

Allegato A1



PROCEDURE DI SELEZIONE MEDIANTE VALUTAZIONE COMPARATIVA PER IL CONFERIMENTO DI N. 3 ASSEGNI PER LA COLLABORAZIONE AD ATTIVITÀ DI RICERCA PRESSO L'UNIVERSITÀ IUAV DI VENEZIA FINANZIATI CON DELIBERA DELLA GIUNTA REGIONALE N. 204 DEL 26 FEBBRAIO 2019 AREA DI CRISI INDUSTRIALE COMPLESSA DI VENEZIA.

Allegato A1.1

ASSEGNO DI RICERCA INTER-ATENEIO INTERDISCIPLINARE PROGETTO: L2 TOURISM AND CULTURAL HERITAGE LAB CODICE: 2122-0002-204-2019 ASSEGNO: PAESAGGIO - I PALEOALVEOLI DELLA LAGUNA DI VENEZIA

Ateneo Capofila: Università Iuav di Venezia

Ateneo Partner: Università Ca' Foscari Venezia

Coordinatore: Lorenzo Fabian

Responsabile: Lorenzo Fabian

Dipartimento: Culture del Progetto

Titolo dell'assegno di ricerca in italiano: PAESAGGIO - I Paleoalvei della laguna di Venezia

Titolo dell'assegno di ricerca in inglese: LANDSCAPE - The Paleochannels of the Venice lagoon

Area CUN 08 - Ingegneria civile ed architettura

Settore Scientifico-Disciplinare: ICAR 21 - ICAR 14 - ICAR 15

Destinatari dell'assegno di ricerca

Early stage researcher or 0-4 years (Post graduate)

Durata dell'assegno: ANNUALE

Descrizione sintetica in italiano

L'intervento, sfruttando le tecnologie digitali legate al mapping, alla georeferenziazione di carte storiche e alla visualizzazione grafica di dati complessi, è dedicato alla ricostruzione critica dei processi generativi del territorio. In questo caso le memorie dei paesaggi storici diventano uno strumento fondamentale per ragionare su idee e progetti di oggi e sull'eredità di quelli passati. In poche parole, carte, disegni, installazioni tridimensionali vogliono configurare un primo tassello capace di rispondere all'esigenza di sapere chi siamo stati e chi potremmo essere. Bisognerebbe ricordare infatti che la laguna di Venezia non è solo un paesaggio unico da collocare nel mercato turistico internazionale, essa rappresenta un bene irripetibile in grado di condensare la memoria progettuale del popolo veneto. È un luogo storicizzato, un palinsesto permanente in cui si evidenziano i grandi sforzi dell'uomo attuati nei secoli per modificare un ambiente naturale e insospitale.

Descrizione sintetica in inglese

The intervention, using digital technologies linked to mapping, georeferencing of historical maps and graphic visualisation of complex data, is dedicated to the critical reconstruction of the generative processes of the lagoon. In this case the memories of historical landscapes become a fundamental tool for reasoning about today's ideas and projects and the legacy of past ones. In a nutshell, maps, drawings and three-dimensional

Allegato A1



installations are intended to provide a first step towards meeting the need to know who we have been and who we could be. Indeed, we should remember that the Venice lagoon is not only a unique landscape to be placed on the international tourist market, it represents an irreproducible asset capable of condensing the design memory of the Veneto people. It is a historicised place, a permanent palimpsest of man's great efforts over the centuries to modify a natural and inhospitable environment.

Obiettivi della ricerca

Obiettivo della ricerca è descrivere la laguna come un processo culturale che assembla informazioni di tipo naturale e antropico; archivio stratificato dell'operosità e della tecnologia applicata al territorio e delle risposte degli ambienti naturali agli interventi dell'uomo, a dimostrazione di come le pressioni ambientali, a cui è attualmente sottoposta, non sono del tutto nuove. Il rapporto tra veneziani e laguna è stato, infatti, sempre precario eppure una manutenzione costante – dalle grandi imprese della Repubblica ai micro-interventi dei pescatori – ha supportato la sussistenza quotidiana di un'intera popolazione per secoli. L'incessante processo di regolazione della laguna di Venezia non è esente da momenti di crisi. La storia di questo territorio è fatta di direzioni progettuali che periodicamente si sono accavallate, uscendo a volte anche dal corso del sentire comune o della legittimità. Esistono, infatti, numerosi pensieri e progetti documentati che non sono mai stati realizzati perché hanno lasciato spazio alle alternative. Ne emerge che la storia della laguna di Venezia rappresenta un patrimonio culturale immenso essendo la prova certificata dei successi dell'uomo ma anche dei potenziali disastri.

All'interno del più ampio progetto Tourism and Cultural Heritage LAB, questa ricerca vuole fornire un bagaglio comune di conoscenza specifica dell'area di crisi interrogando la storia del territorio per intravedere futuri alternativi.

Programma di lavoro e progetto specifico

L'intervento sarà strutturato, in 3 fasi: la prima prevede la ricognizione di un'ampia letteratura di riferimento con cui costruire un'operazione di rilettura critica della storia del territorio dell'area di crisi; la seconda sarà dedicata alla definizione di un archivio digitale di progetti a scala urbana mai realizzati negli ultimi sei secoli, grazie all'enorme documentazione conservata nell'Archivio Progetti Iuav e nell'Archivio di Stato di Venezia; l'ultima fase prevede l'elaborazione di materiali grafici (mappe, dati, render, scenari, ecc) – assemblati, con i prodotti degli interventi connessi, nella Permanent Platform for Living Heritage – per rendere accessibile il patrimonio paesaggistico, presente, passato, mancato e per immaginare quello futuro.

Modalità di svolgimento della ricerca

Il lavoro verrà condotto sotto la diretta supervisione del responsabile dell'assegno, del prof. Lorenzo Fabian, e prevalentemente nella sede di Ca Tron, a distanza, presso il partner aziendale Tooteko srl e il VEGA Parco Scientifico Tecnologico di Venezia in via delle Industrie 5, 30175 Venezia Marghera.

Modalità e fasi delle verifiche

Il progetto verrà monitorato costantemente dai partner aziendali, e ai responsabili scientifici verranno presentati degli stati di avanzamento per monitorare e verificare il lavoro svolto. Gli spin-off partner avranno il ruolo di fornire supporto allo sviluppo dei progetti collaborando alla configurazione delle prospettive, dalle ricerche e dei progetti proposti.

Saranno inoltre prodotti dei report periodici sullo stato di avanzamento della ricerca da parte dei borsisti o assegnisti.

A metà del contratto verrà redatto un preliminary report congiunto con i risultati parziali, al termine verrà altresì redatto, in modo congiunto con gli altri interventi, un executive summary che sintetizzi i risultati raggiunti dalle ricerche.

Allegato A1



Al termine si prevede la redazione di una relazione finale che attesti le metodologie impiegate, i risultati di ricerca raggiunti rispetto allo standard minimo di risultato, definito sia nel bando di selezione sia nel contratto. La relazione deve essere corredata di eventuali prodotti scientifici (pubblicazioni, poster accademici, working paper etc.) prodotti dal borsista/assegnista durante la ricerca (considerando le tempistiche i prodotti potranno essere anche in fase di pubblicazione, accettati o in fase di valutazione). La relazione finale sarà oggetto di valutazione da parte dei referenti scientifici per confermare o meno il raggiungimento dello standard minimo di risultato.

Esiti attesi

Questa ricerca mira a fornire un bagaglio comune di conoscenza specifica dell'area di crisi interrogando la storia del territorio per intravedere futuri alternativi. A seguito di un'ampia letteratura di riferimento per costruire un'operazione di rilettura critica della storia del territorio dell'area di crisi, archiviando digitalmente i progetti a scala urbana mai realizzati negli ultimi sei secoli, l'assegnista elaborerà materiali grafici (mappe, dati, render, scenari, ecc) – assemblati, con i prodotti degli interventi connessi, nella Permanent Platform for Living Heritage – per rendere accessibile il patrimonio paesaggistico, presente, passato, mancato e per immaginare quello futuro.

Profilo dell'assegnista

L'assegnista dovrà essere un architetto, urbanista, paesaggista (ICAR 14, ICAR 21, ICAR 15) in possesso della laurea magistrale, con titolo preferenziale di dottorato nelle discipline sopracitate, con esperienza nella progettazione del paesaggio, di analisi territoriale, esperto dei software per l'analisi di database georeferenziati e descrizione territoriale. Al ricercatore verrà chiesto di confrontarsi con la lunga storia delle modificazioni territoriali della laguna di Venezia, dalla fondazione della Repubblica della Serenissima fino ad oggi, e di elaborare scenari che mettano in luce le sfide future a cui è e sarà sottoposto il territorio lagunare (cambiamenti climatici, subsidenza, inquinamento delle acque, contrazione sociale, turismo di massa). I due obiettivi appena descritti dovranno esplicitarsi in forme documentate complesse e fruibili nella forma digitale anche da un pubblico di non specialisti; per questo motivo vengono richieste particolari doti grafiche di rappresentazione territoriale.

Titoli preferenziali

Laurea magistrale in Architettura o titolo equivalente.

Dottorato di ricerca in ambito urbanistico

Precedenti partecipazioni a programmi e progetti di valorizzazione del territorio.

Allegato A1



PROCEDURE DI SELEZIONE MEDIANTE VALUTAZIONE COMPARATIVA PER IL CONFERIMENTO DI N. 4 ASSEGNI PER LA COLLABORAZIONE AD ATTIVITÀ DI RICERCA PRESSO L'UNIVERSITÀ IUAV DI VENEZIA FINANZIATI CON DELIBERA DELLA GIUNTA REGIONALE N. 204 DEL 26 FEBBRAIO 2019 AREA DI CRISI INDUSTRIALE COMPLESSA DI VENEZIA.

Allegato A1.2

ASSEGNO DI RICERCA INTER-ATENEO INTERDISCIPLINARE PROGETTO: L2 TOURISM AND CULTURAL HERITAGE LAB CODICE: 2122-0002-204-2019 ASSEGNO: TURISMO - Scenari e progetti per il turismo e il cultural heritage

Ateneo Capofila: Università Iuav di Venezia

Ateneo Partner: Università Ca' Foscari Venezia

Coordinatore: Lorenzo Fabian

Responsabile: Lorenzo Fabian

Dipartimento: Culture del Progetto

Titolo dell'assegno di ricerca in italiano: TURISMO - Scenari e progetti per il turismo e il cultural heritage

Titolo dell'assegno di ricerca in inglese: TOURISM - Scenarios and projects for tourism and cultural heritage

Area CUN 08 - Ingegneria civile ed architettura

Settore Scientifico-Disciplinare: ICAR 20 -ICAR 21 - ICAR 14 - ICAR 13

Destinatari dell'assegno di ricerca

Early stage researcher or 0-4 years (Post graduate)

Durata dell'assegno: ANNUALE

Descrizione sintetica in italiano

La "mutazione digitale" degli ultimi anni ha coinvolto i settori ricettivi, della ristorazione e della produzione manifatturiera e artigianale. In questa cornice, l'intervento vuole indagare i rischi e i potenziali dell'impatto del "turismo digitale" inteso come (1) fenomeno di gentrificazione, specializzazione turistica ed esclusione sociale nella città d'arte di Venezia o (2) di sharing economy nelle aree ai margini, come i comuni della gronda lagunare, le isole, i lidi. Queste aree, saranno l'oggetto di particolare interesse di questo intervento.

Nello specifico, verranno sviluppati scenari, progetti e artefatti digital first in relazione alle opportunità offerte dalle recenti tecnologie a servizio del turismo per la valorizzazione del capitale territoriale. In questi luoghi infatti, esiste un capitale di saperi tradizionali troppo spesso ignorato che offre numerose idee innovative per la costruzione di un sistema di alternative al turismo di massa.

Descrizione sintetica in inglese

The "digital change" of recent years has involved the hospitality, catering and manufacturing and artisan production sectors. In this context, the intervention aims to investigate the risks and potentials of the impact of "digital tourism" understood as (1) the phenomenon of gentrification, tourist specialization and social exclusion in the art city of Venice or (2) of the sharing economy in the areas at the margins, such as the

Allegato A1



municipalities of the lagoon eaves, the islands, the shores. These areas will be the object of particular interest of this intervention. Specifically, digital first scenarios, projects and artifacts will be developed in relation to the opportunities offered by recent technologies at the service of tourism for the enhancement of territorial capital. In fact, in these places there is a capital of traditional knowledge that is too often ignored and offers numerous innovative ideas for the construction of a system of alternatives to mass tourism.

Obiettivi della ricerca

L'obiettivo dell'intervento è quello di sviluppare una macchina sperimentale, fatta di politiche pubbliche, sistemi informativi, e modelli di business innovativi, che abbia la capacità di avviare, sul territorio, processi di valorizzazione e salvaguardia del capitale umano e naturale storicamente depositato. Inoltre, si cercherà di indagare l'utilità di tecnologie smart con l'obiettivo di mettere in sinergia i cittadini, i turisti, gli artigiani, e le amministrazioni.

Più in generale, l'obiettivo è quello di sviluppare una macchina sperimentale, fatta di politiche pubbliche, sistemi informativi, e modelli di business innovativi, che abbia la capacità di avviare, sul territorio, processi di valorizzazione e salvaguardia del capitale umano e naturale storicamente depositato.

L'analisi critica che ne deriverà, confluirà nella piattaforma di raccolta e di visualizzazione dati per il turismo e la valorizzazione territoriale Permanent Platform for living heritage.

Programma di lavoro e progetto specifico

L'intervento sarà sviluppato in 3 fasi:

- nella prima, l'assegnista dovrà confrontarsi con gli strumenti di analisi e con le esperienze virtuose già depositate nella letteratura, anche a livello internazionale;
- nella seconda fase, è prevedibile la costruzione di una cartografia digitale approfondita, anche tramite rilievi personali sui luoghi di studio, che restituisca uno sguardo articolato, quanto più corrispondente alla realtà, dei complessi sistemi di relazione tra essere viventi, le loro abitudini, le loro necessità e il territorio che abitano;
- nell'ultima fase è prevedibile che l'assegnista, sfruttando le proprie capacità professionali, avanzi proposte progettuali per il futuro (scenari, visioni, nuovi modelli) in grado di rispondere alle istanze esplicitate mettendo in concertazione cittadini, artigiani, turisti e amministrazioni.

Modalità di svolgimento della ricerca

Il lavoro verrà condotto sotto la diretta supervisione del responsabile dell'assegno, del prof. Lorenzo Fabian, e prevalentemente nella sede di Ca Tron, a distanza, presso il partner aziendale Tooteko srl e il VEGA Parco Scientifico Tecnologico di Venezia in via delle Industrie 5, 30175 Venezia Marghera.

Modalità e fasi delle verifiche

Il progetto verrà monitorato costantemente dai partner aziendali, e ai responsabili scientifici verranno presentati degli stati di avanzamento per monitorare e verificare il lavoro svolto. Gli spin-off partner avranno il ruolo di fornire supporto allo sviluppo dei progetti collaborando alla configurazione delle prospettive, dalle ricerche e dei progetti proposti.

Saranno inoltre prodotti dei report periodici sullo stato di avanzamento della ricerca da parte dei borsisti o assegnisti.

A metà del contratto verrà redatto un preliminary report congiunto con i risultati parziali, al termine verrà altresì redatto, in modo congiunto con gli altri interventi, un executive summary che sintetizzi risultati raggiunti dalle ricerche.

Al termine si prevede la redazione di una relazione finale che attesti le metodologie impiegate, i risultati di ricerca raggiunti rispetto allo standard minimo di risultato, definito sia nel bando di selezione sia nel contratto. La relazione deve essere corredata di eventuali prodotti scientifici (pubblicazioni, poster accademici, working paper etc.) prodotti dal borsista/assegnista durante la ricerca (considerando le tempistiche i prodotti potranno essere anche in fase di pubblicazione, accettati o in fase di valutazione). La

Allegato A1



relazione finale sarà oggetto di valutazione da parte dei referenti scientifici per confermare o meno il raggiungimento dello standard minimo di risultato.

Esiti attesi

La ricerca mira nello specifico, a sviluppare scenari, progetti e artefatti digital first in relazione alle opportunità offerte dalle recenti tecnologie a servizio del turismo per la valorizzazione del capitale territoriale.

In questa prospettiva, gli strumenti del progetto territoriale, del paesaggio nonché le tecniche di rigenerazione urbana, del mapping saranno supporti fondamentali dell'assegnista insieme alle analisi e i rilievi condotti sul territorio e ai database raccolti con il web scraping. L'assegnista, sfruttando le proprie capacità professionali, potrà avanzare proposte progettuali per il futuro (scenari, visioni, nuovi modelli) in grado di rispondere alle istanze esplicitate mettendo in concertazione cittadini, artigiani, turisti e amministrazioni.

Profilo dell'assegnista

L'assegnista dovrà essere un architetto, urbanista, designer (ICAR 20/21/14/13) in possesso della laurea magistrale con esperienza di analisi territoriale e delle politiche urbane, esperto dei software di comunicazione, di Data Visualization e GIS per la descrizione territoriale e l'analisi di database georeferenziati. Dovrà essere in grado di studiare, rappresentare e analizzare gli impatti sul territorio e di sviluppare scenari, progetti e artefatti digital first in relazione alle opportunità offerte dalle nuove tecnologie IOT a servizio della valorizzazione del capitale territoriale, con attenzione alle possibilità offerte alle nuove forme di ricettività, alla valorizzazione dell'offerta agroalimentare e alla mobilità intelligente e sostenibile.

Titoli preferenziali

Laurea magistrale in Architettura o titolo equivalente.

Dottorato di ricerca in ambito urbanistico o titolo equivalente.

Precedenti partecipazioni a programmi e progetti di valorizzazione del territorio.

Allegato A1



PROCEDURE DI SELEZIONE MEDIANTE VALUTAZIONE COMPARATIVA PER IL CONFERIMENTO DI N. 4 ASSEGNI PER LA COLLABORAZIONE AD ATTIVITÀ DI RICERCA PRESSO L'UNIVERSITÀ IUAV DI VENEZIA FINANZIATI CON DELIBERA DELLA GIUNTA REGIONALE N. 204 DEL 26 FEBBRAIO 2019 AREA DI CRISI INDUSTRIALE COMPLESSA DI VENEZIA.

ALLEGATO A1.3

ASSEGNO DI RICERCA INTRA-ATENEEO INTERDISCIPLINARI TITOLO PROGETTO L2 – ARTEFACT DESIGN 4 ALL LAB (AD4A) CODICE 2122-0001-204-2019 INTERVENTO AD4A – DESIGN, PROGETTAZIONE E INNOVAZIONE PER IL DESIGN INCLUSIVO CON I BIG DATA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Ateneo Capofila: Università Iuav di Venezia

Ateneo Partner: no

Coordinatore: Luca Casarotto

Responsabile: Pietro Costa

Dipartimento: Cultura del progetto

Titolo dell'assegno di ricerca in italiano:

AD4A - Design, progettazione e innovazione per il design inclusivo con i Big Data e l'Intelligenza Artificiale

Titolo dell'assegno di ricerca in inglese:

AD4A - Innovation and inclusive design with Big Data and Artificial Intelligence

Area CUN 08 - Ingegneria civile ed architettura

Settore Scientifico-Disciplinare: ICAR/13

Destinatari dell'assegno di ricerca

Early stage researcher or 0-4 years (Postgraduate)

Durata dell'assegno: ANNUALE

Descrizione sintetica in italiano

L'intervento è orientato all'analisi delle possibili applicazioni dei Big Data e dell'Intelligenza Artificiale (AI) nel contesto della metodologia progettuale del design e in particolare del Design for All e dei prodotti e servizi digital first. Nel prossimo futuro l'uso di tecniche e strumenti di AI e Big Data Analysis diventerà determinante per sviluppare, fornire e progettare prodotti e servizi accessibili e utilizzabili dal più ampio numero di utenti. In questo contesto acquisisce particolare importanza la progettazione di un'esperienza globale dell'utente in ogni sua fase di relazione con i propri dati. In questa vengono forniti all'utente gli strumenti necessari per comprendere significato e valore dei propri dati personali, per gestirli a proprio vantaggio e rimanerne l'unico proprietario pur nella prospettiva di una volontaria condivisione sociale.

Descrizione sintetica in inglese

The focus is on the analysis of the possible applications of Big Data and Artificial Intelligence (AI) in the context of design methodology and in particular of Design for All and digital first products and services. In the near

Allegato A1



future, the use of AI and Big Data Analysis techniques and tools will become crucial to develop, provide and design products and services accessible and usable by the widest number of users. In this context acquires particular importance the design of a global user experience in every phase of relationship with their data. In this context, users are provided with the necessary tools to understand the meaning and value of their personal data, to manage them to their own advantage and to remain the sole owner, even in the perspective of voluntary social sharing.

Obiettivi della ricerca

L'obiettivo della ricerca consiste nel rendere possibile la definizione di nuovi prodotti, nuovi brief e nuove soluzioni progettuali in un'ottica di design inclusivo. Utilizzando i dati come materiale della progettazione o nuovi processi e algoritmi per lo sviluppo e la definizione dei progetti, sarà quindi possibile verificare come strumenti di Machine Learning e Intelligenza Artificiale possano supportare, sostituire o "aumentare" la progettazione.

Programma di lavoro e progetto specifico

Il ruolo specifico dell'assegnista sarà quello di effettuare una mappatura delle tecnologie e degli strumenti utili allo sviluppo del progetto. In particolare, dovrà individuare i casi studio afferenti sia all'ambito della ricerca che a quello commerciale, per poi definire un approccio sistematico necessario per valutare i potenziali applicativi dell'uso di AI e Big Data Analysis nei progetti che afferiscono al design e, in particolare, a quello inclusivo. Dovrà inoltre definire un processo riproducibile che, testato per un caso studio definito, potrà poi essere proposto anche in altri contesti e per diverse soluzioni progettuali. La ricerca ha quindi finalità applicative con l'obiettivo di generare nuove soluzioni di business utile per lo sviluppo di innovazione nelle fasi di definizione dei brief e di progettazione dei prodotti.

Modalità di svolgimento della ricerca

Il lavoro verrà condotto sotto la diretta supervisione del responsabile dell'assegno, del prof. Pietro Costa, e prevalentemente con sede presso Magazzini Ligabue/Terese, a distanza, presso il partner aziendale New Design Vision srl e il VEGA Parco Scientifico Tecnologico di Venezia in via delle Industrie 5, 30175 Venezia Marghera.

Modalità e fasi delle verifiche

Il progetto verrà monitorato costantemente dai partner aziendali e ai responsabili scientifici verranno presentati degli stati di avanzamento per monitorare e verificare il lavoro svolto. Le aziende partner avranno il ruolo di fornire supporto allo sviluppo dei progetti collaborando alla configurazione delle prospettive, dalle ricerche e dei progetti proposti.

Saranno inoltre prodotti dei report periodici sullo stato di avanzamento della ricerca da parte dei borsisti.

A metà del contratto verrà redatto un preliminary report congiunto con i risultati parziali, al termine verrà altresì redatto, in modo congiunto con gli altri interventi, un executive summary che sintetizzi risultati raggiunti dalle ricerche.

Al termine si prevede la redazione di una relazione finale che attesti le metodologie impiegate, i risultati di ricerca raggiunti rispetto allo standard minimo di risultato, definito sia nel bando di selezione sia nel contratto. La relazione deve essere corredata di eventuali prodotti scientifici (pubblicazioni, poster accademici, working paper etc.) prodotti dall'assegnista durante la ricerca (considerando le tempistiche i prodotti potranno essere anche in fase di pubblicazione, accettati o in fase di valutazione). La relazione finale sarà oggetto di valutazione da parte dei referenti scientifici per confermare o meno il raggiungimento dello standard minimo di risultato.

Esiti attesi

Le attività dell'assegnista saranno dirette alla sperimentazione di metodologie progettuali orientate agli artefatti del futuro. Verranno individuate le potenzialità di alcune tecnologie abilitanti, come il Machine

Allegato A1



Learning e l'Intelligenza Artificiale nell'ambito della progettazione di prodotti e servizi in un contesto di design inclusivo.

Le tematiche affrontate potranno diventare anche le basi per l'avvio di ricerche più specifiche e per definire nuovi campi di indagine, collaborazioni o processi riferiti alle innovazioni design-driven.

Video, foto e schematizzazioni saranno elementi di monitoraggio e diffusione dei contenuti, come tutti i test e i processi analizzati che diventeranno anche parte dei risultati della ricerca.

Profilo dell'assegnista

L'assegnista ha maturato una pregressa esperienza in ricerche e progetti internazionali nell'ambito del DESIGN. Si richiedono inoltre conoscenze e competenze nell'ambito dell'interaction design e nelle questioni riguardanti le relazioni uomo-macchina. Il candidato dovrà altresì dimostrare di avere familiarità con i temi attinenti all'assegno di ricerca e di avere già svolto lavoro di ricerca in questo campo. Si richiede la dimestichezza in ambiti di ricerca internazionali ed interdisciplinari, oltre ad avere un'ottima conoscenza della lingua inglese.

Titoli preferenziali

Laurea Magistrale in Design LM-12 o titolo equivalente.

Dottorato di ricerca in ambito Scienze del Design o titolo equivalente.