

Bando ETIC 2015-2016 - Abstract

Autore: Arch. PhD. Matteo Zallio

Titolo del lavoro candidato: ENVIRONMENT DESIGN SUSTAINING USERS: The Housing Design in Ambient Assisted Living

Secondo le ultime stime diffuse dalla Comunità Europea e dall'ISTAT (Istituto Nazionale di Statistica), l'Europa è considerata l'area geografica con l'età media della popolazione più elevata.

L'ambiente domestico, inteso come elemento fondante la nostra cultura familiare, come un punto di raccolta di esperienze, ricordi, oggetti, assume un valore ancora maggiore quando l'età avanza e il *Senior* si trova spesso a spendere molto del proprio tempo a casa.

Alla luce di questi dati, è possibile far vivere più a lungo, in maniera sicura e confortevole le persone *Senior*?

Le nostre abitazioni e i nostri elettrodomestici hanno il potenziale per migliorare l'autonomia e la qualità della vita delle persone?

Quali metodi, strumenti e scenari potrebbero migliorare il benessere e le condizioni di salute, riducendo i tempi e costi?

Le riflessioni elaborate inducono a definire alcuni degli strumenti che fondano il percorso multidisciplinare della ricerca:

- il risvolto delle tecnologie e le potenzialità offerte dalle ICT (*Information & Communication Technologies*) nella vita delle persone.
- il lato cognitivo, etico e comportamentale delle persone *Senior*, in relazione alla disciplina dell'*Interaction Design*.
- l'analisi quantitativa e qualitativa delle residenze "*Senior Friendly*" con caratteristiche di accessibilità e smartness.

L'approccio progettuale definito dalla ricerca, denominato "EDSU", acronimo di "*Environment Design Sustaining Users*", ovvero il *Design* per l'ambiente a sostegno degli utenti, pone le basi per progettare (e riprogettare) ambienti caratterizzati da un *Design* accessibile, con le proprietà degli oggetti *smart*, al fine di garantire il maggior grado di fruibilità e personalizzazione della propria casa. Un progetto di *Design* che sa traguardare gli scenari futuri, che prevede la possibilità di installare sensori o attuatori aggiuntivi a seconda delle mutate esigenze della persona, consente di migliorare notevolmente la qualità della vita degli utenti *Senior*, di mantenerli ancora per un lungo periodo attivi nella propria casa e di abbattere gli elevati costi legati alle modifiche di abitazioni concepite in maniera obsoleta.

Le strategie che compongono l'approccio EDSU hanno il potenziale per diventare un nuovo metodo di classificazione, certificazione e valutazione delle caratteristiche di accessibilità, adattabilità e flessibilità delle abitazioni e dei prodotti *smart* relativi al settore della *Home Automation*.

L'iter di sviluppo di questo nuovo concetto, potrebbe svilupparsi parallelamente a quello che è stato proposto per la definizione della classe di consumo energetico per gli elettrodomestici, normata dall'Unione Europea e dall'Attestato di Prestazione Energetica per gli edifici, normato a livello Nazionale e Regionale.

Lo scopo principale del lavoro è stato quello di creare i mezzi affinché la criticità dell'invecchiamento, in particolare all'interno del contesto domestico, possa essere conosciuta e affrontata per migliorare il sistema del *welfare* e socio-assistenziale italiano, direzionandolo da un modello, basato sulla centralità dei sistemi assistenziali, a un sistema basato sull'aumento della domiciliarità.

La ricerca non si è posta l'obiettivo di superare le innovazioni più evolute dal punto di vista tecnologico o di sovrapporsi ai metodi ed approcci di *Design* già esistenti e consolidati nel panorama Europeo e Mondiale. Bensì l'apporto inedito è stato quello di traguardare uno scenario ed un approccio progettuale, servendosi di un metodo di analisi di tipo olistico, come uno strumento al servizio delle persone per agevolare la vita all'interno degli ambienti domestici. Si tratta, in sostanza, di un nuovo *standard* di abitazioni in cui gli utenti possano fruire del corretto spazio costruito e delle potenzialità offerte dalle tecnologie *ICT* integrate in maniera non invasiva, accettate e, riprendendo la definizione del guru dell'*User Centered Design*, D. Norman, "capacitanti".