

Laurea Magistrale in Fashion System Design

Anno Accademico 2018/2019



Docenti: Prof.ssa Elisabetta Cianfanelli, Prof. Carlo Colombo

Visiting professor: Roberto Cipriani

Project team: Renato Stasi, Margherita Tufarelli

IA in impermeabile

Intelligenza artificiale si veste di un archetipo del fashion design

Premessa

Interazione ludica funzionale nel capo dei prodotti indossabili

Il massiccio diffondersi di Internet in molteplici scenari del vivere quotidiano ha portato a un ampliamento e un miglioramento delle possibilità di comunicazione, superando le barriere ed i vincoli di tempo e spazio (aumentando la velocità e diminuendo i costi) e ad una sostanziale infinita possibilità di accesso alle fonti di informazione. La miniaturizzazione dei componenti, la velocità della rete, l'aumento della potenza di calcolo, le opportunità del clouding hanno favorito lo sviluppo di prodotti, tra i quali non possiamo dimenticare quelli indossabili.

I dispositivi digitali che hanno invaso la nostra vita quotidiana, di solito screen-based, verranno in parte sostituiti da sistemi product-based capaci di adattarsi ai mutamenti della società. In questo contesto d'uso dobbiamo evidenziare che proprio lo sviluppo del digitale sta trasformando radicalmente molti posti aspetti del sistema moda e la creazione di nuovi fenomeni "moda" globali.

I dispositivi digitali nel prodotto indossabile, o di uso personale implementa le performance di prodotto sia per quanto concerne la funzionalità, che per gli aspetti emozionali e di sicurezza.

Parallelamente si sta affermando a livello internazionale una nuova dimensione della ricerca sulle tematiche dell'interaction design e del fashion design, nell'era dell'intelligenza artificiale che sviluppano soluzioni progettuali product-based. In questo caso ci troviamo di fronte a sistemi di comunicazione, informazione, condivisione e interazione tra user e dispositivo che non nascono dalla mera osservazione di uno schermo digitale, ma dalle stesse performance d'uso dell'oggetto.

Questa linea di ricerca risulta di particolare interesse e attualità se affrontiamo la tematica della gestione del tempo e la relazione che ha con i prodotti indossabili, infatti i prodotti che possono essere concepiti come prodotti intelligenti, che cioè imparano da chi li in una situazione learning by doing, hanno la possibilità di raccogliere tutte le informazioni e le emozioni ma anche di essere dei personal assistant orientati alle necessità del cliente.

Quindi attraverso un'interfaccia friendly anche con la sola applicazione della sintesi vocale è possibile avere un'interazione con gli oggetti indossabili o i device personali, offrire nuovi scenari composti sia da una dialettica screen-based tra user dispositivo, che soprattutto corredati da attività di gestualità fisiche integrate, che vincolano l'osservazione dello schermo alla realtà fisica.

Contesto di progetto

La moda italiana nell'era dell'intelligenza artificiale

La cultura del progetto e del prodotto made in Italy in questo ambito di ricerca si rivolge allo sviluppo di nuovi concetti d'utilizzo, intrattenimento, divertimento e interazione - in particolare per un pubblico adulto - che propongono nuovi sistemi prodotto, interfaccia e modelli di interazione. Il progetto mira a definire dei percorsi progettuali che intendano *l'Intelligenza Artificiale come personal assistant*, alternativi rispetto al sentimento di rassegnazione, di opposizione

o di abbandono all'IA, progettando in e tramite essa un'esperienze di valore per il miglioramento e l'arricchimento della vita dell'individuo.

Una via italiana al progetto dell'interazione pone quindi la qualità della vita e il valore dello *user* al centro dello scenario d'uso, permettendo l'accesso ad esperienze che propongono consapevolezza, partecipazione, riflessione, informazione, evitando prassi di estraniamento, alienazione, assuefazione, *addiction* proprie di comportamenti negativi derivanti dall'utilizzo dei dispositivi digitali.

Il progetto propone quindi un'esperienza progettuale guidata dalla cultura del design italiano che permetta allo user di riflettere, che fornisca un orientamento e una guida, e fornisca informazioni e suggestioni per il miglioramento della qualità della vita.

Nella logica di definizione di nuovi scenari di innovazione e nuovi concetti di comunicazione attraverso sistemi *device*, acquista particolare interesse il tema della tracciabilità e del re-design della *user experience*. Per definire tale contesti operativi e la *usabilty* del sistema prodotto il corso di avvarrà di tecnologie di identificazione che strutturino e controllino *storyboard* su cui si basano le attività di progetto.

In definitiva questo progetto vuole coniugare la cultura manifatturiera del capo spalla dell'Italia ed in particolare della toscana in cui il sistema moda in termini di fatturato rappresenta la seconda voce della nostra economia, con la cultura digitale del nostro tempo, di conseguenza come possiamo rendere contemporanei gli oggetti e i prodotti "ever green" e riportarli ad una nuova dimensione, quella dell'UX in fashion?

Macroaree tematiche di progetto

_IL sistema moda toscano il caso del capo spalla nel distretto empolese

_ Le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale

Step one

_Progettazione e definizione del cliente

_Storyboard

Step two

_Sviluppo dei progetti

Step three

_Scelta dei tre progetti migliori

_Realizzazione dei tre capi da parte dell'azienda

Step four

_Redazione cartella stampa e di tutto il materiale per la comunicazione

_Presentazione e diffusione dei risultati

Esame

Approfondimento: seminario tematico di Architettura cod. B020761 è attivato nel CdLM B117 architettura quinquennale - 4 CFU.

E' richiesta la frequenza obbligatoria.