

Progetto Linfa



Team:
Chiara De Angelis, Beatrice Fregosi,
Tiziano Pucci, Valentina Pilot

INDICE

1. Introduzione
2. Obiettivi
3. Ricerca
4. Conclusioni

INTRODUZIONE

L'idea alla base del Progetto Linfa è quella di migliorare la vita delle famiglie in città. Attraverso il recupero e la riqualificazione di edifici e aree abbandonate il progetto vuole creare nuovi spazi da dedicare alle famiglie. Gli spazi saranno un punto di ritrovo, condivisione e svago sia per i bambini che per i genitori.

La creazione di luoghi pensati e progettati con questo obiettivo può essere una soluzione efficace per migliorare il rapporto non sempre facile tra famiglia e città.

Il coinvolgimento delle famiglie nel processo creativo e di progettazione è fondamentale. Solo così sarà possibile creare luoghi utili e vivibili in città, con una forza attrattiva che duri nel tempo.

OBIETTIVI

L'utilizzo della griglia scopo-sfide-ostacoli-visioni ha definito meglio obiettivi e strategia di progetto.

Grazie all'uso dei post-it, il team ha integrato e raccolto gli spunti nati nella prima fase di discussione. Gli obiettivi di progetto sono stati poi declinati in forma di domanda.

Scopo

Riqualificare aree ed edifici abbandonati in città da dedicare alle famiglie.

Visione

Trovare spazi, anche temporali, in cui le famiglie possano dedicarsi alla città. Far capire il valore dell'iniziativa con un progetto pilota, in modo che le famiglie siano disposte ad investirci.

Ostacoli

Le famiglie hanno poco tempo da dedicare all'iniziativa.

Sfide

Coinvolgere le famiglie in un progetto pilota, come la riqualificazione di un edificio.

Obiettivo strategico

Come possiamo riqualificare zone/edifici della città coinvolgendo le famiglie con bambini nel processo?

Obiettivo progettuale

Come possiamo far partire un progetto pilota, uno spazio pubblico dedicato alle famiglie con bambini?

Obiettivo degli utenti

Come possiamo creare luoghi attrattivi e utili per le famiglie?

Obiettivo della ricerca

Come possiamo capire i bisogni delle famiglie? Quali temi le attirano? Quanto tempo libero hanno e come lo trascorrono? Sarebbero disposti a dedicare del tempo al progetto?

RICERCA

Il cuore della ricerca sono ovviamente le famiglie. La ricerca vuole comprendere meglio il rapporto delle famiglie con la città, o con il proprio quartiere se in città di grandi dimensioni come Milano o Roma.

L'obiettivo della ricerca è quindi capire le abitudini, le tempistiche, i servizi necessari e gli spazi frequentati dalle famiglie. La ricerca indaga anche le motivazioni e i bisogni delle famiglie per migliorare la propria città.

Il metodo di ricerca utilizzato è stato l'intervista, una tecnica qualitativa che permette di indagare emozioni, motivazioni e modelli mentali. L'intervista è semi strutturata con domande di taglio narrativo, per permettere agli intervistati di raccontare esperienze e vissuti personali.

Sono stati intervistati genitori con bambini piccoli o adolescenti, provenienti da città differenti (Milano, Vicenza, Pavia, La Spezia e Roma) e con diversi background economici e sociali.

Ho condotto personalmente tre interviste, due di persona e una telefonica.

Lo script e le trascrizioni delle interviste sono nella cartella [Interviste](#).

ANALISI INTERVISTE

Dopo aver condotto le interviste, gli elementi più importanti e gli spunti emersi sono stati sintetizzati in singoli post-it. I post-it sono stati poi suddivisi per argomento.

- **Luoghi** frequentati e ideali
- **Servizi mancanti**
- **Tempo**
- **Collaborazione**
- **Proposte**

L'elenco completo dei post-it è nella cartella [Post-it](#).



INSIGHTS INTERVISTE

- Le famiglie hanno **pochissimo tempo**, specie durante la settimana lavorativa.
- Per partecipare ad eventi o incontri hanno bisogno di un **calendario preciso e di largo preavviso**.
- Se la stagione lo permette, cercano di passare più tempo possibile all'**aperto** (giardini, parchi giochi, piste ciclabili, eccetera).
- In **inverno** le possibilità calano notevolmente (palestre, casa di amici, centri commerciali).
- Gli **spostamenti in città** sono problematici, i servizi pubblici sono spesso carenti, le piste ciclabili mal collegate e l'auto diventa necessaria.
- La possibilità di spendere **tempo e risorse** attivamente nel progetto è remota.
- Le famiglie si dimostrano interessate ad offrire **spunti e proposte**.
- Emerge quindi il bisogno di un **luogo di riferimento nel tempo** e che possa coinvolgere **tutti i membri della famiglia con attività di diverso tipo**.

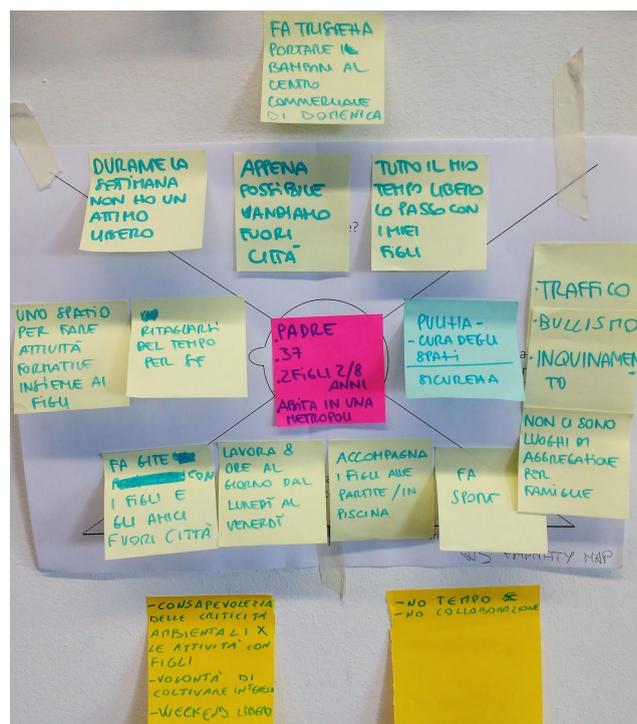
EMPATHY MAP & PERSONAS

I risultati della ricerca hanno fornito la base per produrre una empathy map:

"È un padre di 37 anni con due figli di 2 e 8 che abita in una metropoli. Dice che è molto triste portare i bambini al centro commerciale di domenica.

Vorrebbe uno spazio per fare attività formative con i figli e, se possibile, ritagliarsi più tempo per se stesso. È molto attento alla cura e sicurezza degli spazi, mentre teme per il traffico e l'inquinamento. Sente molto vicino il problema del bullismo.

Lavora 8 ore al giorno dal lunedì al venerdì, nei weekend



accompagna il figlio maggiore alle partite di calcio oppure organizza piccole gite fuori città con famiglie di amici.

È consapevole delle criticità ambientali e vuole coltivare i suoi interessi, oltre a stimolare quelli dei figli. Purtroppo ha poco tempo libero (giusto qualche weekend e la sera), che gli impedisce di collaborare ad un eventuale progetto con costanza”.

Sono stati identificati quindi tre tipi di utenti, con un differente livello di interesse e coinvolgimento nel progetto.

- **Alessandro** Il più curioso e coinvolto, ha voglia di partecipare in maniera attiva ad un eventuale progetto. è pronto a mettere a disposizione le proprie competenze.
- **Irene** Nonostante i numerosi impegni capisce l'importanza del progetto e la necessità di migliorare la propria città.
- **Antonella** La più diffidente, è convinta di non avere tempo e voglia di partecipare. Potrebbe ricredersi in un secondo momento.

I dettagli dei profili sono nella cartella [Personas](#).

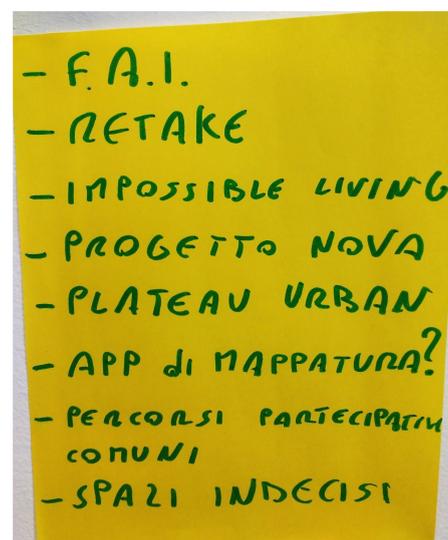
COMPETITORS

Linfa è un progetto in via di sviluppo e che offre un tipo di servizio non ancora definito. Per questo motivo la scelta dei competitors da analizzare è stata ampia e diversificata. Non esistono concorrenti “diretti”, ma diverse realtà da cui prendere spunto.

Ho analizzato tre realtà che si occupano di diverse fasi vicine al nostro progetto: la selezione degli luoghi da riqualificare, il processo di riqualificazione e la gestione delle attività all'interno degli spazi stessi.

- **Progetto Nova**
- **Kallipolis**
- **FAI.**

Le schede dell'analisi dei concorrenti sono nella cartella [Competitors](#).



MOCKUP APPLICAZIONE

Dopo l'analisi della ricerca e dei competitors ho immaginato una piattaforma per testare vari scenari d'uso.

Ho pensato ad una piattaforma (sia app che sito web) che permetta di consultare edifici e aree della città in via di riqualificazione e le attività in corso negli spazi già rinnovati.

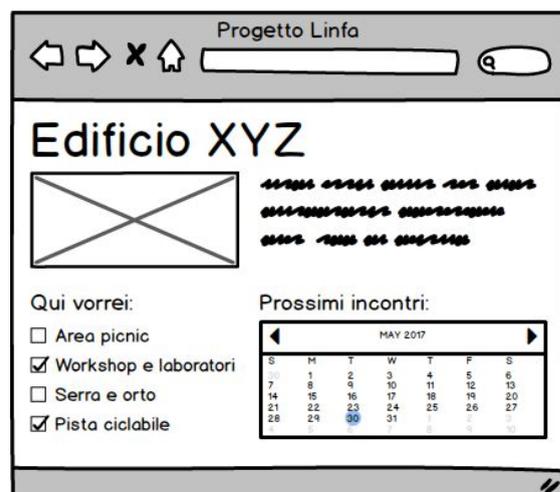
L'utente può segnalare i luoghi e le informazioni mancanti.

I diversi luoghi sono geolocalizzati su una mappa della città o del quartiere, filtrabili per fase del processo di riqualificazione.

I luoghi già attivi sono filtrabili per tipo di attività (sport, mostre, laboratori, ecc.), per età indicata dei bambini, se gratis o a pagamento, eccetera.

Ogni luogo ha una propria sezione, con informazioni sul luogo (storia dell'edificio, foto, video, dati, eccetera) e sull'ente (studio privato, comune, associazione, eccetera) che ha in carico la riqualificazione e gestione del luogo.

L'utente può partecipare in maniera attiva al processo di riqualificazione con sondaggi o questionari, indicare i servizi che preferisce, fare una donazione, consultare il calendario con gli incontri di codesign o partecipare alle altre attività in programma.



SCENARI D'USO E JOURNEY MAP

Scenario 1

Antonella, ogni volta che accompagna i bambini in piscina, osserva la vecchia fabbrica abbandonata affianco al parcheggio. Una sera, a cena con la famiglia, parla della struttura. In quel momento il marito le consiglia l'app Linfa di cui ha sentito parlare. Antonella per curiosità visita il sito web e decide di segnalare la fabbrica.

Scenario 2

Alessandro da qualche mese sta pensando di riqualificare la fattoria dove passava tanti pomeriggi da bambino. Ora la fattoria è in stato di abbandono. Parlando con i colleghi dello studio viene a conoscenza del Progetto Linfa. Accede quindi al sito e inizia a esplorare la piattaforma. Qui scopre che un'associazione ha già dimostrato interesse alla struttura per trasformarla in una fattoria didattica e sociale.

Scenario 3

Irene è alla ricerca di un corso pomeridiano per la figlia più grande. Questo le permetterebbe di avere qualche ora libera in più alla settimana. Navigando su internet in cerca di informazione, scopre il calendario dei corsi del Progetto Linfa

La [Journey Map](#) di Alessandro nello Scenario 2 è inserita come allegato.

CONCLUSIONI

Il progetto è nato da un'idea stimolante ma poco definita: la riqualificazione di edifici abbandonati in città. Grazie al confronto continuo tra i membri del gruppo e grazie alla ricerca con gli utenti, il progetto si è evoluto e ha mutato forma.

Innanzitutto il focus sui destinatari del progetto (le famiglie) ha permesso di delineare meglio il campo di indagine.

La ricerca con gli utenti attraverso le interviste ha fornito molti temi, in particolare ha sottolineato che le famiglie hanno poco tempo e risorse da dedicare a progetti complessi. Allo stesso tempo, le famiglie sentono il bisogno di luoghi differenti da quelli che frequentano abitualmente e sono disponibili a offrire spunti.

Per questo abbiamo ipotizzato di affidare il processo di riqualificazione a realtà esterne più strutturate (ad esempio comune, enti privati, associazioni, eccetera) e utilizzare le esperienze delle famiglie come fonte di conoscenza.

L'idea dell'applicazione Linfa cerca di far convivere proprio questi elementi.

L'app vuole essere uno strumento veloce ed agile che permetta di esprimere proposte e bisogni delle famiglie e che le coinvolga nel processo di riqualificazione delle strutture abbandonate.

L'app offre anche la possibilità di consultare eventi e attività in città, per attirare le famiglie ad utilizzare il servizio e per valorizzare i risultati raggiunti.

I servizi e le operazioni presenti nell'app rispondono al diverso livello di coinvolgimenti degli utenti, rappresentati dalle personas nate durante la fase di ricerca.

In questo modo il progetto può rispondere ad esigenze complementari: la riqualificazione della città e il coinvolgimento delle famiglie.