensione simbolica, esperienziale e spesso meno codificata dello spazio sociale. È lo spazio dei significati, delle memorie, delle percezioni, degli immaginari e delle appropriazioni quotidiane. In questa dimensione, un luogo non coincide soltanto con la sua forma fisica o con la funzione per cui è stato progettato, ma con il modo in cui viene abitato, interpretato e caricato di senso da chi lo attraversa.

2.1 | Laboratori pratici come misuratori sociali nei territori

Il valore della prospettiva di Lefebvre sta nel considerare lo spazio sociale come uno strumento di analisi della società. Ogni comunità produce il proprio spazio e se ne appropria attraverso le pratiche che vi svolge. Leggere queste pratiche significa quindi decifrare il modo in cui un territorio viene percepito, organizzato e vissuto. Le attività quotidiane, i percorsi, le reti tra luoghi di lavoro, vita privata, tempo libero, educazione e socialità diventano indicatori concreti del rapporto tra persone e spazio urbano. In questo senso, lo spazio sociale nasce dall'interazione tra ciò che viene praticato, ciò che viene progettato e ciò che viene vissuto (Lefebvre, 1974).

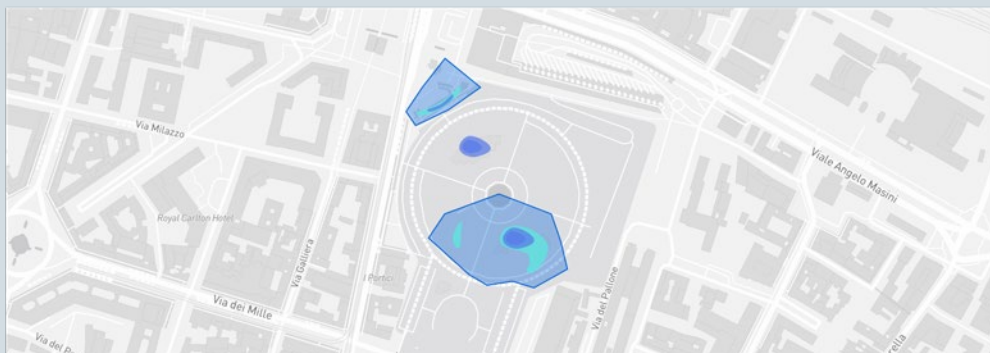
A partire da questa cornice, i laboratori pratici possono essere interpretati come dispositivi capaci di rendere osservabile la produzione sociale dello spazio. Un laboratorio non occupa semplicemente un luogo: lo attiva, porta persone in uno spazio, genera relazioni, produce gesti, decisioni, apprendimenti, output e forme di collaborazione. Quando queste esperienze si ripetono o si distribuiscono in più punti del territorio, esse diventano segnali leggibili della vitalità di un contesto cittadino, in questa prospettiva, il laboratorio pratico può essere letto come un misuratore sociale del territorio.

Interpretazione grafica
dello spazio sociale per Lefebvre



2.1 | Laboratori pratici come misuratori sociali nei territori

Il caso del padiglione Filla alla Montagnola rappresenta un esempio chiaro di questa dinamica. Filla sorge in un'area urbana complessa, attraversata da usi differenti, da presenze familiari, flussi cittadini, marginalità sociali e forme di presidio istituzionale. La presenza di uno spazio progettato per ospitare attività culturali, educative e partecipative ha introdotto una nuova possibilità d'uso del luogo. Il valore non risiede soltanto nell'architettura del padiglione o nel singolo workshop realizzato al suo interno, ma nella capacità dello spazio di diventare supporto per pratiche collettive. Ogni attività svolta a Filla aggiunge un livello al contesto: porta persone, produce presenza, genera relazione e contribuisce a costruire una diversa leggibilità sociale della Montagnola.



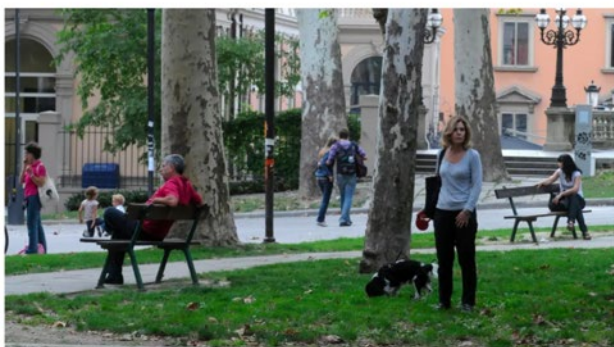
2.1 | Laboratori pratici come misuratori sociali nei territori

Fig. 1

Articolo di Il Resto del Carlino

Montagnola, la grande paura. Negozianti tra rabbia e sconcerto: "La violenza è all'ordine del giorno"

Dai bar alle attività, la sensazione è quella di una zona insicura soprattutto di notte: "È così da tempo". Frida nel Parco e Arci: "La cultura è un presidio contro il degrado, gli eventi fanno rinascere l'area verde".



Montagnola, la grande paura. Negozianti tra rabbia e sconcerto: "La violenza è all'ordine del giorno"

Nota: questo articolo, scritto a maggio del 2024, dimostra che la situazione nei pressi della Montagnola, prima della costruzione del padiglione Filla, (ma in realtà è continuata anche successivamente, seppure in misura minore) ha contribuito a creare un clima sociale instabile e a favorire situazioni di disagio.

2.1 | Laboratori pratici come misuratori sociali nei territori



Nota: dalla fine della costruzione del padiglione Filla in Montagnola in uso Fondazione IU Rusconi Ghigi, il padiglione ha contribuito a creare "valorizzazione delle connessioni con il tessuto urbano limitrofo" e "aumento della percezione di sicurezza, tramite una maggior diffusione delle aree con scopi e attrezzature specifiche".

2.1 | Laboratori pratici come misuratori sociali nei territori

Il caso del nuovo Padiglione di comunità e del Giardino delle Popolarissime nel Quadrilatero Scalo-Malvasia rappresenta un esempio particolarmente chiaro di come una riqualificazione urbana possa generare un nuovo palinsesto di pratiche sociali, educative e laboratoriali. L'intervento nasce all'interno di un comparto storico di edilizia residenziale pubblica, composto da circa cinquecento alloggi e collocato tra via Malvasia, via dello Scalo, via Pier de' Crescenzi e via Casarini. In quest'area, caratterizzata nel tempo da spazi verdi scarsamente fruibili e da fenomeni di degrado, il progetto ha trasformato una parte degli spazi pertinenziali in luoghi di uso pubblico.

La demolizione della vecchia palestra in disuso e la costruzione del nuovo padiglione multifunzionale hanno prodotto una nuova centralità di quartiere. Il valore dell'intervento non consiste soltanto nella sistemazione fisica dello spazio, ma nella possibilità di ospitare attività continuative: portierato di comunità, ascolto, orientamento, animazione sociale, servizi educativi extrascolastici, laboratori per adolescenti, attività culturali e iniziative rivolte a diverse generazioni e culture. Il giardino di circa due ettari e il padiglione diventano così infrastrutture di prossimità, capaci di trasformare uno spazio residenziale interno in un luogo di incontro, cura, apprendimento e partecipazione.

Questo caso dimostra che la rigenerazione urbana produce valore quando alla trasformazione materiale segue una programmazione stabile di pratiche. Il laboratorio, in questo quadro, diventa uno degli strumenti attraverso cui il territorio rende visibili bisogni, relazioni e possibilità. La Popolarissime non vengono quindi lette soltanto come area riqualificata, ma come contesto attivato: uno spazio in cui politiche abitative, welfare di comunità, educazione e cultura costruiscono nuove forme di presenza sociale.

L'esempio di Mama Market (un mercatino dedicato a vintage, second hand, collezionismo, modernariato, libri, vinili, artigianato artistico e oggetti curiosi, a cura di Mama Maison Malvasia APS nato nel 2025 nei pressi del Padiglione) mostra come questo spazio comunitario possa diventare terreno fertile per iniziative capaci di aggregare persone attorno a bisogni, economie leggere, relazioni di prossimità e forme di partecipazione quotidiana.

2.1 | Laboratori pratici come misuratori sociali nei territori



Nota: Prima dell'apertura del Padiglione lo scalo Malvasia era sfortunatamente noto per attività di spaccio e disagio sociale.

L'articolo del comune di Bologna (2024) riporta che Le azioni previste riguardano: La gestione del nuovo padiglione collocato nell'area verde del comparto con la promozione di percorsi integrati e trasversali di ascolto e animazione che coinvolgano i residenti dell'area; l'integrazione tra politiche abitative, di prossimità del Quartiere e culturali nell'ottica di valorizzazione del territorio e creazione di momenti di aggregazione rivolti a diverse generazioni e culture; la creazione di opportunità orientative/educative, attività laboratoriali per le competenze, attraverso l'utilizzo di locali vuoti nell'area perimetrale del comparto, ponendo in primo luogo attenzione al coinvolgimento di giovani NEET residenti nell'area (Biondi, 2026).

2.1 | Laboratori pratici come misuratori sociali nei territori

Questi casi mostrano un medesimo pattern: quando uno spazio ospita pratiche partecipative, quello comincia a produrre valore sociale. Il valore può assumere forme differenti: rigenerazione di un'area urbana, costruzione di comunità, attivazione di reti locali, emersione di bisogni, nascita di nuove iniziative, produzione culturale, rafforzamento della presenza civica. In questo senso si può intervenire proprio su questo livello, trasformando esperienze disperse in dati leggibili. Ogni laboratorio inserito in questi contesti comunitari diventa un segnale che permette di misurarne l'innovazione sociale, quali attori la promuovono, quali temi ricorrono, quali pubblici vengono coinvolti e quali luoghi mostrano maggiore capacità di attivazione.

Il dato laboratoriale diventa quindi uno strumento di localizzazione del valore. Se più attività vengono documentate nello stesso luogo o nella stessa area urbana, questa documentazione può rendere visibile una concentrazione di pratiche. Se determinati temi ricorrono in un quartiere, la documentazione può aiutare a leggere un interesse collettivo.

Fig. 4



Fig. 5



2.2 | La memoria culturale

Più le pratiche laboratoriali sono leggibili e comparabili, più aumentano le possibilità che utenti diversi riescano ad accedervi, comprenderle e contribuire alla loro evoluzione. Da evento isolato, il laboratorio diventa parte di una memoria culturale condivisa: una memoria che conserva tracce, metodi, decisioni, materiali, errori, risultati e condizioni di svolgimento, rendendoli disponibili per altri soggetti e per progettazioni successive.

Il riferimento a Maurice Halbwachs permette di chiarire questo passaggio. Per Halbwachs (1950), la memoria collettiva non coincide con un deposito statico di ricordi, ma con un processo che il gruppo riattiva e ricostruisce continuamente nel presente. Il passato viene richiamato, ordinato e reinterpretato in funzione dei bisogni del gruppo e delle azioni che esso deve compiere. Applicata ai laboratori, questa prospettiva permette di leggere ogni esperienza non soltanto come attività conclusa, ma come materiale culturale che può essere ripreso, confrontato e trasformato.

Una memoria laboratoriale sistematizzata diventa operativa proprio in questo senso. Custodisce ciò che è accaduto e lo rende utilizzabile, permette a un docente, a un educatore, a un facilitatore, a una scuola, a un'associazione o a un ente pubblico di osservare esperienze precedenti e di usarle come riferimento per nuove attività. La memoria non funziona quindi come archivio celebrativo, ma come base di orientamento: mostra che cosa è stato fatto, da chi, con quali materiali, per quale target, con quali difficoltà e con quali risultati.

Questo passaggio può essere avvicinato anche alla riflessione di Pierre Nora sui luoghi della memoria. Nora (1989) mostra come la memoria abbia bisogno di supporti, segni e dispositivi capaci di renderla riconoscibile e trasmissibile nel tempo. Nel caso dei laboratori, questi supporti non sono soltanto monumenti o luoghi fisici, ma schede, immagini, output, metadati, racconti di processo, mappe territoriali e documentazioni strutturate. Ogni laboratorio documentato diventa così un punto di memoria culturale: una traccia che permette di leggere come una comunità ha appreso, progettato, collaborato e prodotto valore.

Jan Assmann aiuta a distinguere tra ricordo individuale e memoria culturale. La memoria culturale, secondo Assmann (2011), prende forma quando una collettività stabilizza nel tempo significati, pratiche e riferimenti condivisi attraverso strumenti di conservazione, comunicazione e trasmissione.

2.2 | La memoria culturale.

Questo ragionamento può essere trasposto nel laboratorio che, se resta affidato solo al ricordo di chi lo ha vissuto, mantiene un valore limitato al gruppo presente. Quando invece viene documentato e organizzato, entra in un sistema più ampio di trasmissione culturale. Diventa accessibile a chi non era presente, può essere confrontato con altre esperienze e può contribuire alla costruzione di una cultura progettuale comune.

Il tema della memoria operativa può essere rafforzato anche attraverso il concetto di memoria organizzativa. Possiamo inoltre parlare di memoria organizzativa Walsh e Ungson (1991) come l'insieme delle informazioni conservate da un'organizzazione a partire dalla propria esperienza e rese disponibili per orientare decisioni future. Questa prospettiva è utile perché permette di spostare il laboratorio dal piano dell'evento al piano dell'apprendimento organizzato. Una scuola, una fondazione, una casa di quartiere o un ente culturale non producono soltanto attività; producono conoscenza sulle condizioni che rendono quelle attività possibili. Conservare questa conoscenza significa aumentare la capacità del sistema di apprendere da ciò che ha già fatto.

La memoria culturale dei laboratori non riguarda quindi soltanto il passato, ma la possibilità di costruire continuità in cui ogni esperienza documentata può diventare un precedente e ogni precedente può essere consultato, adattato, criticato o migliorato. Questo permette di evitare che le pratiche restino episodiche e disperse in quanto, quando viene documentato e organizzato, entra in un sistema più ampio di trasmissione culturale. Diventa accessibile a chi non era presente, può essere confrontato con altre esperienze e può contribuire alla costruzione di una cultura progettuale comune.

Il tema della memoria operativa può essere rafforzato anche attraverso il concetto di memoria organizzativa. Possiamo inoltre parlare di memoria organizzativa Walsh e Ungson (1991) come l'insieme delle informazioni conservate da un'organizzazione a partire dalla propria esperienza e rese disponibili per orientare decisioni future. Questa prospettiva è utile perché permette di spostare il laboratorio dal piano dell'evento al piano dell'apprendimento organizzato.

2.2 | La memoria culturale.

La memoria culturale dei laboratori non riguarda quindi soltanto il passato, ma la possibilità di costruire continuità in cui ogni esperienza documentata può diventare un precedente e ogni precedente può essere consultato, adattato, criticato o migliorato. Questo permette di evitare che le pratiche restino episodiche e disperse.

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

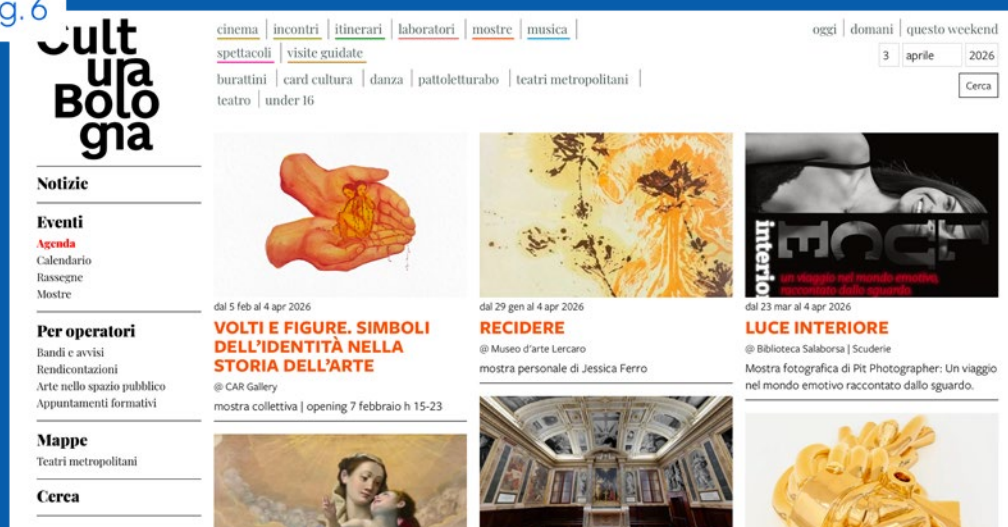
Nel territorio bolognese esistono numerose piattaforme digitali dedicate alla promozione di attività culturali e formative. Tali piattaforme raccolgono prevalentemente eventi (incontri pubblici o privati), bandi ed iniziative eterogenee rivolte a cittadini, imprese, istituzioni e comunità locali. Tuttavia, tutte queste attività risultano ad oggi distribuite in spazi web separati, distribuiti e non comunicanti, non c'è dunque una struttura condivisa di classificazione, confronto e storicizzazione di queste esperienze laboratoriali.

Inoltre, laboratori e tavoli di co-creazione vengono generalmente pubblicati da queste piattaforme come locandine informative dei temi affrontati senza affondare sulle caratteristiche tecniche, approcci, materiali utilizzati. Questa condizione genera una frammentazione della conoscenza progettuale territoriale: le esperienze rimangono episodiche e difficilmente riutilizzabili da altri soggetti nel tempo.

Cultura Bologna, portale del Comune di Bologna dedicato alla pubblicazione di eventi culturali, bandi e iniziative cittadine. La piattaforma aggrega mostre, spettacoli, concerti, conferenze e rassegne, trattando il workshop come sottocategoria dell'evento e non come esperienza progettuale documentabile.

Fig. 6

Homepage di Cultura Bologna



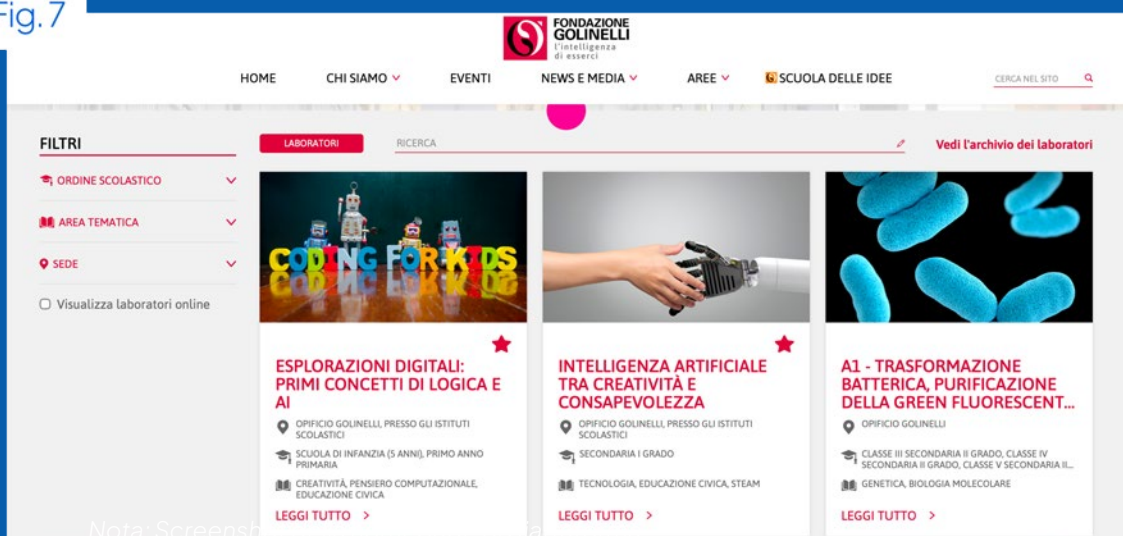
Nota: Screenshot della homepage di piattaforma

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Fondazione Golinelli rappresenta un caso studio rilevante perché organizza il proprio sito attraverso una sezione eventi strutturata per filtri, nella quale laboratori, workshop, incontri, conferenze, summer school e campi estivi vengono distinti per tipologia, target, area tematica e sede. Le attività sono rivolte a pubblici differenti — scuole, insegnanti, famiglie, bambini, ragazzi, adulti, ricercatori, imprenditori e istituzioni — e si collocano prevalentemente negli spazi della Fondazione, come Opificio Golinelli e il Centro Arti e Scienze Golinelli. I contenuti sono organizzati attorno a temi quali scuola, ricerca, impresa, divulgazione, arti e scienze, mostrando una forte vocazione alla formazione esperienziale e interdisciplinare. Tuttavia, il laboratorio viene presentato soprattutto come evento interno frequentabile, più che come unità progettuale archiviabile, confrontabile e riutilizzabile nel tempo e che si apre ad uno scenario più ampio di attori.

Fig.7

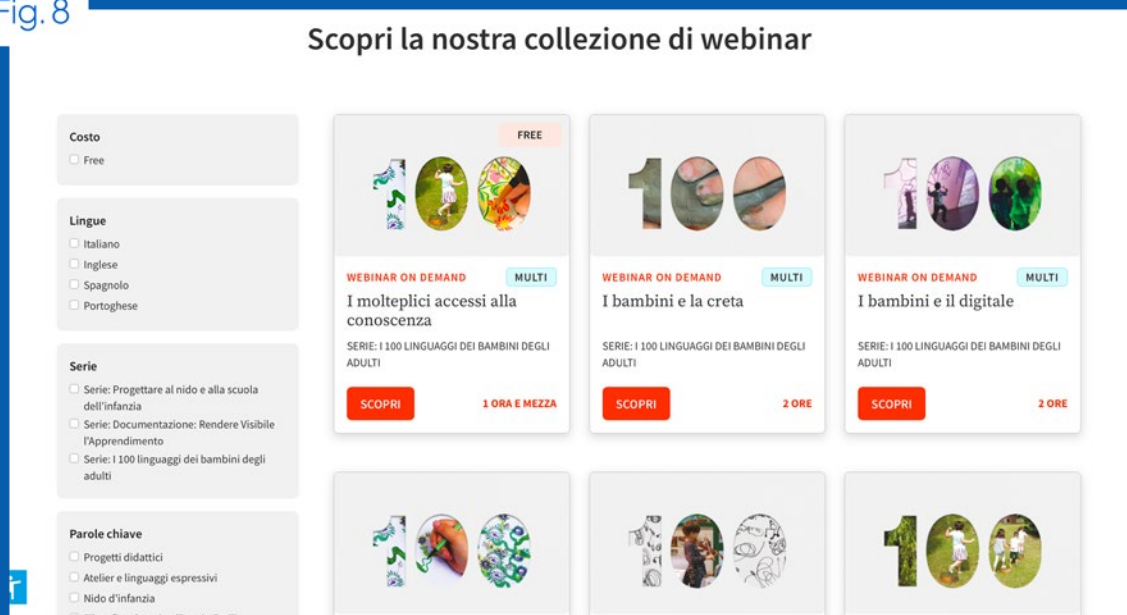
Sezione Laboratori di Fondazione Golinelli



2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Reggio Children, fondazione legata all'approccio educativo Reggio Emilia, rappresenta un caso interessante sul piano dell'impostazione pedagogica più che su quello archivistico. L'archivio pubblicamente accessibile attraverso il sito si limita infatti a una raccolta di webinar di formazione; non è prevista la possibilità di richiedere la partecipazione a un evento, né il sito consente di indagare l'archivio in maniera sistematizzata. I tag che differenziano un webinar dall'altro non sono filtrabili né ricercabili in modo agile, poiché la piattaforma non è stata progettata con questa finalità.

Fig. 8



Nota: Screenshot dello strumento interno di Reggio Children per la raccolta, consultazione e acquisto dei webinar interni.

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Officine ON/OFF è una realtà attiva a Parma che opera nell'ambito dell'innovazione sociale, della formazione collaborativa e della progettazione territoriale. Lo spazio nasce come hub multidisciplinare orientato alla contaminazione tra competenze, persone e comunità locali, ospitando attività che spaziano dal coworking ai workshop, fino a percorsi partecipativi e iniziative culturali. Officine ON/OFF organizza in maniera continuativa laboratori, incontri e attività di co-progettazione che coinvolgono cittadini, associazioni, professionisti, istituzioni e imprese. Le iniziative affrontano temi legati alla sostenibilità, all'artigianato digitale, all'economia circolare, all'innovazione civica e alla formazione informale, utilizzando il workshop come strumento di attivazione territoriale e costruzione comunitaria.

Fig. 9

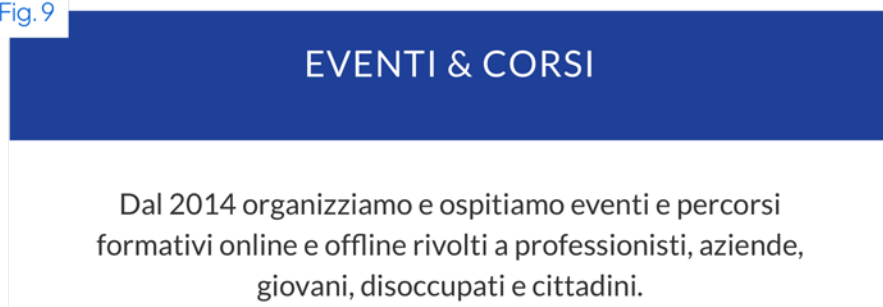
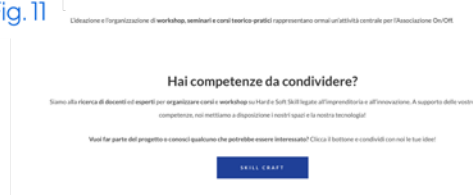


Fig. 10



Fig. 11



2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Bologna Innovation Square, piattaforma promossa dalla Città Metropolitana di Bologna e dal Comune di Bologna per favorire processi di innovazione territoriale attraverso attività collaborative tra imprese, istituzioni, università e centri di ricerca. BIS organizza workshop, tavoli di co-creazione e occasioni di networking distribuiti sul territorio metropolitano, con l'obiettivo di facilitare il trasferimento di competenze e l'attivazione di ecosistemi locali. Tuttavia, le attività laboratoriali vengono trattate come iniziative temporanee e non come configurazioni progettuali documentabili e riutilizzabili nel tempo.

Fig. 13



Incontri di Impresa - Castenaso

Opportunità per la digitalizzazione e l'efficientamento energetico

Si rivolge alle imprese del territorio di Castenaso, l'incontro organizzato da **Comune e Città metropolitana di Bologna, in collaborazione con il Comune di Castenaso**, che presenterà le novità e le opportunità sui temi della digitalizzazione e dell'efficientamento energetico.

Fulcro dell'incontro **due workshop** dedicati rispettivamente ai temi della **digitalizzazione**, proposto da CTE COBO, e della **transizione ecologica**, organizzato da Sportello Green per le Imprese.

A conclusione, un momento di condivisione delle evidenze emerse e un aperitivo di networking.

In apertura, un momento di presentazione dei servizi di innovazione proposti dalla Città metropolitana e delle opportunità di finanziamento a cui le imprese possono accedere e la presentazione della Comunità Energetica del Comune di Castenaso, [Energia in Comune](#).

Quando: 9 giugno ore 15:00

Dove: Biblioteca di Castenaso, Via XXI Ottobre 1944, 7

Ingresso: [libero previa iscrizione](#)

Fig. 14



Al termine dell'incontro, le imprese avranno acquisito maggiore consapevolezza sulle **scelte strategiche per l'efficienza energetica** e conosciuto le opportunità di supporto e consulenza attivabili sul territorio.

Maggiori info su [Sportello Green per le Imprese](#)

Programma dettagliato

15:00 - Accoglienza

15:10 - Presentazione di Bologna Innovation Square, Sportello Green e CTE.COBO

15:25 - Workshop digitalizzazione

16:25 - Break

16:30 - Workshop transizione green

17:30 - Restituzione e conclusioni

17:40 - Aperitivo di networking

Nota: BIS utilizza la sua pagina web per pubblicare annunci a workshop e ha uno strumento interno di prenotazione per parteciparvi (Google Form)

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Un caso che merita una trattazione separata, in quanto si distingue per qualità strutturale da tutti i precedenti, è la Biblioteca delle Idee di INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa), raggiungibile all'indirizzo biblioteca.indire.it. INDIRE è un ente pubblico di ricerca vigilato dal Ministero dell'Istruzione e della Merito, con il compito istituzionale di documentare, analizzare e diffondere le innovazioni pedagogiche nel sistema scolastico italiano. La piattaforma è strutturata in canali tematici, collezioni e percorsi, e ospita 858 contenuti, di cui 200 classificati come "esperienze" viste come pratiche didattiche documentate che costituiscono la categoria più prossima al laboratorio come unità informativa autonoma. Ogni esperienza è descritta attraverso uno schema di metadati articolato su due livelli. Il primo livello, denominato "Informazioni", raccoglie l'ordine scolastico, la tipologia di esperienza, le aree disciplinari, le discipline coinvolte, le competenze sviluppate dal docente e quelle sviluppate dallo studente. Il secondo livello, denominato "Elementi descrittivi", specifica le metodologie didattiche adottate, la modalità di svolgimento (in presenza, a distanza o in didattica digitale integrata), gli spazi di apprendimento utilizzati, gli strumenti impiegati, l'organizzazione delle lezioni, le pratiche valutative adottate e le relazioni con la comunità. Ogni scheda riporta inoltre l'anno di realizzazione, la fonte, il numero di visualizzazioni, i nominativi dei docenti coinvolti, il nome della scuola e, in molti casi, documentazione video dell'attività. Il motore di ricerca espone tutti questi campi come filtri attivi e combinabili, con conteggi aggiornati per ogni voce: la voce "didattica laboratoriale", presente in 429 dei 858 contenuti, è quella con il maggior numero di occorrenze nella sezione "metodologie didattiche".

Da un punto di vista strutturale, la Biblioteca delle Idee di INDIRE è il sistema che si avvicina di più, tra tutti i casi analizzati, al modello di archivio pubblico, filtrato e aperto alla contribuzione esterna che il progetto intende realizzare. Le esperienze sono trattate come unità autonome e storicizzabili, il sistema è liberamente consultabile senza autenticazione, e lo schema di metadati è sufficientemente granulare da consentire una ricerca per affinità progettuale. Nondimeno, il sistema presenta limitazioni strutturali che ne circoscrivono il campo d'applicazione in modo significativo.

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

La prima riguarda il dominio: la piattaforma è progettata esclusivamente per la scuola formale, e il sistema di filtri riflette questa scelta in modo pervasivo e il target è espresso per ordine scolastico (infanzia, primaria, secondaria di I e II grado) e non per età, il che rende la piattaforma non comparabile con esperienze realizzate in contesti di educazione non formale, informale o extrascolastica. La seconda limitazione riguarda le fonti: 724 dei 858 contenuti (pari all'84% del totale) provengono direttamente da INDIRE, mentre le scuole contribuiscono 61 contenuti (il 7%) e gli enti di ricerca 73. Nonostante esista una sezione "PROPONI", il meccanismo di contribuzione esterna rimane interno al perimetro scolastico istituzionale, e nessun soggetto estraneo al sistema di istruzione come associazioni, FabLab, musei, fondazioni, imprese, facilitatori indipendenti può documentare le proprie pratiche attraverso questa piattaforma. La terza limitazione riguarda i campi assenti: anche in questo sistema, che per densità di metadati non ha eguali nel panorama osservato, non sono previsti il budget dell'attività, la sua durata in ore, né il luogo geografico come campo ricercabile. Non è inoltre previsto alcun meccanismo di messa in relazione tra soggetti diversi che svolgano attività simili, né una dashboard analitica che consenta di leggere i contenuti come indicatori aggregati delle tendenze educative di un territorio.

La Biblioteca delle Idee di INDIRE rappresenta quindi il caso più evoluto tra quelli osservati nella fase di ricerca desk: è il riferimento che più si avvicina all'idea di un archivio strutturato di esperienze didattiche come infrastruttura di conoscenza condivisa.

Fig. 15

Una scuola Learning to Become. Il modello curricolare del Comprensivo IV di Chieri



2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Fig.16



The screenshot shows the homepage of the 'BIBLIOTECA DELL'INNOVAZIONE' website. The header is blue with the logo on the left, a search bar in the center, and navigation links on the right. The main content area features a blue banner with the text 'Proponi la tua Esperienza' and a description of the initiative. Below the banner is a form titled 'Compila il form per essere contattato' with various input fields and a list of topics.

BIBLIOTECA DELL'INNOVAZIONE
IDEE E RISORSE PER LA SCUOLA

HOME CANALI COLLEZIONI PERCORSI DOCUMENTARE PROPONI

Proponi la tua Esperienza

Ogni scuola può contribuire ad arricchire la Biblioteca dell'Innovazione documentando le proprie esperienze educative e partecipando così alla condivisione e allo scambio di conoscenza tra scuole.

Proponi la tua esperienza compilando i campi che trovi qui di seguito, verrai ricontattato dal nostro staff.

Compila il form per essere contattato

Codice meccanografico:

Denominazione:

Nome referente:

Cognome referente:

Email referente:

Tematica:

- ☐ Metodologie didattiche
- ☐ Teatro/arti
- ☐ Spazi di apprendimento
- ☐ Tecnologie nella didattica
- ☐ Web TV
- ☐ Web Radio
- ☐ Discipline
- ☐ Altro

Descrizione:

Nota: screenshot della scheda workshop

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Fig. 17

/ Capitolo 1 - Progettare la documentazione audiovisiva

RISORSA

INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

Progettare la documentazione audiovisiva nella Biblioteca dell'Innovazione di INDIRE

Clicca per vedere il video

Allegati

SLIDE - Progettare la documentazione audiovisiva

A cura di

Francesco Matera
Domenico Morreale

Sede legale in Firenze
via M. Buonarroti, 50
50123 Firenze
Tel. Centralino: +39 055 2380301
www.indire.it

Domenico Morreale
Videomaker - INDIRE

Fonte: INDIRE

CONDIVIDI

PREFERITI

Valuta: ★★★★★

Capitolo 1 - Progettare la documentazione audiovisiva

Corso sulla documentazione audiovisiva

Alcuni semplici consigli per progettare in maniera efficace la documentazione di pratiche ed esperienze didattiche in formato audiovisivo.

Questa Risorsa è presente in

Corso sulla documentazione audiovisiva

vai al percorso

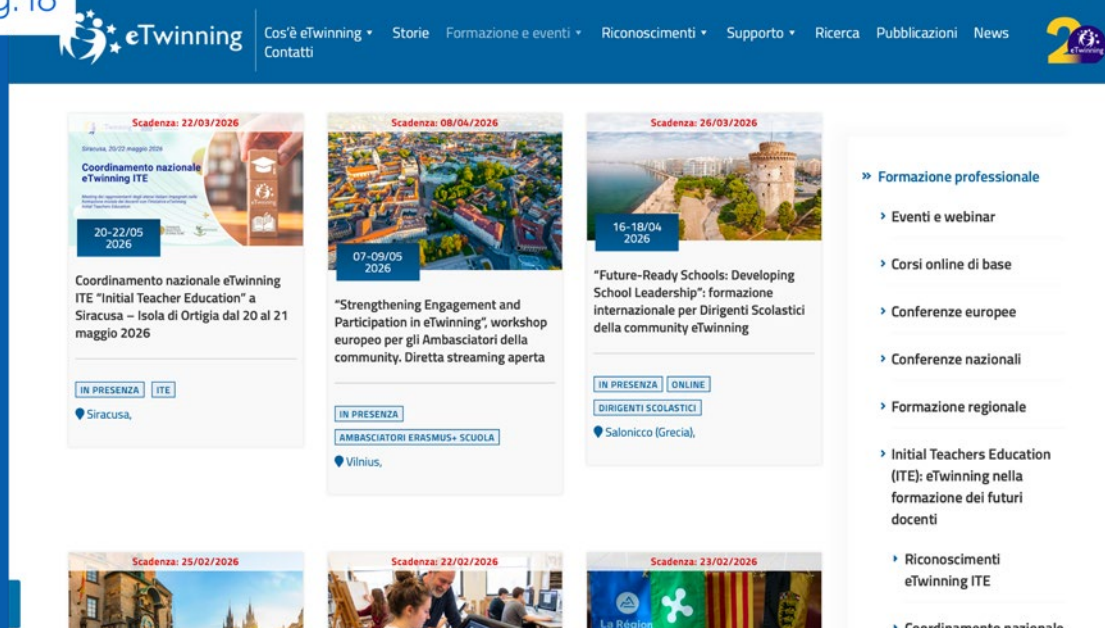
Nota: screenshot della scheda workshop

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Accanto al contesto bolognese, l'analisi è stata estesa a un insieme di attori internazionali che, pur non operando nel territorio dell'Emilia-Romagna, affrontano in forme diverse il problema della documentazione, archiviazione e diffusione di esperienze laboratoriali, educative o partecipative. Anche in questo caso nessuno dei sistemi osservati struttura il laboratorio come unità informativa autonoma, storicizzabile e confrontabile nei termini in cui lo intende il presente progetto; ciascuno, tuttavia, permette di isolare per differenza aspetti specifici come modalità di archiviazione, criteri di classificazione, meccanismi di ricerca, forme di community e di certificazione, utili a costruire con maggiore precisione i requisiti della piattaforma proposta.

eTwinning, piattaforma europea che mette in comunicazione la comunità degli insegnanti e degli educatori del mondo della scuola attraverso uno spazio collaborativo dedicato, il TwinSpace. Il sistema si fonda su tre pilastri: la costruzione di relazioni tra scuole e docenti di paesi diversi; una componente di piattaforma di learning, che ospita documentazione di ricerche, analisi e attività svolte sul campo dai partecipanti; e il rilascio di certificazioni di qualità (label) alle scuole che si distinguono per la continuità e l'efficacia dei propri progetti.

Fig. 18



2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Fig.19



ON-SITE

OUR OFFER

ENGLISH FOR EDUCATORS- LANGUAGE IMPROVEMENT/ A1-A2 LEVEL/ (6-day/ 7-day) LIMASSOL

This 6-day course is designed for, and dedicated to teachers:
- who wish to refresh and update their English language skills
- who are looking to revitalize and energize their approach to teaching
- who are looking for meaningful ways of reflecting on their professional practice.
It is ideal for primary & secondary teachers, university staff (academic & administrative), adult educators.

Last updated: 29.06.2026
Next upcoming session:
25.07.2026 - 30.07.2026
Cyprus, Λευκωσία, LIMASSOL

Join course

More options

Description

This practical and immensely useful course is perfect for teachers who wish to improve their English language skills by further developing their fluency, confidence and communication skills. It is dedicated for both younger and/or trainee teachers who want to acquire accurate, authentic and idiomatic classroom language, and for experienced teachers who want to extend the range of their classroom English. All workshop sessions focus on teacher language, practical classroom management and communication skills. The course will give teachers an opportunity to step back from the classroom, gain some practical insights towards improving their professional skills, make connections with colleagues, and return to teaching with a renewed sense of enthusiasm. As participants come from all over the world, the course is also a valuable exercise in community-building and international understanding.

[Course Schedule](#) [Enrollment](#)

Learning objectives

During the course, participants will:

- improve language skills and oral fluency in English
- enhance clarity and precision in classroom communication and better ability to create a positive learning environment
- increase confidence in the ability to use English
- strengthen professional profile
- international and cross-cultural learning experience: new ideas gained and an opportunity to build a network for future professional cooperation
- practice ICT and AI tools
- broader understanding of practices, policies and systems of education of other EU countries, and better intercultural awareness.

Methodology & assessment

The working methods that are used are highly practical and participatory. The experiential method is used to encourage the search for contemporary pedagogical theories and teaching approaches. The hands-on approach is used to examine real examples, case studies, surveys and simulations. The group activities foster mutual learning, cooperation and collaboration between participants. The discussions encourage sharing ideas, intercultural dialogue and the exchange of good practices between the participants. Social, networking and cultural activities give participants the opportunity to establish professional cooperation and links with teachers, staff, schools and organisations in Europe.

Materials, digital tools & other learning resources

Course Materials & resources

- Instructor guidance
- PowerPoint presentations
- Activity handouts
- Group work
- Digital tools & apps
- AI tools & apps
- Site visits (historical center, museums, archaeological parks)

[Enrollment](#)

Certification details

At the end of the course, each participant will be awarded the Certificate of Attendance together, if requested, with the Europass Mobility Certificate. The certificate is in line with the Erasmus quality standards and includes a short description of the course and its learning outcomes, the dates, the venue and the name of the course provider.

Pricing, packages and other information

Price: EUR 480

Package contents: Course

Additional information

Language: English

Target audience ISCED: Primary education (ISCED 1)
Lower secondary education (ISCED 2)
Upper secondary education (ISCED 3)

Target audience type: Teacher
Head Teacher / Principal
Higher education institution staff

Learning time: 25 hours or more

Provider



European Commission/Commission européenne

You can view this course on the provider's website

[Go to website](#)

Topics

Language learning Literacy

Subjects

Foreign Languages
Language & Literature

Vocational subjects

Administration Pedagogy

Key competences

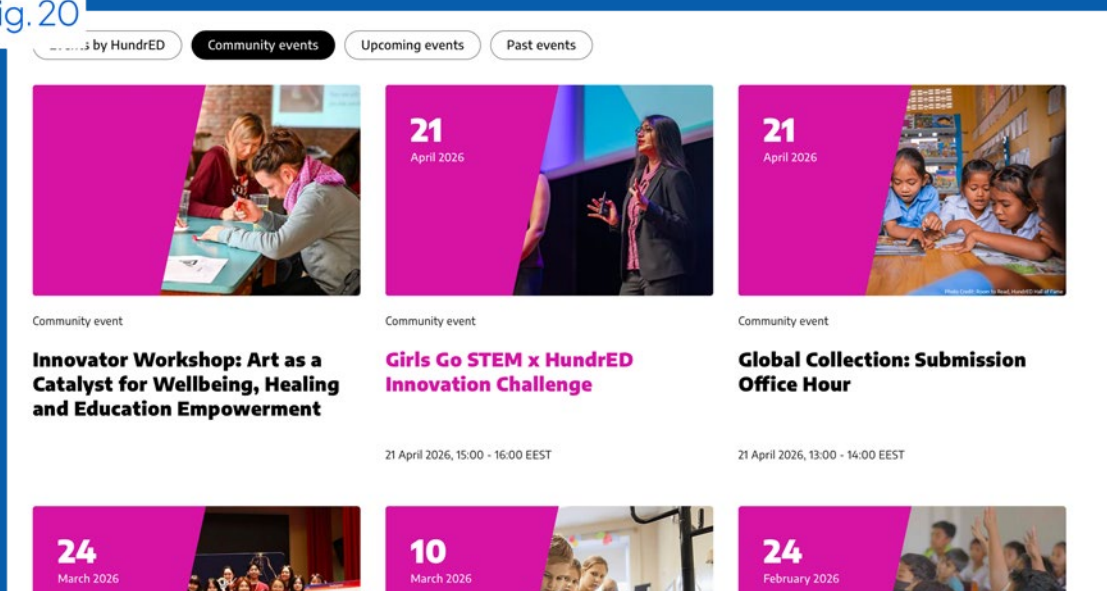
Literacy Multilingual
Personal, social and learning to learn

Questa scheda workshop adotta una struttura fortemente orientata alla consultazione descrittiva del corso. Le informazioni sono organizzate in sezioni tematiche che approfondiscono obiettivi formativi, metodologia didattica, materiali utilizzati, competenze sviluppate, durata e modalità di partecipazione. La presenza di una barra laterale raccoglie in modo sintetico i metadati principali, come ente erogatore, argomenti trattati, competenze chiave e categorie disciplinari, favorendo una rapida comprensione del contenuto. L'interfaccia privilegia la completezza informativa, configurandosi come una scheda di documentazione dettagliata più che come uno strumento di confronto, riuso o progettazione collaborativa delle esperienze formative.

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

HundrED, fondazione finlandese che cura e diffonde innovazioni educative su scala globale, descrivendo per ciascun caso selezionato approccio, scalabilità, costi e impatti, con un aggiornamento costante dei contenuti. Il sistema non costituisce tuttavia un archivio organizzato per categorie di attività né interrogabile dall'utente attraverso filtri propri, poiché la piattaforma è pensata come vetrina curata direttamente dal team di HundrED, che seleziona e presenta un numero limitato di casi ogni anno.

Fig. 20



2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

Fig. 21

Innovations Services Community Publications AboutFoundation  [Login](#)

Community event

Global Collection: Submission Office Hour



Photo Credit: Room to Read, HundrED Hall of Fame

[Register now](#)

Date & time
21.4.2026 at 13:00 - 14:00 EUROPE/HELSINKI

Global Collection 2027 submission period closes on May 1, 2026 - Is your innovation page review ready?

Please join the HundrED Research Team for an office hour in which we hope to address some frequently asked questions and answer any additional questions you may have about submitting your innovative educational solution to the Global Collection 2027.

Even if you are unable to attend at the scheduled time, we encourage you to register. We will share the recording of the session with all registrants afterwards.

To find your time zone, click on the link for the time of your choice below and add your location in the "Add locations" field.

Office Hour: Tuesday, April 21st, 13:00-14:00 (EEST). [Find your time zone here.](#)

Please register to attend by Monday, April 20th and we will send you the invitation link.

[Register now](#)

Speakers



Mariah Voutilainen
Research Coordinator,
HundrED



Ariana Gonchigdorj
Research Analyst,
HundrED

2.3 | Analisi desk delle piattaforme esistenti

L'analisi congiunta degli attori locali e internazionali mostra come nessuno dei casi osservati risponda contemporaneamente a tutti i criteri che il progetto intende soddisfare. Alcuni attori (Cultura Bologna, Bologna Innovation Square, Fondazione Golinelli) trattano il workshop come sottocategoria dell'evento, privo di caratteristiche tecniche documentate. Altri ancora (eTwinning, HundredED) sviluppano componenti di community o certificazione solide, ma non aprono un archivio pubblicamente ricercabile composto da temi che escono dall'education o l'e-learning. Infine, i casi più vicini sul piano tecnico (Biblioteca delle idee di INDIRE) restano archivi di proprietà di un solo soggetto, privi di un meccanismo che metta in relazione organizzazioni diverse attive sugli stessi temi.

03

Analisi field

3.1 Indagine presso le Serre
dei Giardini Margherita

3.2 Facilitazione al liceo scientifico Malpighi
di Bologna

3.3 Facilitazione alla Polisportiva PGS-IMA
di Bologna

3.1 | Indagine presso le serre dei Giardini Margherita

Il caso delle Serre dei Giardini Margherita permette di osservare una diversa forma di rigenerazione urbana rispetto al padiglione Filla in Montagnola e del Padiglione del Quadrilatero Scalo-Malvasia (descritti nel capitolo precedente), questo caso non nasce prioritariamente dalla necessità di intervenire su una condizione di disagio sociale o marginalità urbana. La trasformazione delle ex serre comunali in uno spazio ibrido gestito da Kilowatt ha generato valore soprattutto attraverso la differenziazione degli usi e dei pubblici: studenti, giovani lavoratori, famiglie, professionisti, frequentatori del parco e partecipanti agli eventi hanno iniziato a riconoscere Le Serre come un luogo in cui studiare, lavorare, incontrarsi, consumare, partecipare ad attività culturali e vivere momenti di socialità.

La rigenerazione urbana, in questo caso, produce comunità perché costruisce un contesto stabile. Uno spazio recuperato e reso accessibile diventa progressivamente un luogo frequentato e attraversato da abitudini. Quando una comunità si forma attorno a un luogo, emergono nuovi bisogni: bisogno di attività, di eventi, di accesso privilegiato, di sconti, di occasioni per contribuire, di laboratori e workshop attraverso cui partecipare più attivamente alla vita dello spazio.

Per leggere questi bisogni è stata realizzata una rilevazione cartacea in due momenti distinti della giornata, raccogliendo complessivamente 92 risposte: 72 durante il giorno, intercettando soprattutto studenti e utenti che frequentano Le Serre per studio o lavoro, e 20 nel pomeriggio/sera, per raggiungere un pubblico più vicino ai giovani lavoratori e alla fruizione conviviale dello spazio. La scelta del form cartaceo, basato su risposte a strappo, ha permesso una compilazione rapida e accessibile, senza necessità di penna o dispositivo digitale.

I dati raccolti mostrano che una parte significativa dell'utenza vive Le Serre come luogo di permanenza quotidiana più che come semplice spazio per eventi. Molti utenti dichiarano di essere lì per studiare o lavorare, mentre altri frequentano il luogo per ordinare qualcosa al bar o incontrare amici. Questo dato è rilevante perché mostra come la rigenerazione abbia prodotto una comunità concreta, composta da persone che abitano lo spazio con intensità diverse e che sviluppano aspettative specifiche rispetto al suo utilizzo.

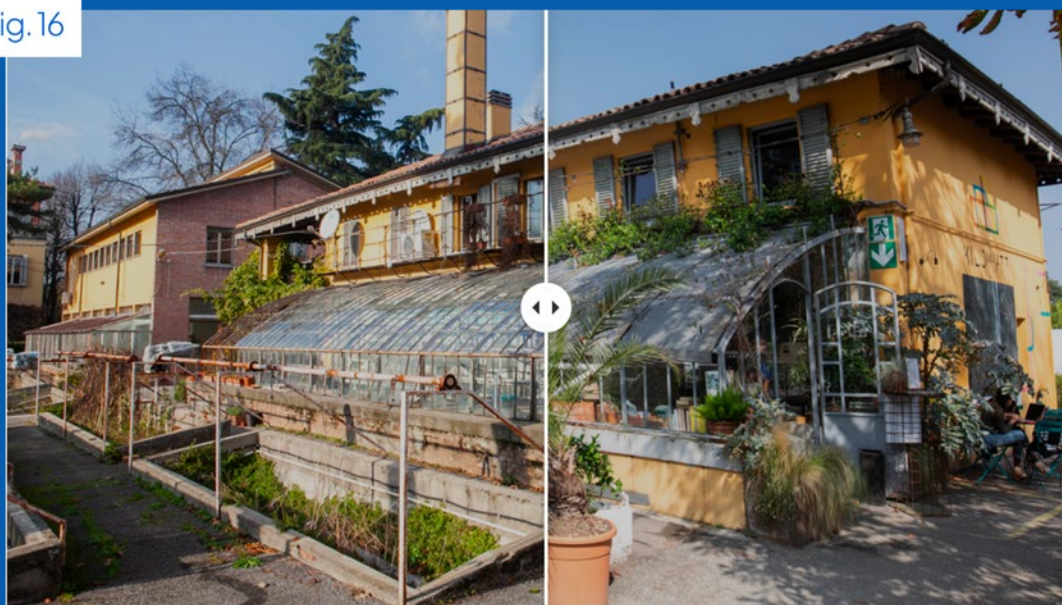
3.1 | Indagine presso le Serre dei Giardini Margherita.

Le risposte indicano inoltre che gli utenti riconoscono nelle attività laboratoriali una possibile forma di valorizzazione dello spazio. Alla domanda su quali attività svolgerebbero per contribuire alla vita delle Serre, una quota significativa indica la partecipazione a laboratori o workshop, mentre altri propongono nuovi laboratori, nuovi allestimenti o attività di manutenzione degli spazi. Il laboratorio emerge quindi come una pratica attraverso cui la comunità non si limita a consumare lo spazio, ma può contribuire alla sua evoluzione.

Questo caso dimostra che le esperienze laboratoriali possono diventare una cartina tornasole delle trasformazioni urbane e della nascita di comunità.

Una piattaforma capace di rilevare e comparare queste comunità potrebbe aiutare a costituire una mappatura dello sviluppo sociale di un territorio. Dove una riqualificazione genera un contesto vivo, emergono bisogni nuovi; dove emergono bisogni nuovi, i laboratori diventano uno strumento per leggerli, organizzarli e trasformarli in pratiche. Le Serre mostrano quindi che il valore di un luogo rigenerato non si misura soltanto nella qualità dello spazio fisico, ma nella capacità di produrre una comunità che chiede, propone e partecipa.

Fig.16



La rigenerazione delle serre vista attraverso un report fotografico è stata pubblicata sul sito leserredeigiardini.it

3.1 | Indagine presso le Serre dei Giardini Margherita.

Per evitare un sovraccarico percettivo le cinque domande non sono state presentate in un unico foglio, ma distribuite su tre foglietti di piccolo formato.

72 risposte

tra le 14:00 e le 15:00

Quanto partecipi alla vita delle Serre ?



Perché sei qui oggi?



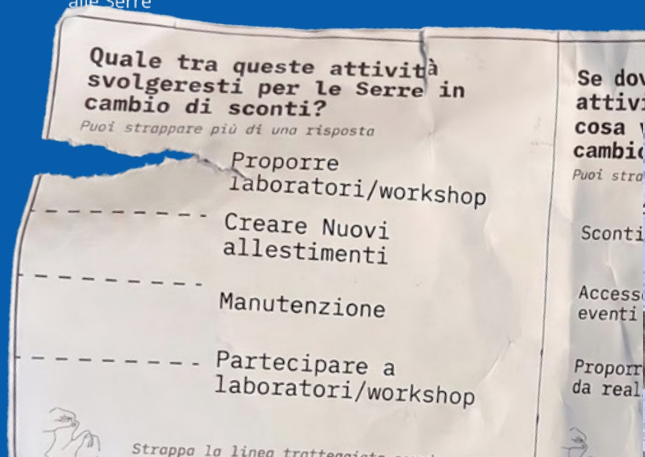
Quanti anni hai?



Quale tra queste attività svolgeresti per le Serre in cambio di sconti?



Se dovessi svolgere delle attività per le Serre, cosa vorresti ricevere in cambio?



3.1 | Indagine presso le Serre dei Giardini Margherita.

Per evitare un sovraccarico percettivo le cinque domande non sono state presentate in un unico foglio, ma distribuite su tre foglietti di piccolo formato.

23 risposte

tra le 17:00 e le 18:00

Quanto partecipi alla vita delle Serre ?



Perché sei qui oggi?



Quanti anni hai?



Quale tra queste attività svolgeresti per le Serre in cambio di sconti?



Se dovessi svolgere delle attività per le Serre, cosa vorresti ricevere in cambio?



3.2 | Facilitazione al liceo scientifico Malpighi di Bologna

Questa fase di ricerca riguarda l'osservazione sul campo svolta nel contesto del Liceo Scientifico Malpighi, dove è stato possibile analizzare attività laboratoriali rivolte a studenti adolescenti coinvolti in esperienze di progettazione, costruzione e restituzione di manufatti fisici. Rispetto al caso PGS-IMA (che vedremo nel sottocapitolo successivo, in cui il peso principale dell'analisi è ricaduto sulla strategia di facilitazione e sulla capacità dell'approccio di sostenere l'ingaggio dei bambini) il caso Malpighi ha permesso di osservare un diverso equilibrio tra metodo, processo e risultato. In questo contesto, infatti, l'output assume un ruolo più rilevante, perché rappresenta la traccia visibile della qualità progettuale raggiunta dagli studenti.

L'analisi condotta nel ruolo di facilitatore ha permesso di rilevare che, con un target composto da ragazze e ragazzi di 14–19 anni, il laboratorio viene valutato attraverso la complessità e la qualità del risultato prodotto. L'approccio svolge una funzione importante, perché orienta il processo, struttura le fasi di lavoro e sostiene la comprensione della consegna; tuttavia, l'esperienza trova una parte significativa del proprio valore nella capacità degli studenti di produrre un elaborato riconoscibile, dettagliato e coerente con gli obiettivi formativi. L'output diventa quindi un indicatore della qualità dell'esperienza: mostra il livello di comprensione del brief, l'uso dei materiali, la capacità di trasformare un'idea in una soluzione e il grado di autonomia raggiunto durante il percorso. Le interviste erogate ai colleghi progettisti e l'esperienza sul campo nel ruolo di facilitatore ha permesso di individuare tre caratteristiche rilevanti per questo tipo di utenza.

La prima riguarda la qualità dell'output realizzato in relazione al tempo di produzione. Un laboratorio rivolto ad adolescenti deve infatti tenere conto del rapporto tra durata disponibile, complessità della consegna e risultato atteso.

Se dovessi svolgere delle attività per le Serre, cosa vorresti ricevere in cambio?

Puoi strappare più di una risposta

Vai alla guida

Sconti e agevolazioni -----

Accesso prioritario a eventi e workshop -----

Proporre idee di eventi da realizzare alle Serre -----

Stroppa la linea tratteggiata corrispondente alla risposta che vuoi dare

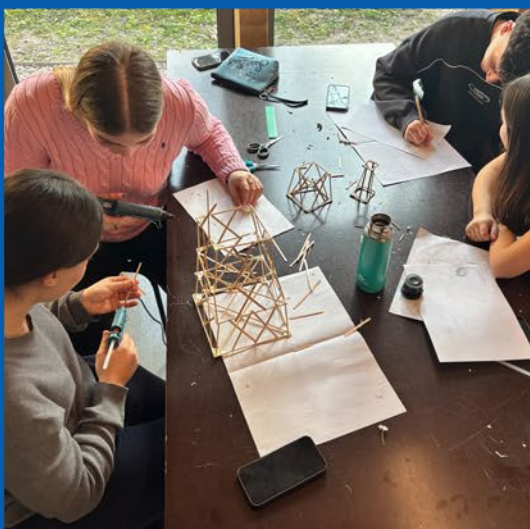
3.2 | Facilitazione al Liceo Scientifico Malpighi di Bologna

La qualità dell'elaborato non può essere letta separatamente dal tempo concesso per produrlo, perché un manufatto semplice realizzato in poco tempo e un output complesso sviluppato in più incontri rispondono a logiche progettuali differenti. Per questa ragione, durata e output devono essere considerati come elemento imprescindibile per uno strumento che deve efficientare la ricerca preliminare alla progettazione di un workshop.

La seconda caratteristica riguarda l'interesse che l'utente (in questo caso la scuola) può avere nell'attrarre organizzazioni e aziende esterne. Dalle interviste ai facilitatori di questi laboratori di design del prodotto emerge come l'utente abbia interesse di pubblicare esperienze laboratoriali su una piattaforma con lo scopo di attrarre attori del territorio, come organizzazioni, associazioni o aziende, per creare una relazione duratura e che crei un interscambio di competenze e conoscenze.

La terza caratteristica riguarda gli obiettivi formativi raggiunti. L'output prodotto dagli studenti infatti ha valore nella misura in cui consente di osservare competenze, apprendimenti e capacità progettuali emerse durante il percorso. La qualità del manufatto permette di leggere il grado con cui gli studenti hanno compreso il problema, applicato strumenti progettuali, utilizzato materiali, collaborato, gestito vincoli e portato a termine una soluzione. In questo senso, l'output non rappresenta soltanto il risultato finale dell'attività, ma una forma di documentazione del processo formativo.

A partire da queste evidenze, l'analisi ha messo in luce una necessità ricorrente per chi progetta esperienze laboratoriali: anticipare le condizioni che possono incidere negativamente sulla qualità del percorso. Tra queste condizioni rientrano gli incidenti di percorso, le sottostime sul budget, la difficoltà di calibrare il tempo, la complessità dei materiali, il grado di interesse generato dal tema e la capacità dell'attività di produrre output adeguati al target. Poter consultare casi precedenti consentirebbe al progettista di ridurre l'incertezza, riconoscere pattern ricorrenti e valutare con maggiore precisione quali elementi possano funzionare in un determinato contesto.



€112,5 Mln

Next Generation Classrooms
e Next Generation Labs

Per aule innovative e nuovi
laboratori

(Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-
Romagna, "PNRR - Lerisorse assegnate alle
scuole ER", 2025)

Dal 2012

**356 progetti di
partecipazione
cittadina**

(OpenCoesione, 2026)

Solo nel 2024

**118 proposte
presentate**

Imprese, cooperative,
fondazioni e associazioni
hanno candidato nuove
soluzioni per rispondere ai
bisogni sociali regionali.

(Regione Emilia-Romagna, Bando
Innovazione Sociale, 2024)



€283,2 Mln

Fondi PNRR

Destinati a nuovi ambienti di
apprendimento, competenze,
inclusione e transizione digitale.

(Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-
Romagna, "PNRR - Lerisorse assegnate alle
scuole ER", 2025)

3.3 | Facilitazione alla Polisportiva PGS IMA di Bologna

Il caso PGS-IMA ha permesso di osservare il laboratorio dal punto di vista della conduzione e dell'ingaggio di un target infantile. Le attività svolte con bambini tra gli otto e gli undici anni hanno mostrato che, in questo tipo di contesto, il valore dell'esperienza dipende in modo significativo dalla strategia di facilitazione. La qualità del laboratorio si costruisce attraverso la chiarezza della consegna, la progressione delle attività, la presenza di una cornice narrativa, l'uso dei materiali e la capacità di mantenere vivo l'interesse del gruppo.

L'esperienza sul campo ha permesso di raccogliere dati relativi alla durata delle attività, ai materiali necessari, al budget richiesto, alla sostenibilità della proposta, alla risposta dei partecipanti e al ruolo della narrazione come strumento di coinvolgimento. La costruzione di manufatti fisici, inserita all'interno di una struttura narrativa e progettuale, ha reso evidente che nei laboratori con bambini l'output finale non esaurisce il valore dell'esperienza. Il risultato materiale ha una funzione importante, perché rende visibile ciò che è stato prodotto, ma il dato più rilevante riguarda il metodo che ha permesso al gruppo di arrivare a quel risultato.

Da questa osservazione emerge una seconda evidenza: nei laboratori rivolti ai bambini, l'approccio deve essere documentato come parte essenziale del format. Un laboratorio risulta replicabile quando altri facilitatori possono comprendere non solo che cosa è stato prodotto, ma anche come il gruppo è stato guidato. Questo significa descrivere la strategia di facilitazione, la cornice narrativa, le fasi dell'attività, le regole, i materiali, gli adattamenti introdotti e le criticità incontrate.

Questa evidenza soddisfa il secondo obiettivo della ricerca field: comprendere quali elementi rendano un laboratorio replicabile o riutilizzabile. Nel caso PGS-IMA, la replicabilità dipende dalla possibilità di rendere leggibile l'approccio. Se il metodo resta implicito, il laboratorio rimane legato al facilitatore che lo ha condotto. Se il metodo viene descritto, può diventare una risorsa trasferibile, adattabile e riutilizzabile in altri contesti educativi.

3.3 | Facilitazione alla polisportiva PGS IMA di Bologna

La conseguenza progettuale è chiara: una piattaforma dedicata alla documentazione dei laboratori deve prevedere campi specifici per descrivere l'approccio adottato. Questi campi possono riguardare la strategia di facilitazione, la narrazione utilizzata, gli obiettivi intermedi, i materiali, il budget, la durata sostenibile e gli adattamenti possibili. In questo modo, l'esperienza non viene archiviata soltanto come risultato, ma come format operativo.

Contesto field

Obiettivo di partenza

Serre dei Giardini Margherita

Verificare se uno spazio comunitario attivo possa generare domanda di workshop o eventi

PGS IMA

Comprendere quali elementi rendano replicabile un laboratorio per bambini

Liceo scientifico Malpighi

Comprendere quali dati rendano leggibile un laboratorio partecipato da ragazzi di 14–19 anni



Dati osservati	Risultato emerso	Obiettivo soddisfatto
Risposte degli utenti, interesse verso attività, percezione dello spazio, disponibilità alla partecipazione	La comunità stabilizzata attorno a uno spazio sicuro genera condizioni favorevoli per attività laboratoriali ed eventi	Si
Approccio, narrazione, materiali, budget, durata, partecipazione, criticità	La strategia di facilitazione è un dato centrale per rendere il format comprensibile e riutilizzabile	Si
Output, fotografie, tempo di produzione, obiettivi formativi, criticità, interesse generato	La qualità dell'output e la sua documentazione rendono osservabile il valore progettuale e formativo dell'esperienza	Si



04

Definizione del target e degli stakeholders

4.1 Definizione delle personas

4.2 La stakeholder map rapportata agli strumenti utili per gli attori

4.1 | Definizione delle personas

L'analisi field presentata nel capitolo precedente non aveva l'obiettivo di validare un target già definito, bensì di comprenderne l'effettiva natura. La ricerca è stata condotta partendo da un insieme di ipotesi costruite sulla base della letteratura e delle prime osservazioni, lasciando che fosse il confronto diretto con i contesti reali a delineare con maggiore precisione i soggetti coinvolti. Solo attraverso l'osservazione sul campo è stato possibile distinguere gli utenti realmente interessati dal servizio, comprenderne bisogni, comportamenti e relazioni con le esperienze laboratoriali. Questo capitolo rappresenta quindi il momento in cui le intuizioni iniziali vengono consolidate in una definizione strutturata del target progettuale.

Tale passaggio non viene inteso come una fase successiva e separata rispetto alla ricerca, ma come una sua naturale prosecuzione: mentre vengono osservati gli attori, i bisogni, i casi studio e le criticità del sistema laboratoriale territoriale, il progetto inizia progressivamente ad assumere una forma più definita.

La prima persona individuata è l'**organizzatore esterno** di esperienze laboratoriali. Questa figura può corrispondere a un'associazione, un collettivo o un piccolo ente che non dispone necessariamente di uno spazio proprio né di una struttura interna dedicata alla programmazione continuativa di laboratori. Organizza attività in modo ricorrente ma non sistematico, appoggiandosi a luoghi già attrezzati, spazi culturali, hub temporanei o sedi concesse tramite affitto, partnership o call pubbliche.

Il suo problema principale non è soltanto ideare il laboratorio, ma tradurre un'intenzione progettuale in una configurazione concreta che converta clientela: scegliere lo spazio più adatto, definire durata, materiali, budget, target, modalità di iscrizione e condizioni operative. Questo utente ha bisogno di riferimenti affidabili per capire quali format siano già stati realizzati in contesti simili, quali vincoli logistici possano emergere e quali elementi rendano l'esperienza effettivamente replicabile.

L'organizzatore esterno



- Utenti organizzatori in Filla Montagnola, Bologna
- DumBO
- Utenza di DLF Bologna
- Utenza di Combo Bologna

Le milestones che seguono rappresentano le fasi di progettazione di un workshop che questi attori affrontano. Le informazioni a riguardo sono state ricavate da **ricerche desk**:

- Definizione dell'esperienza laboratoriale
- Individuazione dello spazio ospitante
- Accordo con il soggetto ospitante
- Svolgimento del laboratorio

Comprende progettisti, educatori, associazioni e collettivi che organizzano laboratori utilizzando spazi messi a disposizione da soggetti terzi. L'attività laboratoriale nasce attraverso collaborazioni, affitti temporanei o call pubbliche e richiede ogni volta una nuova configurazione organizzativa.



Obiettivi

Progettare un laboratorio coerente con gli spazi disponibili e ridurre il tempo necessario per definire materiali, durata, budget e modalità di svolgimento.



Comportamenti

Ricerca spazi disponibili di utenti terzi, costruisce collaborazioni temporanee con enti ospitanti, adatta il laboratorio alle caratteristiche del luogo e coordina iscrizioni, materiali e aspetti logistici.



Criticità

Ogni laboratorio richiede di ricostruire da zero gran parte delle decisioni progettuali per chi viene ospitato.

4.1 | Definizione delle personas

Il secondo cluster di personas raccoglie le esperienze laboratoriali caratterizzate da una **durata estremamente contenuta, da un'elevata concentrazione di partecipanti e dall'esigenza di trasmettere contenuti in tempi ridotti**. Si tratta di workshop progettati per contesti nei quali il pubblico è ampio ed eterogeneo e nel quale non esiste una relazione consolidata tra i partecipanti. L'obiettivo principale non consiste nella qualità o nella complessità dell'oggetto prodotto, ma nella capacità di comunicare rapidamente un concetto, una metodologia o un'esperienza attraverso una breve alternanza tra introduzione teorica e attività pratica.

L'osservazione di questa tipologia di eventi è avvenuta attraverso la partecipazione alla progettazione e alla facilitazione di numerose esperienze rivolte a target differenti. Tra queste rientrano il Service Design Drink, nel quale il workshop è stato utilizzato come strumento divulgativo per introdurre i principi del service design; le **attività di accoglienza dedicate agli studenti del primo anno dell'Università di Bologna**, durante le quali è stato necessario progettare esercizi capaci di trasmettere metodologie progettuali in un tempo estremamente limitato, e il workshop organizzato insieme a Ego UNDESIGN progettato affinché la struttura laboratoriale stessa possa essere utilizzata anche con finalità comunicative e commerciali. L'evento, costruito attorno alla presentazione dell'azienda e dei suoi prodotti, è stato progettato affinché l'interazione con il materiale promozionale avvenisse attraverso un'attività laboratoriale piuttosto che mediante una tradizionale show case fieristico. È stato predisposto un lungo supporto cartaceo continuo sul quale i partecipanti potevano sperimentare direttamente le matite prodotte dall'azienda. Per facilitare l'avvio dell'attività sono stati inseriti esempi grafici distribuiti lungo il supporto, così da ridurre l'incertezza iniziale e incoraggiare la partecipazione senza ricorrere a riferimenti esterni come smartphone o immagini online. In questo contesto il workshop assume la funzione di dispositivo di engagement, nel quale la pratica diventa il principale veicolo di comunicazione del valore del prodotto.

L'organizzatore di esperienze brevi



Attori d'esempio:

- Ego UNDESIGN
- ADU - Advanced Design Unit
- Service Design Drink (commonground)

Le milestones che seguono rappresentano le fasi di progettazione di un workshop che questi attori affrontano. Le informazioni a riguardo sono state ricavate da **sperimentazioni sul campo**

- Definizione del brief
- Individuazione degli obiettivi
- Ricerca dei materiali
- Svolgimento del laboratorio

Comprende progettisti, aziende, educatori, associazioni e collettivi che organizzano laboratori "lampo", della durata di un massimo una giornata e che hanno lo scopo di divulgare un messaggio o creare traction per un prodotto di un'azienda. Lo scopo non è necessariamente avere un output dettagliato e qualitativo.



Obiettivi

Trasmettere nel più breve tempo possibile un messaggio formativo.



Comportamenti

Viene trattato il workshop intensivo come un'esperienza veloce in cui gli utenti devono apprendere alcune informazioni o conoscere la realtà che sta organizzando l'evento.



Criticità

Ogni laboratorio richiede di ricostruire da zero gran parte delle decisioni progettuali in quanto non esiste un archivio di riferimenti passati.



Ego UNDESIGN | *Just Draw*

Workshop organizzato con finalità prevalentemente commerciali. L'attività laboratoriale diventa uno strumento per presentare un prodotto o un servizio, generare interesse verso il brand e favorire l'interazione diretta tra azienda e potenziali clienti.



Service Design Drink | *Ex Dynamo*

Workshop informale di poche ore organizzato nello spazio Ex Dynamo. Attraverso attività collaborative e momenti di confronto, Service Design Drink diffonde la cultura del Design Thinking, favorendo l'incontro tra service designer, innovatori sociali e professionisti.



Advanced Design Unit | *UNIBO*

Workshop introduttivo organizzato dall'Advanced Design Unit durante il primo giorno del corso di Design del Prodotto Industriale. L'obiettivo è trasmettere, attraverso un'esperienza pratica, i principi fondamentali del design e il metodo progettuale del corso.

4.1 | Definizione delle personas

La terza persona è l'**organizzazione che progetta e realizza workshop in modo continuativo**. In questo caso il profilo è diverso, perché il soggetto non si avvicina al laboratorio come esperienza occasionale, ma come pratica stabile della propria attività. Può trattarsi di una fondazione, un'associazione, una scuola, un ente culturale, un'impresa sociale o un centro educativo. Questa personas possiede già competenze organizzative e metodologiche, ma incontra un altro tipo di bisogno: rendere visibile, leggibile e riconoscibile il valore delle proprie pratiche.

Per questa tipologia di utente, la piattaforma non serve soltanto a cercare riferimenti, ma a comprendere come le esperienze laboratoriali possano diventare attrattive per attori esterni, aziende, enti, partner istituzionali o soggetti interessati a sviluppare progettualità comuni. L'organizzazione ha bisogno di capire quali format generano maggiore attenzione, quali attività risultano più facilmente comunicabili, quali elementi rendono un laboratorio replicabile, quali caratteristiche favoriscono collaborazioni future e quali pratiche possono essere valorizzate in termini progettuali.

Per questa persona, quindi, il valore della piattaforma risiede nella possibilità di osservare sia le proprie esperienze sia quelle altrui all'interno di un ecosistema condiviso.

Questo cluster comprende le esperienze nelle quali **il risultato finale rappresenta una componente essenziale del processo formativo**. Pur mantenendo una forte dimensione educativa, questi laboratori sono progettati affinché i partecipanti realizzino un manufatto completo, accurato e presentabile. L'apprendimento avviene attraverso la costruzione dell'oggetto e non semplicemente mediante la sperimentazione di una metodologia.

Questo cluster è emerso principalmente dall'osservazione e dalla partecipazione alle attività laboratoriali svolte presso il Liceo Scientifico Malpighi. In tali contesti gli studenti acquisiscono competenze tecniche legate alla progettazione, alla misurazione, alla geometria, alla saldatura e alla costruzione, con l'obiettivo di produrre un elaborato che costituisce parte integrante della valutazione dell'intero percorso. Diversamente dai workshop divulgativi, il tempo viene distribuito tra fasi progettuali, operative e di rifinitura, privilegiando la qualità del risultato rispetto alla quantità di partecipanti coinvolti.

L'organizzatore continuativo



Attori d'esempio:

- Liceo Malpighi, Bologna
- etwinning
- Biblioteca di INDIRE

Le milestones che seguono rappresentano le fasi di progettazione di un workshop che questi attori affrontano. Le informazioni a riguardo sono state ricavate dalle **ricerche desk** e dalle **sperimentazioni sul campo**

- Definizione dell'esperienza laboratoriale
- Coinvolgimento degli utenti finali e degli attori del territorio
- Svolgimento del laboratorio

Questo cluster rappresenta organizzazioni che progettano workshop con continuità, soprattutto per formare utenti, docenti, dipendenti, associati o comunità professionali interne. Il laboratorio non è usato principalmente per attivare il territorio, ma per trasmettere competenze, aggiornare metodi e consolidare appartenenza.



Obiettivi

Garantire continuità dei format laboratoriali e qualità dell'output.



Comportamenti

Progetta e realizza workshop con continuità, coordina facilitatori e partecipanti, documenta le attività svolte e comunica i risultati attraverso canali digitali. Osserva pratiche affini per individuare riferimenti, partnership e possibilità di sviluppo.



Criticità

Il valore progettuale dei laboratori resta spesso disperso tra materiali interni, pagine web e documentazione non confrontabile.

L'organizzatore continuativo



I workshop continuativi richiedono una progettazione articolata nel tempo. L'attività si sviluppa attraverso **fasi successive** di analisi, sperimentazione, verifica e restituzione. Ogni passaggio contribuisce al raggiungimento degli obiettivi formativi e garantisce coerenza tra il processo progettuale e i risultati attesi.



Il **dialogo con imprese**, enti, istituzioni e organizzazioni rappresenta un elemento centrale di questa tipologia di laboratorio: favorisce la nascita di collaborazioni, amplia la rete di relazioni e consente uno scambio reciproco di competenze, strumenti e conoscenze che arricchisce il percorso formativo.



Nei laboratori continuativi l'**output** assume un ruolo strategico, poiché costituisce la sintesi concreta del percorso svolto. Prototipi, modelli, elaborati o documentazioni permettono di valutare l'efficacia del processo, comunicare i risultati raggiunti e creare una base di conoscenza riutilizzabile in esperienze progettuali future.

4.1 | Definizione delle personas

La quarta persona è **la comunità nata o rafforzata da processi di riqualificazione urbana e chi coinvolge intere comunità di un territorio**. Questo scenario deriva dall'osservazione di contesti in cui la trasformazione di uno spazio non produce soltanto un miglioramento fisico, ma genera nuovi bisogni sociali, culturali e relazionali. Una riqualificazione urbana può creare le condizioni per la nascita di valore, ma tale valore deve essere sostenuto nel tempo attraverso attività, presidi, relazioni e pratiche collettive. Una volta attivato un luogo, emerge spesso la necessità di consolidare la comunità che lo abita, lo attraversa o lo riconosce come spazio significativo.

In questo caso il laboratorio assume una funzione diversa rispetto ai due scenari precedenti. Non è soltanto un'attività educativa o culturale, ma diventa uno strumento di rafforzamento comunitario. Attraverso esperienze condivise, workshop, incontri, attività creative o pratiche collaborative, una comunità può costruire linguaggi comuni, esprimere bisogni, riconoscere risorse e produrre nuove forme di appartenenza. Il laboratorio diventa quindi una delle possibili prosecuzioni di un processo di riqualificazione: dopo aver trasformato lo spazio, diventa necessario alimentare le relazioni che quello spazio rende possibili. Per questa persona, la necessità di un archivio storico assume il ruolo di infrastruttura di memoria e continuità territoriale che permette di documentare le attività nate in un determinato contesto, osservare quali bisogni emergono dopo la riqualificazione, comprendere quali esperienze riescono a coinvolgere la comunità e rendere trasferibili pratiche che altrimenti rimarrebbero legate a un singolo luogo o a un singolo gruppo di promotori.

L'organizzatore che coinvolge
le comunità di un territorio



Attori d'esempio:

- Kilowatt
- Fondazione Innovazione Urbana
- Case di quartiere, Bologna
- Shifton

Le milestones che seguono rappresentano le fasi di progettazione di un workshop che questi attori affrontano. Le informazioni a riguardo sono state ricavate da **analisi field** e **lecture universitarie**:

- Individuazione di un bisogno/Lancio del brief da parte di una PA
- Definizione dell'esperienza laboratoriale
- Coinvolgimento degli utenti finali
- Svolgimento del laboratorio

Questi attori condividono una medesima logica di funzionamento: utilizzano il laboratorio come strumento di attivazione della comunità, formazione e innovazione. La ricerca ha evidenziato pattern ricorrenti nella progettazione, documentazione e gestione delle esperienze, tali da consentirne la rappresentazione attraverso un'unica persona di riferimento.



Obiettivi

Intercettare e attivare comunità nel territorio che non solo possono contribuire alla co-progettazione del laboratorio ma sono influire culturalmente nel cambiamento dello spazio.



Comportamenti

Ogni esperienza viene adattata al contesto specifico, costruita attraverso collaborazioni multidisciplinari e documentata prevalentemente mediante strumenti di comunicazione



Criticità

La principale criticità deriva dalla mancata adesione e, dunque, una difficile aderenza dell'approccio laboratoriale al contesto.

4.1 | Definizione delle personas

La quinta persona riguarda gli utenti e i **progettisti che mettono al centro l'approccio prima dell'output**. Questa figura è particolarmente rilevante nel caso di esperienze rivolte ai bambini, ma può essere estesa a tutti quei contesti in cui il valore del laboratorio non coincide prioritariamente con il prodotto finale. In molte attività educative, infatti, ciò che conta non è soltanto l'oggetto realizzato, ma il percorso attraverso cui i partecipanti arrivano a costruirlo: il modo in cui esplorano materiali, formulano ipotesi, collaborano, negoziano decisioni, affrontano difficoltà e sviluppano consapevolezza.

Questa personas consente di introdurre una distinzione fondamentale: una piattaforma che archivia laboratori non deve limitarsi a catalogare output, immagini e risultati finali, ma deve essere in grado di descrivere anche l'**approccio metodologico**.

Nel caso dei bambini, per esempio, il laboratorio può produrre disegni, manufatti, mappe, prototipi o oggetti, ma il suo valore educativo risiede spesso nel processo di scoperta, nella costruzione di autonomia, nella relazione con il gruppo e nella capacità di attraversare un'esperienza guidata. Se la piattaforma registrasse soltanto il risultato finale, perderebbe la parte più significativa del laboratorio.

Progettisti che mettono al centro l'approccio



Attori d'esempio:

- Polisportiva PGS IMA, Bologna
- Fondazione Golinelli

Le milestones che seguono rappresentano le fasi di progettazione di un workshop che questi attori affrontano. Le informazioni a riguardo sono state ricavate dalle ricerche desk e dalle sperimentazioni sul campo.

- Definizione degli obiettivi
- Costruzione dell'approccio progettuale
- Svolgimento del laboratorio degli attori del territorio

Comprende progettisti, educatori e facilitatori che considerano il laboratorio come un processo di apprendimento più che come un'attività orientata alla produzione di un risultato finale. L'attenzione è rivolta alle metodologie, alle dinamiche di gruppo, all'esplorazione e allo sviluppo di competenze, riconoscendo nel percorso il principale valore educativo dell'esperienza.



Obiettivi

Documentare e rendere condivisibili approcci, metodologie e strategie educative affinché possano essere comprese, adattate e riutilizzate in contesti differenti.



Comportamenti

Progetta il laboratorio partendo dagli obiettivi formativi piuttosto che dall'output atteso. Osserva il comportamento dei partecipanti durante l'attività e adatta il percorso in funzione delle dinamiche emergenti.

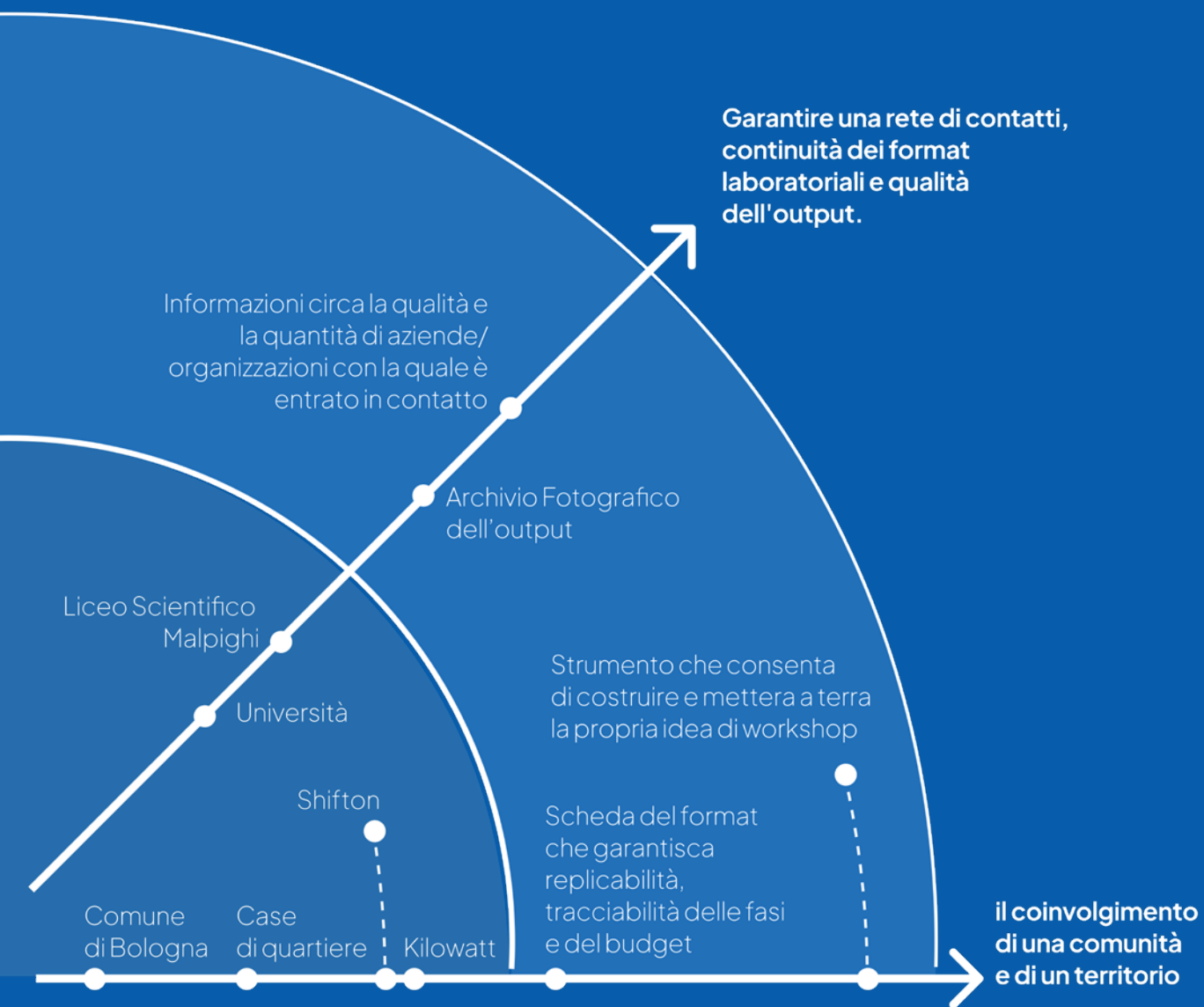


Criticità

Le esperienze laboratoriali vengono spesso documentate attraverso fotografie e manufatti finali, mentre il processo che ha portato alla loro realizzazione rimane implicito. **63**

4.2 | La stakeholder map rapportata agli strumenti utili per gli attori

L'analisi delle personas ha consentito di identificare differenti cluster di utenti accomunati da esigenze, modalità operative e criteri di valutazione delle esperienze laboratoriali. La mappa dell'ecosistema amplia questa prospettiva, collocando ciascun cluster all'interno della rete di stakeholder con cui interagisce e mettendo in relazione tre elementi fondamentali: gli attori, gli obiettivi che perseguono e gli strumenti attraverso cui tali obiettivi possono essere raggiunti. L'ecosistema non viene quindi interpretato come un semplice insieme di organizzazioni, ma come un sistema di relazioni nel quale ogni soggetto attribuisce valore a differenti aspetti del laboratorio e richiede funzionalità specifiche per soddisfare i propri bisogni. La rappresentazione rende evidente come la piattaforma che verrà lungamente descritta a partire dal capitolo 6 possa offrire strumenti differenti a seconda delle finalità perseguite dai diversi stakeholder, trasformando un unico archivio di esperienze in una piattaforma capace di supportare esigenze progettuali, organizzative e collaborative eterogenee.



05

Raccolta dei bisogni

5.1 Temi emergenti provenienti dalla ricerca field

5.2 L'utilizzo della House of Quality (QFD)

5.3 Proposizione di Valore del servizio

5.1 | Temi emergenti provenienti dalla ricerca field

I temi che emergono sono stati raccolti attraverso la metodologia del “Jobs to be done” ovvero un framework di innovazione sviluppato da Anthony Ulwick e poi diffuso anche attraverso il contributo di Clayton Christensen. La sua premessa è che le persone non adottano prodotti o servizi per le loro caratteristiche interne, ma perché devono portare a termine un compito in una situazione concreta. Strategyn definisce il “job” come il compito, l’obiettivo o il risultato che un utente cerca di raggiungere in un determinato contesto.

Per questo il metodo consente di superare una profilazione puramente demografica (ovvero raggruppare e categorizzare una popolazione, un pubblico o una clientela target in base a specifiche caratteristiche anagrafiche, sociali ed economiche) e di ricondurre interviste, osservazioni sul campo e bisogni emersi nei laboratori del Malpighi e di PGS IMA in necessità operative, frizioni ricorrenti e risultati desiderati.

Quando devi progettare un laboratorio, da quale esigenza parti di solito?

Serve a individuare il bisogno originario che attiva la ricerca di riferimenti, strumenti o casi precedenti.

Che cosa ti fa capire che hai bisogno di cercare esempi di laboratori già svolti?

Rileva il momento in cui l’utente percepisce incertezza progettuale e cerca precedenti affidabili.

Il tempo è un fattore importante per trovare un laboratorio davvero pertinente?

Misura la frizione legata alla ricerca e alla rapidità di individuazione di casi utili.

Quali informazioni devono essere subito visibili per capire se un laboratorio è adatto?

Aiuta a definire i campi obbligatori della scheda: target, durata, materiali, obiettivi, output, budget.

Quando consulti un laboratorio già svolto, ti interessa capire quale strategia di facilitazione è stata usata?

Verifica il valore della documentazione metodologica e della descrizione del processo.

5.1 | Temi emergenti provenienti dalla ricerca field

Quanto è importante sapere quali obiettivi formativi sono stati raggiunti?

Indaga la necessità di distinguere tra intenzioni progettuali e risultati effettivamente osservati.

Quanto ti sarebbe utile stimare in anticipo materiali, costi e risorse necessarie?

Rileva il bisogno di previsione operativa prima dell'avvio del laboratorio.

Ti capita di voler salvare o riutilizzare parti di un laboratorio precedente?

Verifica il valore del riuso progettuale: materiali, struttura, approccio, obiettivi o format.

In quali casi vorresti entrare in contatto con facilitatori, scuole, enti o organizzazioni simili?

Rileva il bisogno relazionale e la possibilità di trasformare l'archivio in rete di collaborazione.

Risposte

Dalle risposte emerge che la progettazione di un laboratorio parte quasi sempre da un'esigenza educativa o organizzativa ancora poco definita, che richiede esempi concreti per essere tradotta in una sequenza operativa. Il primo bisogno riguarda quindi la possibilità di **trovare rapidamente workshop simili**, riducendo il tempo speso nella ricerca di riferimenti dispersi e poco confrontabili. Il secondo cluster riguarda la comprensione dell'approccio adottato. Non basta sapere che un laboratorio è stato svolto: è necessario capire **quale strategia di facilitazione sia stata utilizzata**. Il terzo bisogno riguarda la previsione delle risorse. **Chi progetta un laboratorio ha necessità di conoscere in anticipo materiali, costi, tempi**, spazi e competenze richieste, così da valutare la fattibilità dell'attività prima di proporla o avviarla. Il quarto cluster riguarda gli esiti.

Infine emerge un **bisogno relazionale**: entrare in contatto con facilitatori, scuole, enti e organizzazioni del territorio: il laboratorio viene percepito anche come occasione per costruire scambi, collaborazioni e continuità tra chi organizza il workshop ed eventuali organizzazioni del territorio interessate.

5.2 | L'utilizzo della House of Quality (QFD)

La House of Quality ha consentito di tradurre i temi emersi dall'analisi field e dalle interviste in requisiti tecnici misurabili, evidenziando le relazioni tra aspettative degli utenti e caratteristiche della piattaforma. Questo strumento ha supportato la definizione delle priorità progettuali, orientando lo sviluppo verso le funzionalità con il maggiore impatto sui bisogni rilevati e rendendo trasparente il processo decisionale che ha guidato la progettazione di ATLAS.



Requisiti espressi dall'utenza (WHATs)	Numero di campi obbligatori nella scheda laboratorio	Tempo medio per trovare un laboratorio pertinente	Presenza del campo "strategie di facilitazione"	Presenza del campo "obiettivi formativi raggiunti"	Possibilità di salvare o riutilizzare un laboratorio	Importance
HOWs (requisiti tecnici)	(n. campi)	(minuti)	(Yes/No)	(Yes/No)	(n. workshop)	
Direzione di miglioramento	↑	↓	↑	↑	↑	
Trovare rapidamente esempi di workshop simili a quello che si vuole progettare CR-001 Malpighi - Analisi field	9	9	9	9		5
Comprendere quale approccio o strategia di facilitazione è stata utilizzata CR-002 PGS IMA Analisi Field			9	6		5
Stimare in anticipo materiali, costi e risorse necessarie CR-003 Malpighi - Analisi field	9		3	3		5
Capire quali obiettivi formativi sono stati raggiunti in esperienze precedenti CR-004 Malpighi - interviste		3	6	9	6	4
Entrare in relazione con altre organizzazioni, facilitatori, enti, o scuole CR-005 Malpighi - interviste	9	3	9	9		3
Pesi delle priorità tecniche	117	66	156	163	24	

Legenda

Forza relazionale

- 9 Relazione forte
- 6 Relazione moderata
- 3 Relazione debole
- Non c'è relazione

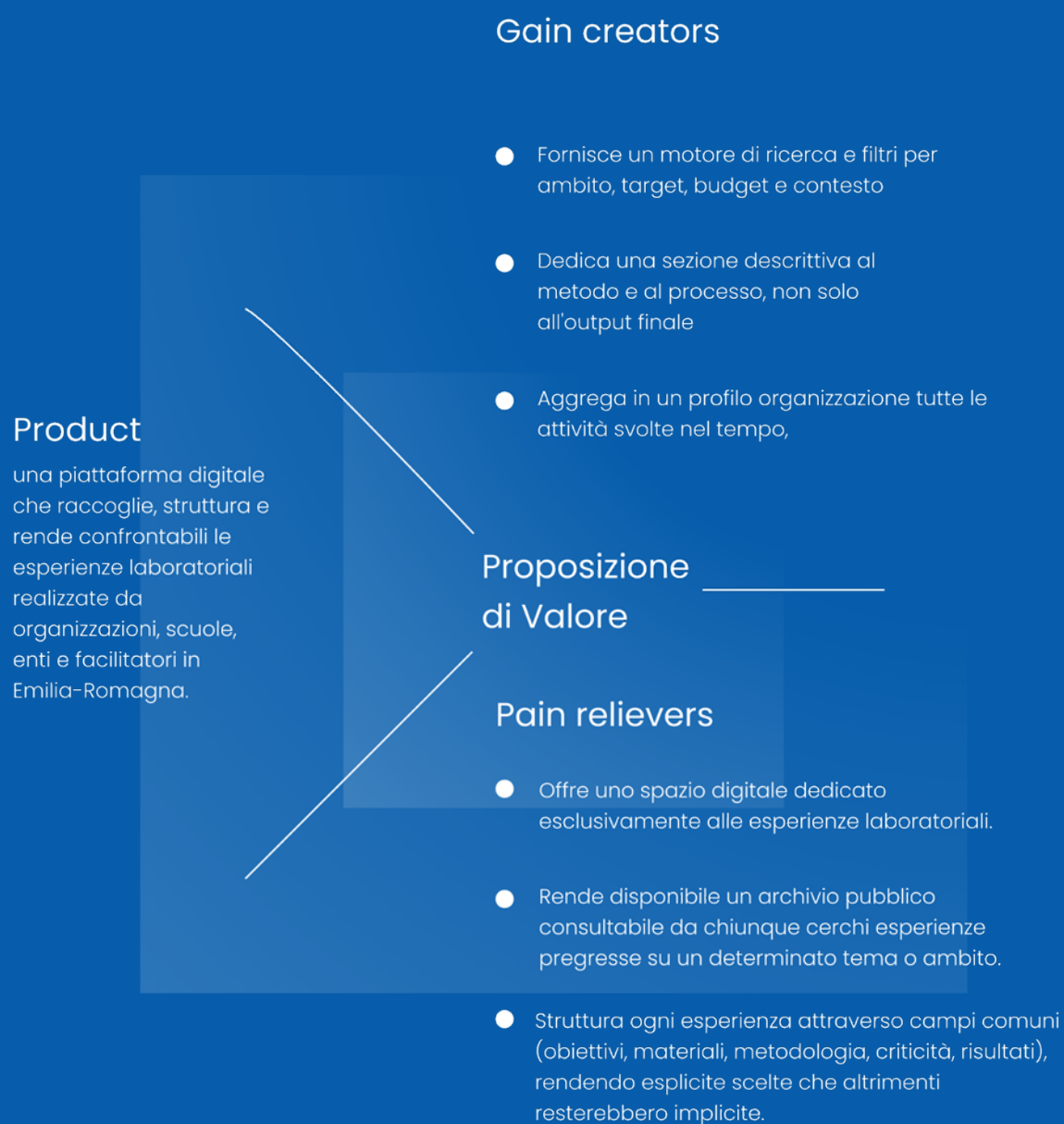
Correlazioni tecniche

Forza relazionale

- 9 Correlazione positiva
- 6 Correlazione negativa
- 3 Correlazione neutra
- Non c'è correlazione

5.3 | Proposizione di Valore del servizio

La Value Proposition rappresenta una sintesi del valore che ATLAS intende generare per i propri utenti, mettendo in relazione i bisogni emersi durante la ricerca con le funzionalità progettate per soddisfarli.



Attraverso questo modello è possibile evidenziare il collegamento tra le criticità riscontrate nella progettazione e documentazione delle esperienze laboratoriali e le soluzioni offerte dalla piattaforma, chiarendo in che modo il servizio produca benefici concreti per progettisti, enti e facilitatori.

Gains

- Possibilità di individuare rapidamente esperienze comparabili per ambito, target, budget o contesto quando si progetta una nuova attività.
- Riduzione del tempo necessario per progettare nuove attività, potendo partire da pratiche già sperimentate.
- Possibilità di dimostrare con continuità il proprio lavoro ad altri enti, finanziatori o partner.

Utente

Pains

- La documentazione delle attività laboratoriali avviene su canali pensati per altri contenuti (social, comunicazione istituzionale).
- Non esiste un riferimento comune per scoprire se altri soggetti hanno già affrontato un problema progettuale simile.
- Le scelte metodologiche e i criteri che hanno guidato un'attività restano spesso impliciti.

Customer Jobs

- ✓ Durante la progettazione vuole poter individuare esperienze analoghe già realizzate da altri soggetti
- ✓ Quando conclude un'attività, vuole poterla documentare in una forma che resti leggibile e confrontabile nel tempo
- ✓ vuole disporre di uno spazio che mostri il metodo adottato e non solo l'evento finale

06

Il tirocinio in Lepida: il Progetto Funzionale

6.1 Il Progetto Funzionale come asse portante
della progettazione di una piattaforma digitale.

6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

La progettazione della piattaforma si è svolta all'interno del Settore 3 – Software e Piattaforme di Lepida: il settore aziendale dedicato alla progettazione software dei servizi digitali destinati alla Pubblica Amministrazione e agli enti del territorio. In questo progetto di tesi Lepida rappresenta lo **stakeholder chiave e l'erogatore del servizio**, sia sotto il profilo tecnico, attraverso la definizione dell'architettura e dei requisiti progettuali, sia sotto quello economico, in quanto soggetto deputato alla realizzazione e alla futura sostenibilità della piattaforma. L'attività è stata sviluppata in stretta collaborazione con il di Progettazione Software, che ha affiancato l'intero percorso di definizione del progetto, mettendo a disposizione metodologie, strumenti e pratiche consolidate interne.

Durante il tirocinio il lavoro è andato oltre la progettazione dell'interfaccia o dell'esperienza utente, riguardando anche la costruzione completa del Progetto Funzionale della piattaforma. Questo ha comportato la definizione degli attori coinvolti, delle specifiche funzionali, dei casi d'uso, delle interazioni tra sistemi, fino alla stesura dei requisiti di sicurezza, privacy e prestazioni della piattaforma. L'affiancamento continuo ai progettisti software ha rappresentato un elemento determinante dell'esperienza formativa, consentendo di confrontare l'approccio tipico del Service Design con i processi adottati nello sviluppo di applicazioni destinate a contesti istituzionali. Tale collaborazione ha permesso di comprendere come una soluzione progettuale debba essere tradotta in requisiti verificabili, coerenti con gli standard di progettazione software e con le linee guida adottate da Lepida in materia di sviluppo sicuro delle applicazioni, progettazione dei requisiti e qualità del software.



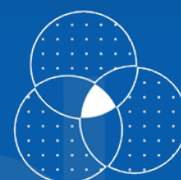
Descrizione del contesto



Normativa di riferimento



Requisiti espressi
dalla committenza



Soluzione individuata



Attori



Interazione tra i sistemi



Casi d'uso

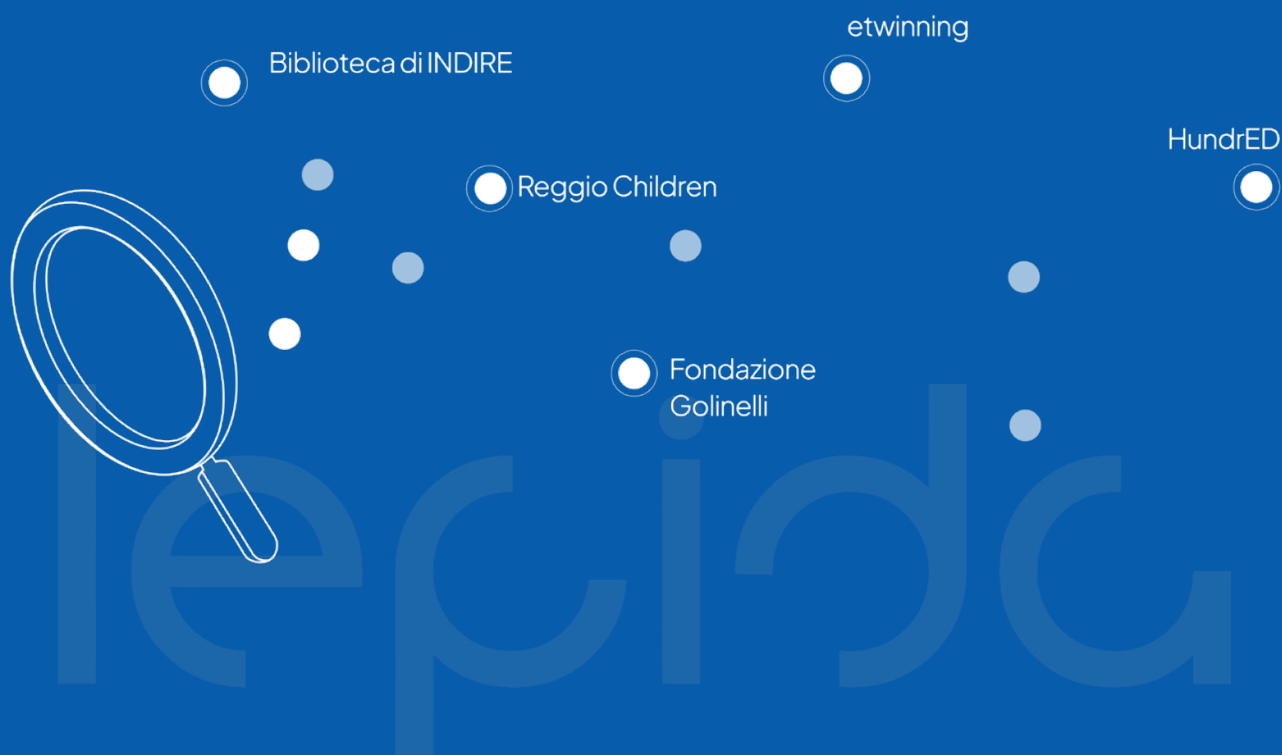


Gestione privacy

6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Descrizione del contesto

Il capitolo dedicato alla descrizione del contesto rappresenta il punto di partenza dell'intero progetto funzionale, poiché definisce il problema che la piattaforma intende affrontare prima ancora di descriverne la soluzione. In questa sezione viene evidenziato come le esperienze laboratoriali promosse da enti, scuole, associazioni e istituzioni siano oggi distribuite su strumenti eterogenei e scollegati tra loro, privi di una struttura condivisa per la classificazione e l'archiviazione dei dati. Le informazioni disponibili risultano prevalentemente descrittive e comunicative, impedendo confronti tra esperienze, analisi statistiche e la costruzione di uno storico interrogabile. La descrizione del contesto giustifica quindi la necessità di una piattaforma come infrastruttura capace di standardizzare i metadati dei workshop e trasformare singole iniziative in un patrimonio informativo consultabile, confrontabile e riutilizzabile nel tempo.



6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Normativa di riferimento

Il capitolo dedicato alla normativa di riferimento colloca la piattaforma entro il quadro giuridico necessario alla progettazione di una piattaforma digitale che raccoglie, organizza e rende consultabili esperienze laboratoriali. La sezione chiarisce che non esiste una normativa specifica sui workshop come unità informativa, ma individua riferimenti utili relativi a patrimonio culturale, amministrazione digitale, protezione dei dati personali e progettazione privacy by design. Il capitolo distingue inoltre tra dati descrittivi del laboratorio, riutilizzabili come nucleo stabile della scheda, e dati personali associati all'esperienza, che richiedono basi giuridiche, informative, misure di sicurezza e politiche di conservazione. La normativa diventa quindi un vincolo progettuale per garantire scalabilità, adozione istituzionale e futura integrazione con sistemi pubblici di identità digitale.



lepidi

6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Requisiti espressi dalla committenza

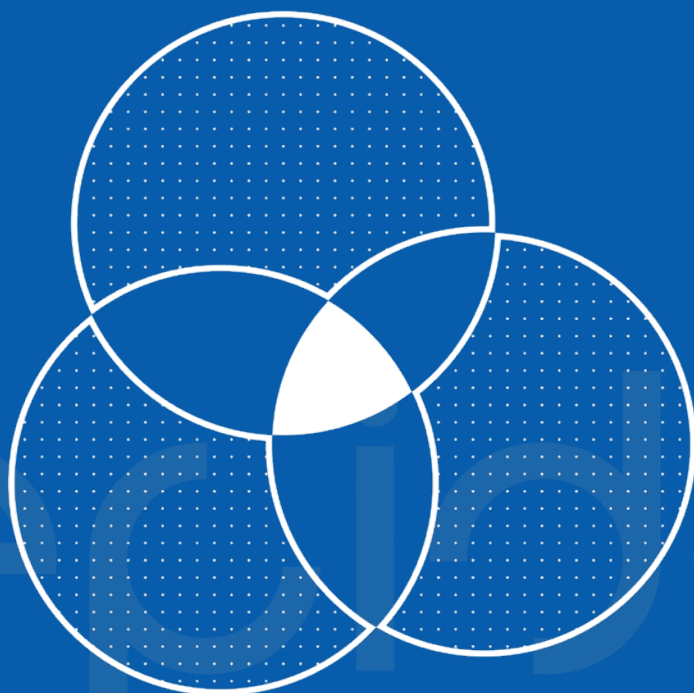
Citando le parole del Progetto Funzionale (2026) La committenza richiede la costituzione di una piattaforma che riesca ad aggregare esperienze laboratoriali organizzate nel territorio dell'Emilia Romagna allo scopo di renderle consultabili e comparabili. Va altresì menzionata la necessità di affiancare, a questo sistema di consultazione, uno strumento di creazione e personalizzazione della propria esperienza laboratoriale da proporre ai propri utenti e, con l'aiuto di questa piattaforma, renderla conoscibile anche ad utenti esterni, essi siano aziende, associazioni o privati cittadini che vogliono partecipare (o collaborare).



6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Soluzione individuata

Questo capitolo descrive il quadro progettuale iniziale definito con il Settore Software e Piattaforme di Lepida. La configurazione ultima della piattaforma non coincide infatti con la proposta iniziale, ma rappresenta il punto di convergenza tra numerose ipotesi emerse durante i tavoli di confronto con i progettisti software. Nel corso della stesura del progetto funzionale, diverse caratteristiche di piattaforma sono state analizzate, discusse e successivamente ridimensionate o rinviate, poiché incompatibili con i vincoli normativi, con gli aspetti legati alla tutela della privacy o con il livello di complessità tecnica sostenibile per una prima implementazione. La soluzione descritta in questo capitolo costituisce quindi il risultato di un processo di selezione progettuale che privilegia un nucleo di funzionalità realizzabili e coerenti con gli obiettivi del servizio, mantenendo al tempo stesso una visione evolutiva della piattaforma. Le funzionalità escluse non vengono considerate abbandonate, ma rappresentano possibili sviluppi futuri, già individuati durante la progettazione e documentati come evoluzioni dell'infrastruttura.



6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Attori

Il capitolo dedicato agli attori identifica tutti i soggetti che interagiscono con la piattaforma e ne definisce responsabilità, livelli di accesso e possibilità operative. La loro individuazione è il risultato dell'analisi dei casi d'uso e dei flussi funzionali sviluppati durante la progettazione, con l'obiettivo di attribuire a ciascun profilo esclusivamente le azioni coerenti con il proprio ruolo. Il progetto distingue tre macro-categorie di utenti:

- **L'amministratore di piattaforma**, responsabile della governance del sistema e della gestione dei contenuti;
- **L'utente autenticato**, che può pubblicare, modificare e amministrare i propri workshop, collaborare con altri utenti e accedere agli strumenti avanzati della piattaforma;
- **L'utente non autenticato**, che dispone invece delle sole funzionalità pubbliche di consultazione e candidatura come partecipante. La definizione di questi attori costituisce il presupposto per la progettazione dei permessi, dei casi d'uso, delle autorizzazioni e dei meccanismi di sicurezza che regolano il funzionamento complessivo della piattaforma.



Utenti
autenticati



Utenti non
autenticati

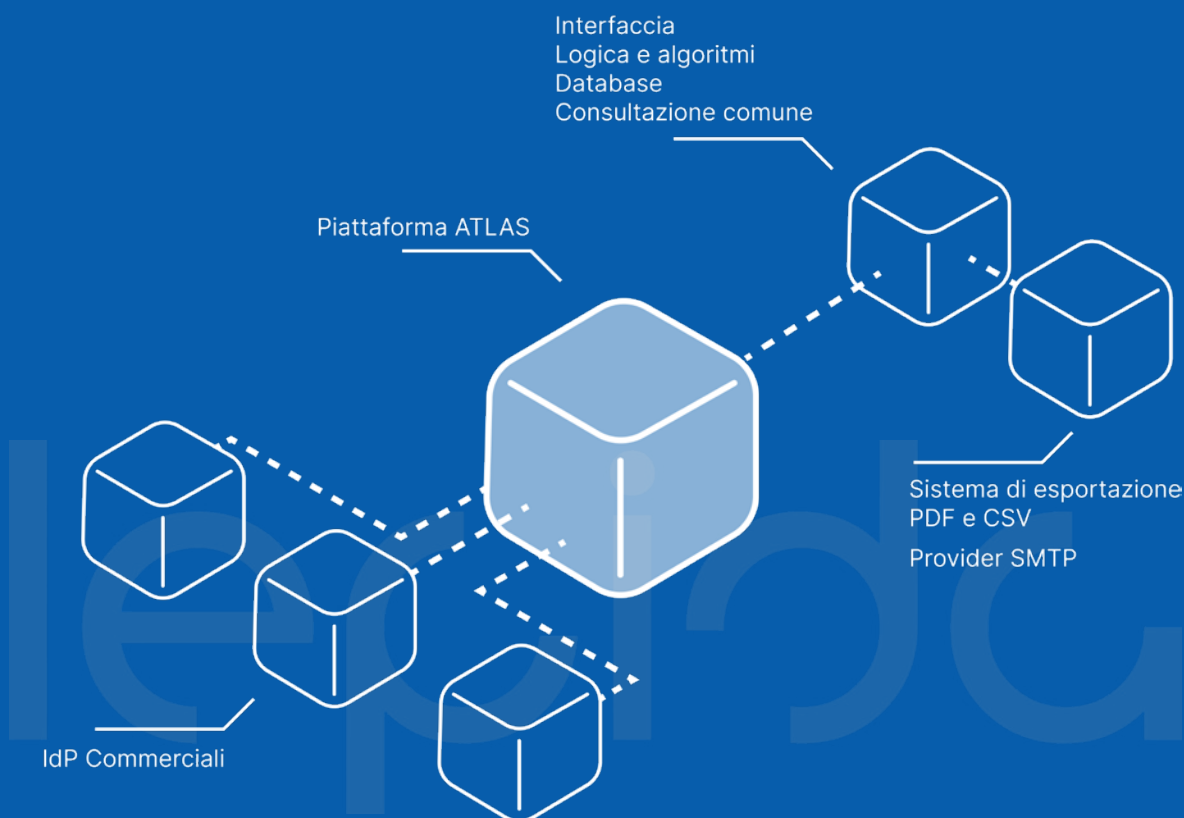


Amministratore
di piattaforma

6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Interazione tra i sistemi

Il capitolo dedicato all'interazione tra i sistemi descrive l'architettura di integrazione tra la piattaforma con i servizi esterni che ne supportano il funzionamento. In questa sezione vengono documentate le modalità di autenticazione tramite Identity Provider commerciali nella prima versione della piattaforma e la futura integrazione con SPID, CIE e CNS attraverso il gateway FedERa. Vengono inoltre illustrate le interazioni con il sistema di posta elettronica SMTP per l'invio di notifiche e candidature, le funzionalità di esportazione dei workshop in formato PDF e CSV, l'incorporamento dei contenuti tramite iframe e il sistema esterno di help desk per la gestione dei ticket e delle segnalazioni. Il capitolo mostra quindi come la piattaforma ATLAS sia progettato come un'infrastruttura interoperabile che demanda ai servizi specialistici le funzionalità già consolidate, mantenendo all'interno della piattaforma la gestione dei workshop, delle relazioni tra utenti e della logica applicativa.



6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Casi d'uso

Il capitolo dedicato ai casi d'uso rappresenta una delle parti più importanti del Progetto Funzionale, perché traduce i requisiti in azioni concrete, osservabili e verificabili. Questi casi d'uso possono essere paragonati alla User Experience in quanto descrive il modo in cui l'utente attraversa il servizio, i casi d'uso ne formalizzano il comportamento operativo, indicano chi compie un'azione, in quali condizioni, attraverso quali passaggi, con quali alternative e con quale risultato finale. In questo senso costituiscono il ponte tra progettazione dell'esperienza, interfaccia e sviluppo software.

I casi d'uso individuati sono:

- C1, Consultazione Workshop
- C2, Prelievo dei materiali
- C3, Creazione Workshop
- C4, Modifica Workshop
- C5, Elimina un workshop
- C6, Gestione Preferiti
- C7, Utilizzo dei punti accumulati
- C8, Prima Profilazione
- C9, Profilazione come Azienda
- C10, Gestione profilo
- C11, Candidatura come Partecipante
- C12, Candidatura come Collaboratore
- C13, Accumulo dei punti
- C14, Messaggistica

Es: C3, Creazione Workshop



6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Gestione Privacy

Il capitolo dedicato alla gestione della privacy descrive le misure progettuali adottate affinché ATLAS sia conforme ai principi del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) e del Codice dell'Amministrazione Digitale. La sezione definisce le modalità di raccolta, trattamento, conservazione e protezione dei dati personali, distinguendo chiaramente le informazioni necessarie al funzionamento della piattaforma dai dati descrittivi dei workshop, che costituiscono il patrimonio informativo del sistema. Vengono inoltre specificati i criteri di autenticazione, autorizzazione, gestione delle sessioni, controllo degli accessi e minimizzazione dei dati, prevedendo un'architettura compatibile con future integrazioni con i sistemi di identità digitale della Pubblica Amministrazione e progettata secondo i principi di Privacy by Design e Privacy by Default



6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

Sistema di ordinamento dei workshop

Il capitolo dedicato al sistema di ordinamento dei workshop descrive il modello matematico progettato per determinare l'ordine con cui le esperienze laboratoriali vengono presentate agli utenti. L'obiettivo non è quello di proporre un elenco cronologico dei contenuti, ma di costruire un meccanismo capace di valorizzare i workshop maggiormente pertinenti rispetto al profilo dell'utente e al contesto in cui opera. Il modello combina diversi parametri, tra cui prossimità geografica, affinità tematica, storico delle interazioni e meccanismi incentivanti, assegnando a ciascuno un peso specifico. Il risultato è un algoritmo trasparente e modulare, progettato per offrire suggerimenti coerenti e facilmente estendibile in future evoluzioni della piattaforma.

- Vicinanza geografica tra workshop in valutazione e utente (GeoScore)
- Affinità tra i tag dell'utente e i tag del workshop in valutazione (UserTagScore)
- Affinità tra l'ultimo workshop frequentato dall'utente e il workshop in valutazione (ParticipatedWorkshopScore)
- Affinità tra l'ultimo workshop pubblicato dall'utente e il workshop in valutazione (PublishedWorkshopScore)
- Boost tramite spesa dei punti (BoostScore)

lepidi

6.1 Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

$$R = 0.35 G + 0.25 U + 0.175 P + 0.175 L + 0.05 B$$

dove:

- R = Ranking Score
- G = GeoScore
- U = UserTagScore
- P = PublishedWorkshopScore
- L = ParticipatedWorkshopScore
- B = BoostScore

GeoScore

$$G(d) = \begin{cases} 100 & d \leq 10 \text{ km} \\ [4pt] 80 & 10 < d \leq 25 \text{ km} \\ [4pt] 60 & 25 < d \leq 50 \text{ km} \\ [4pt] 40 & 50 < d \leq 100 \text{ km} \\ [4pt] 10 & d > 100 \text{ km} \end{cases}$$

UserTagScore

$$U = \frac{|T_w \cap T_u|}{|T_w|} \cdot 100$$

dove:

- T_w = insieme dei tag del workshop
- T_u = insieme dei tag dell'utente

6.1 | Il progetto funzionale come asse portante della progettazione di una piattaforma digitale

PublishedWorkshopScore

$$P = \frac{|T_w \cap T_p|}{|T_w|} \cdot 100$$

dove:

- T_p = tag dell'ultimo workshop pubblicato dall'utente

ParticipatedWorkshopScore

$$L = \frac{|T_w \cap T_f|}{|T_w|} \cdot 100$$

dove:

- T_f = tag dell'ultimo workshop frequentato dall'utente

BoostScore

$$B = \frac{S}{S_{\max}} \cdot 100$$

dove:

- S = punti spesi
- $S_{\max} = 25$ = soglia massima di boost

07

Atlas: concept e prototipo

7.1 Concept e prototipo

7.2 Ingaggio e touchpoints

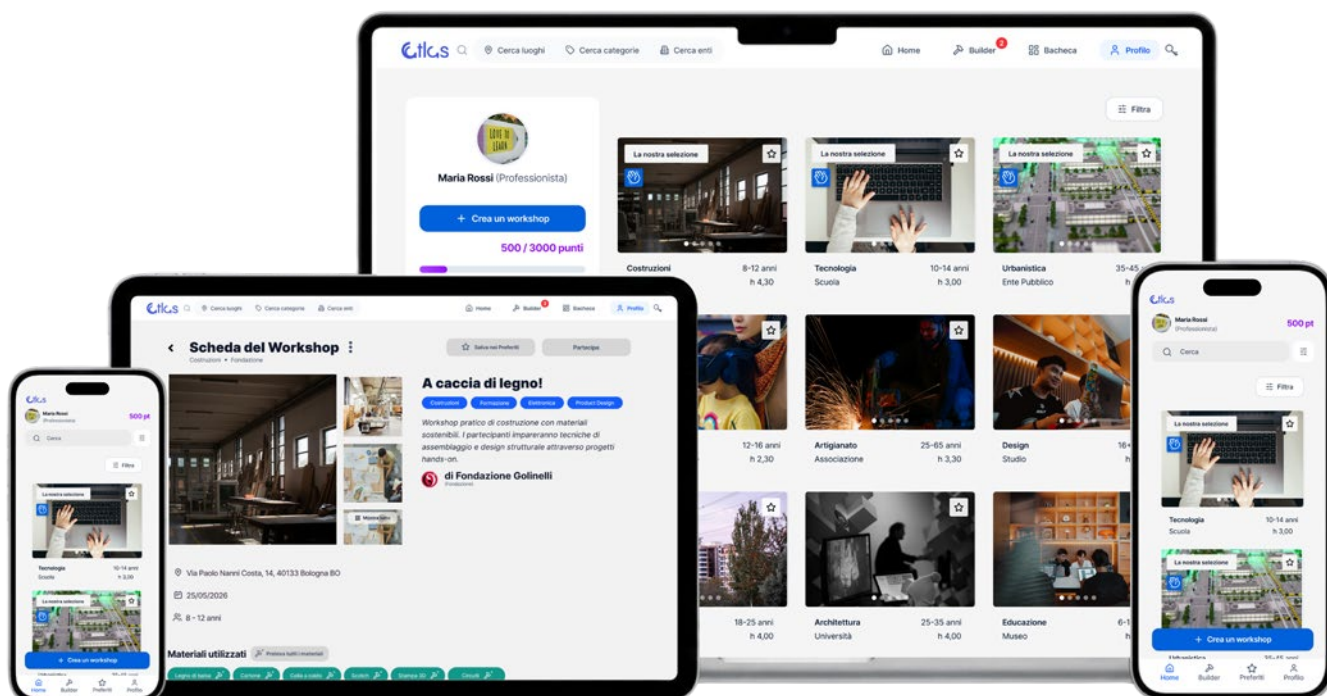
7.1 | Atlas: concept e prototipo

Concept

ATLAS è una piattaforma progettata per raccogliere, classificare e rendere consultabili le esperienze laboratoriali realizzate da scuole, enti, associazioni, fondazioni e imprese. L'obiettivo è costruire un archivio strutturato nel quale ogni workshop venga descritto attraverso un insieme omogeneo di attributi, rendendo possibile il confronto tra esperienze differenti e la loro riutilizzabilità progettuale. La piattaforma integra strumenti per la consultazione, la ricerca avanzata, la pubblicazione di nuovi workshop, la gestione dei preferiti e la costruzione guidata di nuove esperienze. Attraverso un sistema di ordinamento basato sulle caratteristiche dell'utente e dei contenuti pubblicati, ATLAS facilita l'individuazione delle esperienze più pertinenti e trasforma un patrimonio disperso di pratiche educative in una base dati condivisa, interrogabile e in continua evoluzione.

Il nome ATLAS è stato scelto perché richiama l'idea di un sistema capace di raccogliere, organizzare e rendere consultabile un patrimonio di informazioni distribuite. Così come un atlante consente di orientarsi all'interno di un territorio attraverso una struttura ordinata di mappe, la piattaforma permette di orientarsi tra centinaia di esperienze laboratoriali mediante una classificazione condivisa e un insieme di metadati omogenei. Ogni workshop viene trasformato in un'unità informativa confrontabile con le altre, rendendo possibile individuare analogie, differenze e relazioni tra contesti, metodologie e obiettivi.

7.1 | Concept e prototipo



Questo capitolo descrive il funzionamento del prototipo di ATLAS attraverso un percorso che attraversa le principali sezioni dell'applicazione, ricostruendo l'esperienza dell'utente dall'accesso fino alla gestione dei propri contenuti. Ogni sezione viene analizzata mettendo in evidenza obiettivi, funzionalità e modalità di interazione, così da mostrare come le diverse componenti collaborino nella costruzione di un sistema coerente per la consultazione, la progettazione e la valorizzazione delle esperienze laboratoriali. Il percorso segue il main user flow di navigazione previsto dalla piattaforma, evidenziandone le principali user experience.



7.1 | Concept e prototipo



Autenticazione

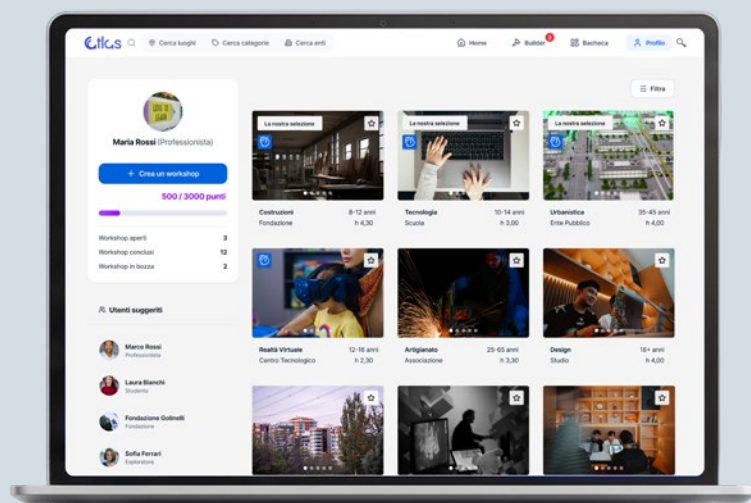
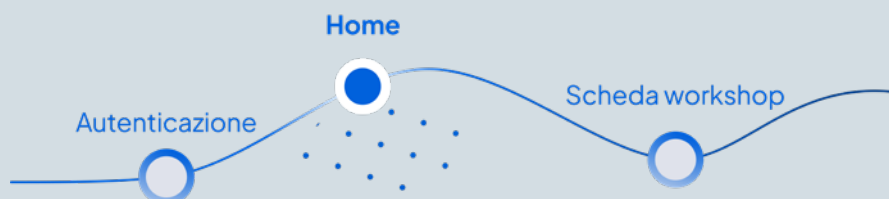
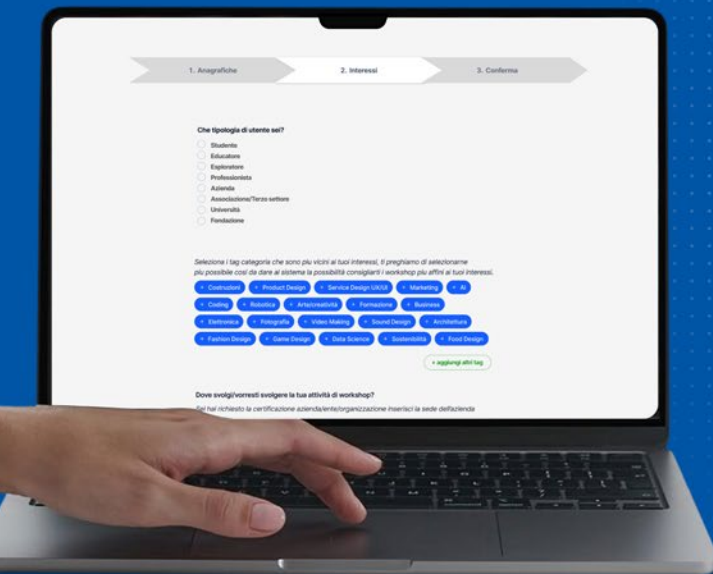
L'accesso ad ATLAS consente di creare un profilo personalizzato attraverso Identity Provider Commerciali. Durante la prima configurazione l'utente definisce interessi, categorie e area geografica di riferimento, informazioni utilizzate dal sistema per personalizzare l'ordinamento dei workshop e abilitare tutte le funzionalità della piattaforma.

La fase di autenticazione è progettata considerando tutela dei dati personali. L'utente può registrarsi come persona fisica oppure richiedere l'associazione o la registrazione di un'organizzazione. L'intero processo è stato progettato secondo i principi di Privacy by Design e Privacy by Default previsti dal Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR), minimizzando i dati raccolti e prevedendo un'evoluzione verso sistemi di autenticazione federata conformi al Codice dell'Amministrazione Digitale (CAD).

Form di registrazione dell'azienda. Il form include:

- Nome dell'azienda/ente/organizzazione (con un messaggio di avvertimento: "Se la tua azienda non è presente tra quelle presenti in piattaforma puoi richiedere la registrazione della tua azienda.")
- Registra la tua azienda (con un menu a tendina che mostra: Fondazione Innovazione Urbana, Kilowatt, Fondazione Colinelli, EmiBanca, Liceo Scientifico Malpighi Bologna)
- PEC della tua azienda/ente/associazione (con un messaggio di avvertimento: "Quando avrai completato l'autenticazione riceverai un'email con le credenziali alla casella di posta indicata qui sotto. Ti verrà chiesto di modificare le credenziali subito dopo.")
- Ragione Sociale
- Codice Fiscale/ P. Iva

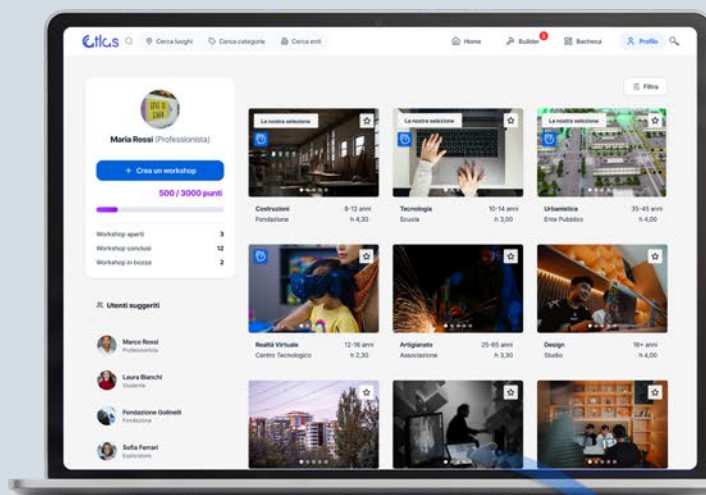
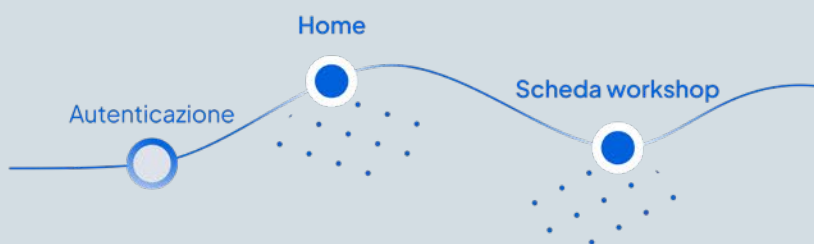
7.1 | Concept e prototipo



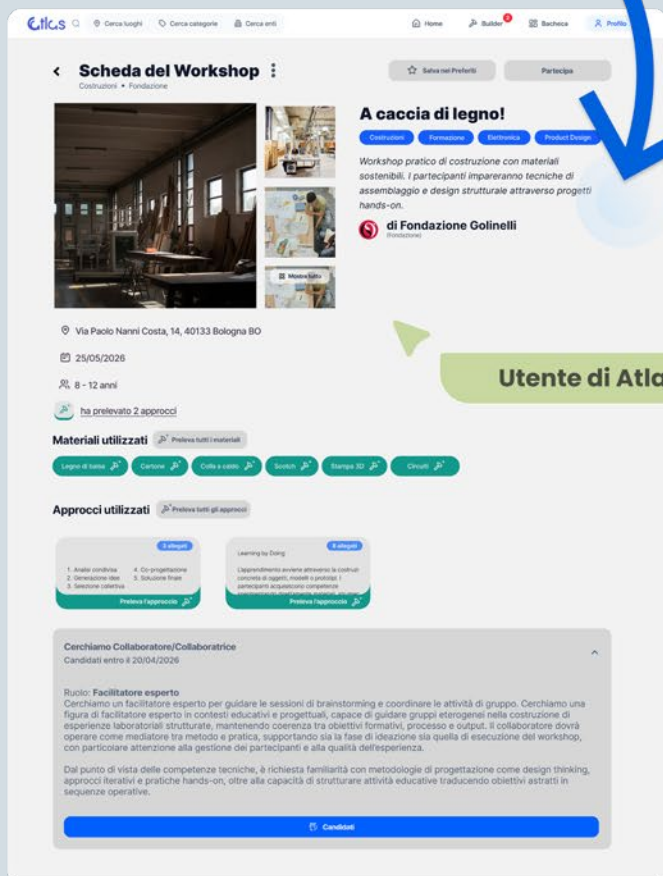
Home

La Home raccoglie i workshop pubblicati in una griglia consultabile tramite ricerca e filtri. Per gli utenti non autenticati i contenuti sono ordinati cronologicamente, mostrando le esperienze più recenti. Gli utenti autenticati ricevono invece una selezione personalizzata sulla base di interessi, posizione e attività svolte in piattaforma.

7.1 | Concept e prototipo



La Home raccoglie i workshop pubblicati in una griglia consultabile tramite ricerca e filtri. Per gli utenti non autenticati i contenuti sono ordinati cronologicamente, mostrando le esperienze più recenti. Gli utenti autenticati ricevono invece una selezione personalizzata sulla base di interessi, posizione e attività svolte in piattaforma.



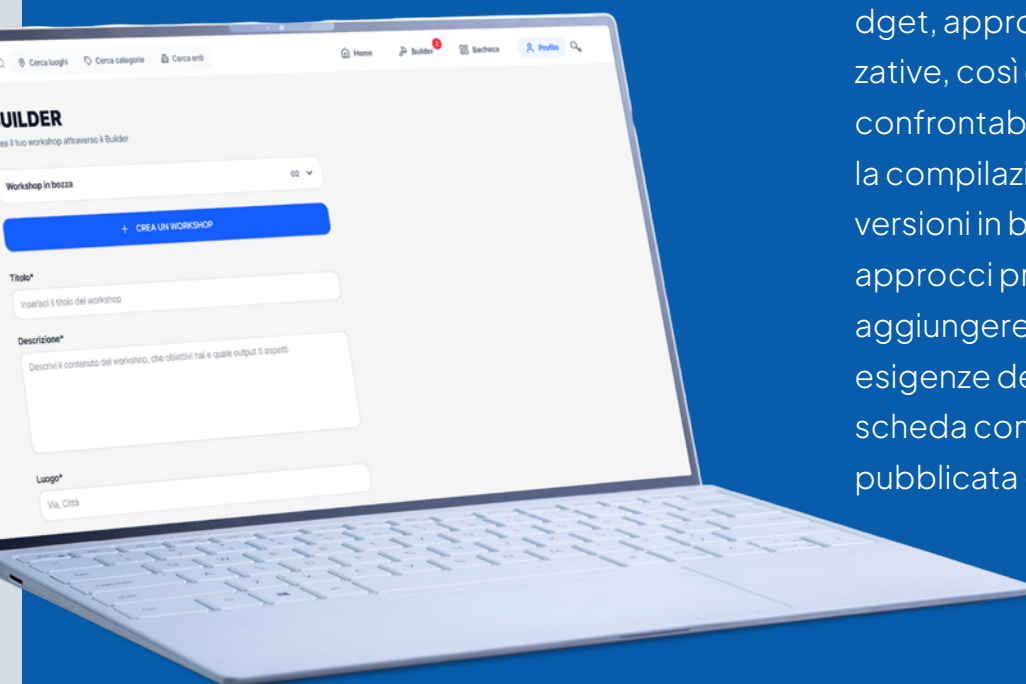
La scheda workshop costituisce il nucleo informativo di ATLAS e raccoglie in un'unica interfaccia tutti gli elementi necessari per comprendere e, se desiderato, replicare un'esperienza laboratoriale. Oltre alle informazioni descrittive, vengono resi consultabili materiali, approcci progettuali, immagini, target, luogo e data di svolgimento. La piattaforma consente inoltre di salvare il workshop nei preferiti, candidarsi come partecipante o collaboratore e prelevare materiali e approcci per riutilizzarli all'interno del proprio Builder.

7.1 | Concept e prototipo



Builder

Il Builder è l'ambiente di progettazione attraverso il quale l'utente costruisce il proprio workshop trasformando un'idea in una configurazione strutturata. Ogni laboratorio viene descritto mediante attributi standardizzati, come obiettivi, materiali, target, durata, budget, approcci e informazioni organizzative, così da rendere le esperienze confrontabili e riutilizzabili. Durante la compilazione è possibile salvare versioni in bozza, integrare materiali e approcci prelevati da altri workshop e aggiungere campi opzionali in base alle esigenze del progetto. Il risultato è una scheda completa, pronta per essere pubblicata e condivisa con la comunità.



Carica delle immagini (almeno una)*


UPLOAD
JPEG, JPG, PNG, WEBP - Max 20MB

Data dell'evento*

* Se il workshop è già concluso verrà mostrato l'avviso nel post e non ti sarà possibile attivare il "cerco collaboratori"

Età dei partecipanti*

Min — Max

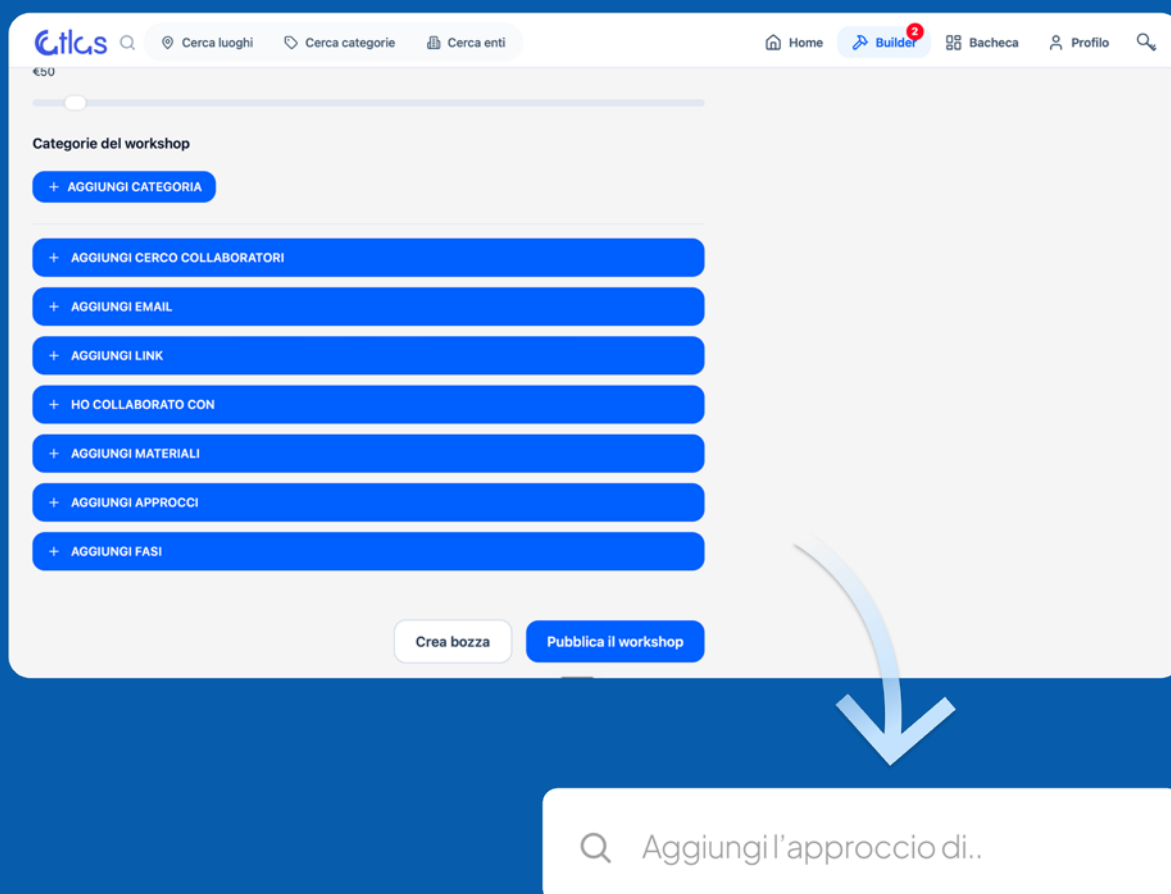
Applicativo per partecipare*

Qui apparirà una dialog modale che consentirà all'utente di inviare la propria applicazione come Partecipante al workshop

+ AGGIUNGI CERCO COLLABORATORI

7.1 | Atlas: concept e prototipo

Il Builder consente di costruire un workshop attraverso una compilazione guidata e progressiva dei suoi attributi: obiettivi, target, materiali, budget, durata, collaborazioni e molto altro.



The screenshot displays the 'Atlas' web application interface. At the top, there's a navigation bar with the 'Atlas' logo, search bars for 'Cerca luoghi', 'Cerca categorie', and 'Cerca enti', and user navigation links for 'Home', 'Builder' (with a red notification badge), 'Bacheca', and 'Profilo'. Below the navigation bar, a progress indicator shows the current step. The main section is titled 'Categorie del workshop' and contains a list of blue buttons with white text: '+ AGGIUNGI CATEGORIA', '+ AGGIUNGI CERCO COLLABORATORI', '+ AGGIUNGI EMAIL', '+ AGGIUNGI LINK', '+ HO COLLABORATO CON', '+ AGGIUNGI MATERIALI', '+ AGGIUNGI APPROCCI', and '+ AGGIUNGI FASI'. At the bottom of this section are two buttons: 'Crea bozza' and 'Pubblica il workshop'. A large blue arrow points from the 'Pubblica il workshop' button to a search bar below, which contains the text 'Aggiungi l'approccio di..'.

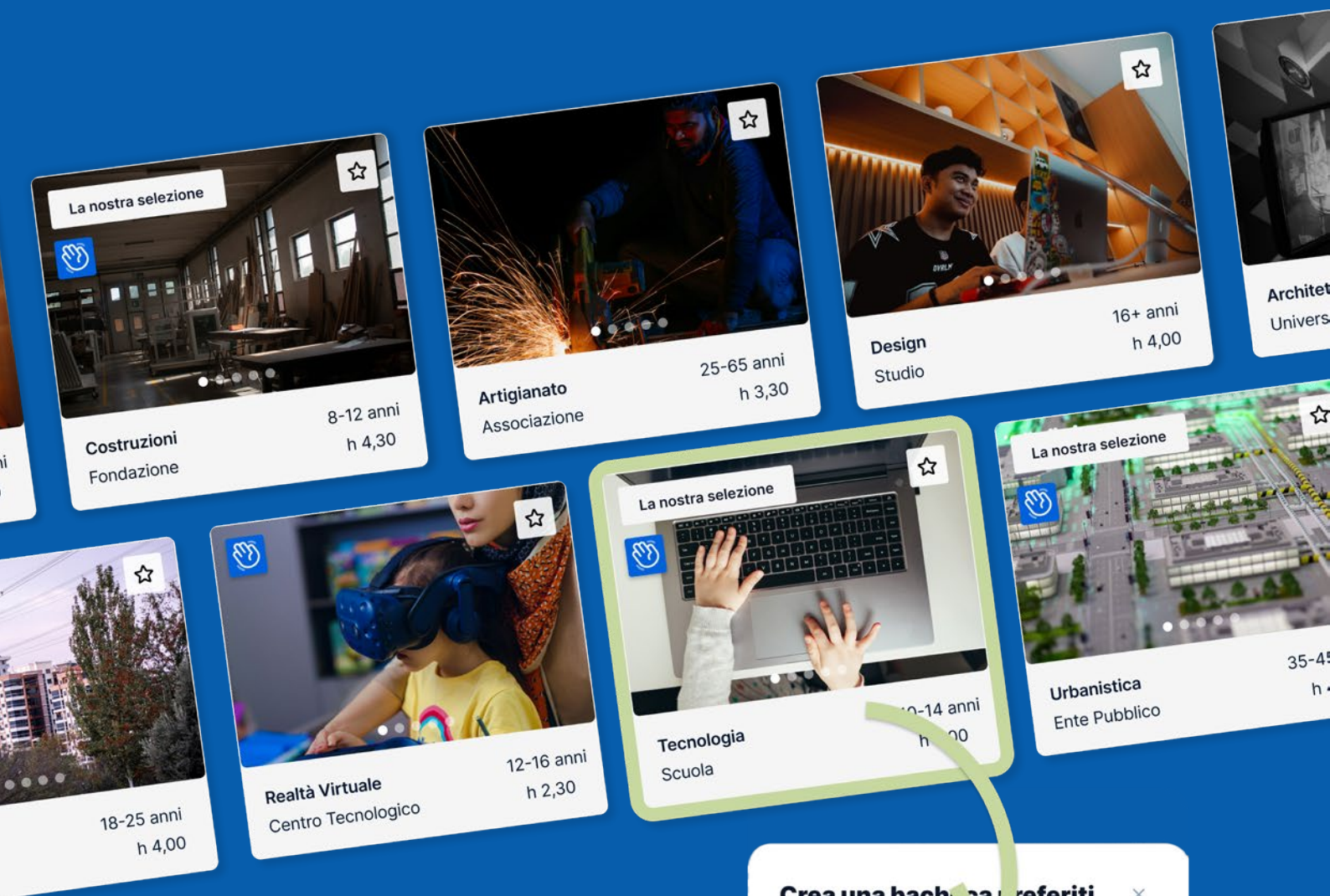
Il suo elemento distintivo è la possibilità di riutilizzare singoli elementi provenienti da workshop già pubblicati, trasformando l'archivio della piattaforma in una vera base di conoscenza progettuale. Ogni nuova esperienza nasce così dall'integrazione tra l'idea del facilitatore e precedenti reali.

7.1 | Atlas: concept e prototipo

Builder

Preferiti

Bacheca preferiti



Questa sezione consente di organizzare i workshop salvati all'interno di bacheche. Un workshop può essere aggiunto direttamente dalla Home tramite l'icona dedicata oppure inserito in una nuova bacheca creata al momento del salvataggio.

Crea una bacheca preferiti

Nome

es. Workshop Architetture

Cartella segreta ☐

Solo tu puoi visualizzarla

Cartella preferiti di gruppo

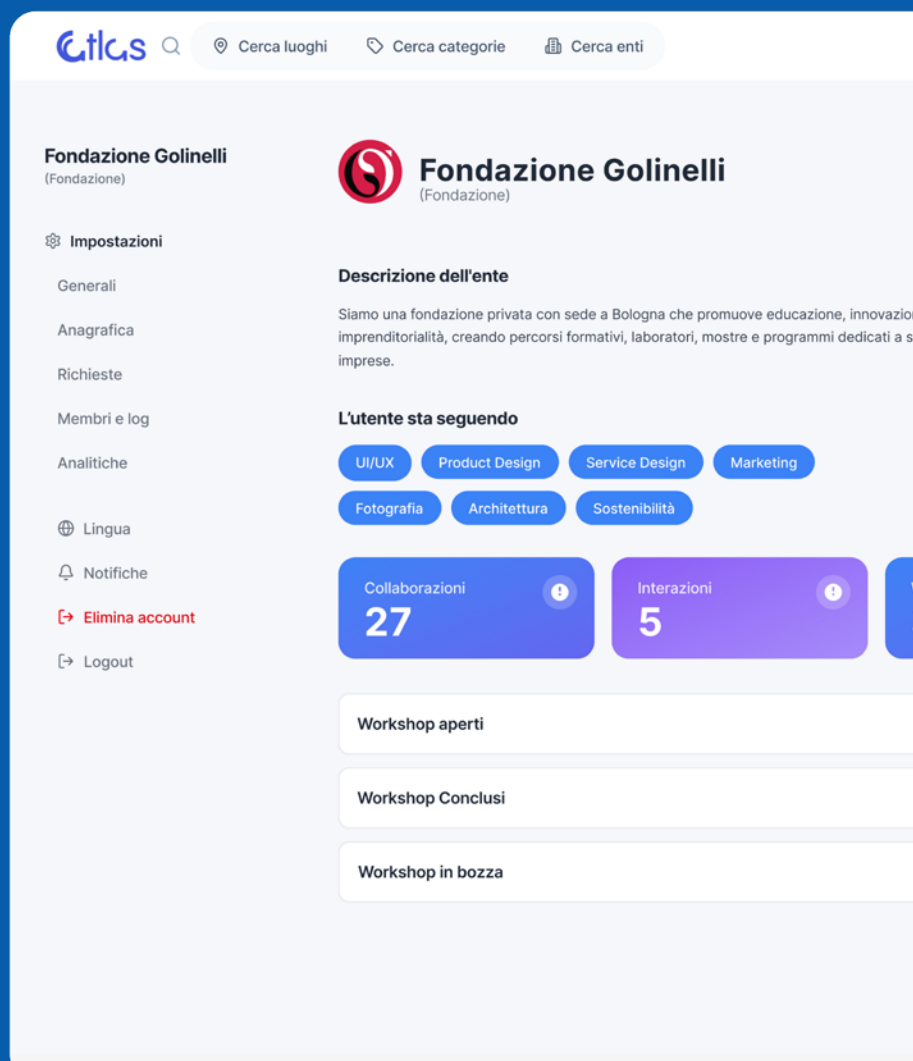
Crea cartella preferiti

7.1 | Atlas: concept e prototipo



Profilo

Oltre ai dati personali, nel profilo è possibile consultare e modificare i propri tag utente utilizzati dal sistema per personalizzare l'ordinamento dei workshop suggeriti. Nella stessa area è presente il cruscotto dei punti, che mostra i crediti accumulati attraverso l'attività svolta in piattaforma.



7.2 | Ingaggio e touchpoints

L'efficacia di un servizio non dipende esclusivamente dalle funzionalità che offre, ma anche dalla capacità di raggiungere e coinvolgere i propri utenti. Il presente capitolo analizza le strategie di ingaggio adottate per ATLAS, collocandole nella fase iniziale della customer journey, quando il servizio viene scoperto e valutato per la prima volta. Attraverso l'analisi dei touchpoint, vengono individuati i canali, gli strumenti e le occasioni che consentono alla piattaforma di entrare in contatto con organizzazioni e cittadini, favorendone l'adozione e la crescita della comunità.

Definizione della
tipologia di workshop

mappatura
del target

Progettazione
dell'evento
con partner strategici

evento
lancio

Eventi per sponsorizzare il
servizio presso le sedi
degli utenti target o in
spazi fisici di terze parti
(scuole, università, webi-
nar con le aziende)

mappatura
del target

definizione della
campagna social

7.2 | Ingaggio e touchpoints

L'ingaggio B2B riguarda scuole, fondazioni, aziende, enti pubblici e realtà formative.

Nel caso delle scuole, un canale rilevante è rappresentato dalla formazione dei docenti. Il contratto AGIDAE prevede infatti attività di formazione e aggiornamento connesse alla funzione svolta, che possono costituire una cornice utile per introdurre strumenti dedicati alla progettazione e alla documentazione dei laboratori (AGIDAE, 2024). Per fondazioni e aziende, invece, l'ingaggio può avvenire attraverso workshop di apertura, eventi dimostrativi e momenti progettuali pubblici. Un esempio coerente è il workshop "Design for Learning", promosso da Future Education Modena, in collaborazione con Canva e Advanced Design dell'Università di Bologna, dedicato alla progettazione di esperienze educative (Future Education Modena, 2026).

Per gli enti pubblici, i canali più pertinenti sono piattaforme e programmi già orientati alla formazione del personale pubblico. Syllabus, ad esempio, è la piattaforma nazionale dedicata alla formazione del capitale umano della Pubblica Amministrazione (Dipartimento della Funzione Pubblica, n.d.). Formez PA ed EventiPA ospitano webinar e incontri dedicati allo sviluppo delle competenze nelle amministrazioni pubbliche (Formez PA, n.d.). IFEL, infine, opera in particolare a supporto dei Comuni e degli enti locali, anche attraverso corsi, webinar e sistemi di attestazione tramite open badge (Fondazione IFEL, n.d.).

Mappatura del target



7.2 | Ingaggio e touchpoints

Definizione della tipologia di workshop da somministrare al target user di Atlas

Dopo aver individuato il target di riferimento, la fase successiva consiste nella progettazione del workshop più adatto a coinvolgerlo. Il format viene definito affinché trasmetta il funzionamento di ATLAS, ne mostri le applicazioni pratiche e il valore sia per la singola organizzazione sia per l'ecosistema territoriale. Il workshop diventa così il principale strumento attraverso cui comunicare la visione del servizio e favorirne l'adozione.

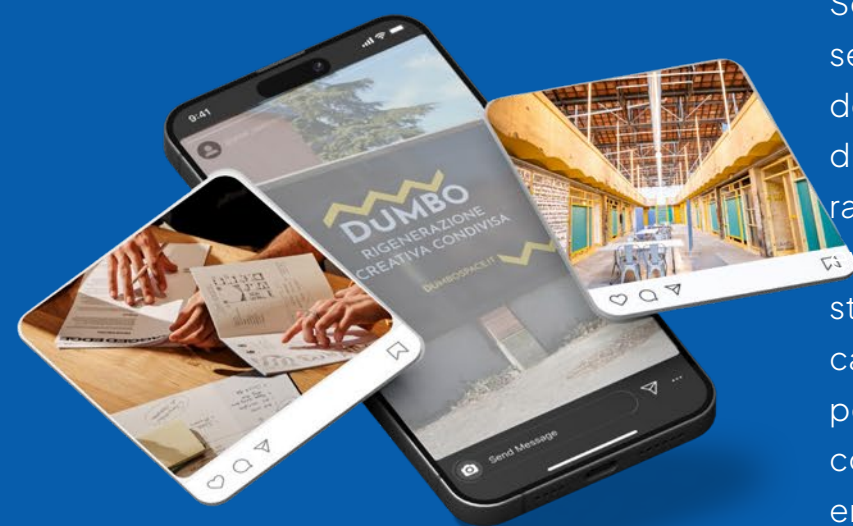
Fig. 22



Workshop agli spazi MUG, Bologna

7.2 | Ingaggio e touchpoints

Sono qui presentati alcuni touchpoint di servizio progettati per comunicare l'identità, i valori e le principali funzionalità di ATLAS. Questi materiali accompagneranno il lancio della piattaforma durante eventi di presentazione, workshop dimostrativi e campagne di comunicazione sui canali social. La strategia di diffusione è pensata per raggiungere due pubblici complementari: da un lato organizzazioni, enti, imprese e associazioni interessati ad adottare la piattaforma come strumento operativo; dall'altro un target più giovane, che utilizza prevalentemente i social media per informarsi, scoprire nuove opportunità formative e partecipare a esperienze laboratoriali.



08

Riflessione critica
sui risultati
e sviluppi futuri

08 | Riflessione critica sui risultati e sviluppi futuri

Gli impatti

Atlas presuppone un impatto sociale legato alla capacità di rendere leggibile l'innovazione sociale prodotta dal territorio. Nel contesto bolognese, molte esperienze laboratoriali vengono oggi comunicate come eventi, iniziative o attività formative, ma raramente vengono archiviate come pratiche confrontabili, dotate di metadati, risultati, criticità e condizioni di replicabilità. Il valore della piattaforma sta quindi nel trasformare il laboratorio da episodio isolato a unità informativa stabile.

In questo senso, questo SaaS diventa una possibile infrastruttura civica per il territorio: permette a scuole, fondazioni, imprese, associazioni e pubbliche amministrazioni di osservare dove si concentrano le pratiche collaborative, quali temi emergono con maggiore frequenza e quali comunità risultano più attive.

Gli SDGs

Gli SDGs, Sustainable Development Goals, sono i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile adottati dagli Stati membri delle Nazioni Unite all'interno dell'Agenda 2030 come quadro globale per pace, prosperità, persone e pianeta. Rispetto ad Atlas, non tutti gli obiettivi risultano pertinenti allo stesso modo. L'SDG 9, Imprese, innovazione e infrastrutture, perché Atlas propone un'infrastruttura digitale per organizzare, standardizzare e valorizzare pratiche di innovazione; Questo SDG promuove infrastrutture resilienti: sviluppare infrastrutture affidabili, sostenibili e di qualità per supportare lo sviluppo economico e il benessere umano, garantendo un accesso equo per tutti;

l'SDG 10, Ridurre le disuguaglianze, nella misura in cui rende accessibili esperienze, competenze e opportunità anche a soggetti che non dispongono di reti consolidate;

l'SDG 11, Città e comunità sostenibili: ATLAS sostiene la lettura delle pratiche collaborative come indicatori della vitalità culturale e sociale dei territori

08 | Riflessione critica sui risultati e sviluppi futuri

tema trattato dallo stesso SDG che parla di fornire accesso universale a spazi verdi e pubblici sicuri, inclusivi e accessibili, in particolare per donne, bambini, anziani e disabili. ATLAS rende possibile ciò perchè fornisce supporto alla governance territoriale. Una Pubblica Amministrazione potrebbe utilizzare i dati aggregati della piattaforma per comprendere quali quartieri ospitano più attività e in quale contesto sociale e urbano vivono le comunità in questi quartieri.

Analisi critica

La principale criticità di Atlas riguarda la sua fase iniziale. Una piattaforma fondata sulla consultazione e comparazione di esperienze laboratoriali non può generare valore se non dispone di una base dati sufficiente.

Per questa ragione, la fase di popolamento iniziale diventa strategica. Una possibile soluzione consiste nell'inserimento ex post di archivi laboratoriali già esistenti, messi a disposizione da fondazioni, scuole, associazioni, imprese o soggetti che abbiano organizzato workshop negli anni precedenti. Questi casi, pur essendo datati, permetterebbero alla piattaforma di avviare una prima massa critica di contenuti.

Questa scelta porta con sé un'ulteriore criticità: la qualità dei dati caricati. Archivi diversi avranno formati diversi, livelli di dettaglio diversi e gradi differenti di affidabilità. Sarà quindi necessario definire una procedura di normalizzazione minima, capace di distinguere tra dati obbligatori, dati facoltativi e dati non recuperabili. La piattaforma dovrà accettare l'imperfezione degli archivi storici senza rinunciare alla comparabilità. Il limite iniziale di Atlas, dunque, non è soltanto tecnologico, ma organizzativo: serve una rete di soggetti disposti a conferire memoria, e serve un modello "editoriale" capace di trasformare quella memoria in dati utilizzabili.

08 | Riflessione critica sui risultati e sviluppi futuri

Gli sviluppi futuri

Gli sviluppi futuri di Atlas riguardano soprattutto tre direzioni: **istituzionalizzazione dell'accesso, scalabilità territoriale e adattabilità del modello**. Sul piano dell'autenticazione, una possibile evoluzione consiste nell'integrazione con FedERa e con sistemi pubblici come SPID, CIE e CNS. Il Progetto Funzionale prevede già che, in una fase successiva, Atlas possa passare da un Identity Provider commerciale a sistemi di autenticazione pubblici tramite gateway FedERa, ereditando solo gli attributi necessari e riducendo la gestione diretta dei dati sensibili da parte della piattaforma. Questo sviluppo sarebbe coerente anche con il ruolo di FedERa come gateway di accesso ai servizi online della PA tramite identità digitali SPID, CIE e CNS.

La seconda direzione riguarda la scalabilità regionale. Atlas nasce sul territorio bolognese, ma il suo modello potrebbe essere trasferito in altre regioni, perché ogni territorio produce laboratori, workshop, percorsi educativi, pratiche culturali e processi di attivazione comunitaria. Realtà come SocialFare a Torino, che si definisce primo centro per l'innovazione sociale in Italia, lavorano su soluzioni, servizi e modelli per rispondere ai bisogni di persone e comunità. Shifton a Milano opera come studio di design per l'innovazione sociale e lavora anche su rigenerazione urbana, attivazione di relazioni, innovazione dei servizi e racconto del cambiamento. I Cantieri Culturali alla Zisa di Palermo rappresentano invece un contesto in cui spazi culturali, formazione, iniziative di comunità e organizzazioni pubbliche e private costruiscono un ecosistema ad alta densità creativa.

In uno scenario di scalabilità, Atlas potrebbe diventare un'infrastruttura replicabile per leggere le pratiche laboratoriali a livello interregionale. La problematicità principale sarebbe mantenere un equilibrio tra standardizzazione e specificità locale: troppa rigidità renderebbe invisibili le differenze tra territori; troppa libertà renderebbe impossibile il confronto. Il potenziale futuro di Atlas sta proprio in questo punto: diventare uno strumento comune senza cancellare le identità locali, offrendo a ogni regione una base dati utile per comprendere dove l'innovazione sociale accade, chi la produce, con quali metodi e con quali effetti osservabili.

09 | Bibliografia e sitografia

AGIDAE. (2024). Contratto collettivo nazionale di lavoro AGIDAE – Scuole non statali. AGIDAE. <https://www.agidae.it/>

Biondi, A. (2026, 20 gennaio). La mappa del disagio in città. InCronaca. <https://incronaca.unibo.it/archivio/2026/01/20/la-mappa-del-disagio-in-citta>
Comune di Bologna. (2023).

Inaugurazione del Giardino delle Popolarissime e del nuovo padiglione. <https://www.comune.bologna.it/novita/notizie/inaugurazione-giardino-popolarissime-nuovo-padiglione>

Dewey, J. (1939). Libertà e cultura. La Nuova Italia.

Dipartimento della Funzione Pubblica. (n.d.). Syllabus – Nuove competenze per le pubbliche amministrazioni. <https://www.syllabus.gov.it/>
Fondazione IFEL. (n.d.). Piattaforma e-learning IFEL. <https://elearning.fondazioneifel.it/>

Formez PA. (n.d.). EventiPA – Formazione e aggiornamento per la Pubblica Amministrazione. <https://eventipa.formez.it/>

Future Education Modena. (2026). Design for Learning: Progetta l'Open Day della scuola con Canva e l'Advanced Design [Evento]. Eventbrite. <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-design-for-learning-progetta-lopen-day-della-scuola-con-canva-e-ladvanced-design-1992139937179>

Halbwachs, M. (1925). Les cadres sociaux de la mémoire. Félix Alcan.

Ingold, T. (2013). Making: Anthropology, archaeology, art and architecture. Routledge.

Kitchin, R. (2014). The data revolution: Big data, open data, data infrastructures and their consequences. SAGE Publications.

09 | Bibliografia e sitografia

Lefebvre, H. (1974). *La production de l'espace*. Anthropos.

Nonaka, I. (1991). The knowledge-creating company. *Harvard Business Review*, 69(6), 96–104.

Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The knowledge-creating company: How Japanese companies create the dynamics of innovation*. Oxford University Press.

OpenCoesione. (s.d.). Regione Emilia-Romagna. URL consultata il 9 luglio 2026, da <https://opencoessione.gov.it/it/dati/territori/emilia-romagna-regione/>

Reggio Children. (2018). *Presentazione Reggio Children* [Presentazione PDF]. INDIRE.

Regione Emilia-Romagna. (2024, 30 aprile). Sviluppo economico. Innovazione sociale: 75 progetti finanziati dalla Regione per migliorare il benessere, ridurre le diseguaglianze e generare sistemi di inclusione. *Notizie*. <https://notizie.regione.emilia-romagna.it/comunicati/2024/aprile/sviluppo-economico-innovazione-sociale-75-progetti-finanziati-dalla-regione-per-migliorare-il-benessere-ridurre-le-diseguaglianze-e-generare-sistemi-di-inclusione-primo-bando-regionale-da-5-1-milioni-di-euro-e-un-investimento-complessivo-di-quasi-11>

Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna. (s.d.). PNRR – Le risorse assegnate alle scuole ER. URL consultata il 9 luglio 2026, da <https://www.istruzioneer.gov.it/pnrr-le-risorse-assegnate-alle-scuole-er/>

09 | Bibliografia e sitografia

Fig. 1 – Moroni, F. (2024, 18 maggio). Montagnola, la grande paura. Negozianti tra rabbia e sconcerto: “La violenza è all’ordine del giorno”. Il Resto del Carlino. <https://www.ilrestodelcarlino.it/bologna/cronaca/montagnola-la-grande-paura-negozianti-tra-rabbia-e-sconcerto-la-violenza-e-allordine-del-giorno-05f8f7e1>

Fig. 2 – Blesio, F. (2025, 2 febbraio). Bologna, nuova linfa per il Parco della Montagnola: inaugurata Filla, i padiglioni multifunzionali dell’architetto Cucinella. Corriere di Bologna. https://corrieredibologna.corriere.it/notizie/politica/25_febbraio_02/bologna-nuova-linfa-per-il-parco-della-montagnola-inaugurata-filla-i-padiglioni-multifunzionali-dell-architetto-cucinella-13386e6b-e-cec-4adc-9390-eb11cd9exlk.shtml

Fig. 3 – BolognaToday. (2022, 10 gennaio). “Quadrilatero dello spaccio”, in via Malvasia si gioca la carta della riqualificazione. BolognaToday. <https://www.bolognatoday.it/cronaca/quadrilatero-dello-spaccio-si-gioca-la-carta-della-riqualificazione-in-via-malvasia.html>

Fig. 4 – Comune di Bologna. (2023). Inaugurazione del Giardino delle Popolarissime e del nuovo padiglione [Vista del padiglione]. <https://www.comune.bologna.it/novita/notizie/inaugurazione-giardino-popolarissime-nuovo-padiglione>

Fig. 5 – Comune di Bologna. (2023). Inaugurazione del Giardino delle Popolarissime e del nuovo padiglione [Vista aerea del campo da basket]. <https://www.comune.bologna.it/novita/notizie/inaugurazione-giardino-popolarissime-nuovo-padiglione>

Fig. 6 – Cultura Bologna. (n.d.). Cultura Bologna. <https://www.culturabologna.it/>

09 | Bibliografia e sitografia

Fig. 7 – Fondazione Golinelli. (n.d.). Laboratori. <https://www.fondazionegolinnelli.it/attivita/scuola/attivita-didattica/laboratori/>

Fig. 8 – Reggio Children. (n.d.). I molteplici accessi alla conoscenza. <https://www.reggiochildren.it/rc/formazione/webinar-on-demand/i-molteplici-accessi-alla-conoscenza-multi/>

Fig. 9 – Officine On/Off. (n.d.). Eventi & corsi [Screenshot della sezione Eventi e Corsi]. <https://officineonoff.com/eventi-corsi-officine-on-off/>

Fig. 10 – Officine On/Off. (n.d.). Eventi & corsi [Screenshot dello strumento interno “Skill Craft”]. <https://officineonoff.com/eventi-corsi-officine-on-off/>

Fig. 11 – Officine On/Off. (n.d.). Eventi & corsi [Descrizione dello strumento interno “Skill Craft”]. <https://officineonoff.com/eventi-corsi-officine-on-off/>

Fig. 13 – Bologna Innovation Square. (n.d.). Incontri di impresa. Si parte da Castenaso [Screenshot descrittivo]. <https://www.bolognainnovationsquare.it/Incontri-Impresa-Castenaso>

Fig. 14 – Bologna Innovation Square. (n.d.). Incontri di impresa. Si parte da Castenaso [Screenshot del palinsesto]. <https://www.bolognainnovationsquare.it/Incontri-Impresa-Castenaso>

Fig. 16 – INDIRE. (n.d.). PATHS – Biblioteca dell’innovazione [Strumento interno per la creazione di esperienze laboratoriali]. <https://biblioteca.indire.it/paths>

Fig. 17 – INDIRE. (n.d.). Capitolo 1 – Progettare la documentazione audiovisiva. <https://biblioteca.indire.it/path/14/show/836>

09 | Bibliografia e sitografia

Fig. 18 – INDIRE. (n.d.). Formazione – eTwinning Italia. <https://etwinning.indire.it/formazione/>

Fig. 19 – European School Education Platform. (2026, 29 giugno). English for educators – Language improvement (A1–A2 level) (6–day/7–day) Limassol [Screenshot della raccolta eventi/workshop]. <https://school-education.ec.europa.eu/en/learn/courses/english-educators-language-improvement-a1-a2-level-6-day-7-day-limassol>

Fig. 20 – European School Education Platform. (2026, 29 giugno). English for educators – Language improvement (A1–A2 level) (6–day/7–day) Limassol [Screenshot della scheda workshop]. <https://school-education.ec.europa.eu/en/learn/courses/english-educators-language-improvement-a1-a2-level-6-day-7-day-limassol>

Fig. 21 – HundrED. (2026, 21 aprile). Global Collection: Submission Office Hour [Screenshot della scheda workshop]. <https://hundred.org/en/events/global-collection-submission-office-hour>

Fig. 22 – MUG – Magazzini Generativi. (2026, 9 febbraio). Workshop e assemblea dei soci del Clust-ER Innovate. <https://www.mugbo.it/news/2026/02/09/prova/>

Ringraziamenti

Desidero ringraziare innanzitutto la mia Relatrice, Valentina Gianfrate, per avermi accompagnato con pazienza e disponibilità durante tutto questo percorso. Grazie al suo supporto ho potuto affrontare i temi della ricerca e dell'analisi con maggiore consapevolezza e metodo.

Un ringraziamento speciale va a Marcello e Monica, che durante l'esperienza di tirocinio in Lepida sono stati molto più che semplici referenti. Mi hanno guidato nella comprensione di cosa significhi progettare una piattaforma partendo dalla definizione di un'architettura solida, insegnandomi che dietro ogni interfaccia esiste un lavoro di analisi, modellazione e progettazione spesso invisibile, ma fondamentale. L'esperienza svolta in Lepida è stata estremamente stimolante e mi ha permesso di conoscere aspetti della progettazione software che, a mio avviso, dovrebbero trovare maggiore spazio all'interno dei percorsi universitari dedicati al Service Design quando si parla di software e piattaforme

Ringrazio Diletta, che è stata presente ogni giorno di questi cinque anni. Ha condiviso con me entusiasmi, dubbi, momenti difficili e traguardi raggiunti, senza mai farmi mancare il suo sostegno. La sua presenza costante è stata una delle ragioni che mi hanno permesso di affrontare questo percorso con sicurezza e determinazione.

Infine voglio ringraziare tutti i miei amici, quelli che ci sono stati, quelli che se ne sono andati, e quelli che ho trovato lungo il percorso.