

# Nell'era digitale le università sono analogiche

La denuncia arriva direttamente dagli studenti, che usano **le tecnologie** solo fuori dalle aule. E che ora propongono le loro idee per cambiare

di **Andrea Milanese**

**N**el nostro Paese più di 8 studenti universitari su 10 possiedono uno smartphone e un Pc portatile, più di 9 su 10 hanno un profilo Facebook e per loro comunicare in rete è un'attività pressoché continuativa; la loro è dunque una vita quotidiana ad alta vocazione tecnologica, almeno fino a quando varcano la soglia del proprio ateneo, dove incontrano un mondo sostanzialmente "analogico" che sembra essersi fermato nel tempo, molto prima dell'avvento dell'era digitale.

È questo il quadro complessivo che emerge dalla ricerca sulla presenza della tecnologia all'interno delle università italiane curata da Future Concept Lab a supporto del progetto Samsung Young Design Award (Syda), il concorso ideato da Samsung Electronics Italia e patrocinato da Adi (Associazione Design Industriale) ormai giunto alla sua settima edizione; un'indagine strettamente legata al tema scelto per la competizione di quest'anno

*La tecnologia al servizio dell'educazione per creare la lezione del futuro* che intende appunto scendere sul campo di gara meglio conosciuto dagli studenti, cioè quello della scuola e dell'istruzione, dove si trovano coinvolti in prima persona e sopra cui giocano alcune delle partite più importanti in vista della loro prossima ventura vita professionale.

**Spazio ai creativi.** Presente sui principali social network Facebook, Twitter e YouTube anche nel 2013 il Samsung Young Design Award sarà articolato in due fasi (vedi box), con chiusura delle iscrizioni il 16 giugno e conclusione a settembre con la premiazione finale. Per offrire al maggior numero possibile di partecipanti l'opportunità di cimentarsi in questa importante manifestazione, il concorso cambia veste e si apre non più unicamente ai designer, ma a tutti gli iscritti a un ateneo italiano (corso universitario o post-universitario) e ai giovani professionisti con un'età ana-

A SETTEMBRE LA PROCLAMAZIONE DEI VINCITORI

## Il concorso: come partecipare

Anche per questa edizione il Samsung Young Design Award sarà articolato in due fasi; durante la prima, che si chiuderà il 16 giugno, i giovani designer potranno iscriversi da soli o in gruppo sul sito [samsungyoungdesignaward.com](http://samsungyoungdesignaward.com) e inviare il proprio concept digitale. Selezionati dalla giuria, i dieci migliori progetti saranno annunciati il 24 giugno, mentre durante la seconda fase gli autori prescelti potranno perfezionare i propri progetti con la guida di due tutor, i designer Ilaria Marelli e Fabio Di Liberto. La proclamazione dei vincitori finali avverrà a settembre durante l'evento di chiusura, quando verranno assegnati il Gold Award di 5.000 euro, il Silver Award di 3.000 euro e il Bronze Award di 2.000 euro, a cui si potrà aggiungere il prestigioso Gran Premio della Giuria, del valore di 15.000 euro.



### 2011 Gruppo Piramide

Due anni fa il prestigioso Grand Jury Award è stato assegnato a un progetto realizzato dal Gruppo Piramide in grado di combinare la tecnologia digitale con il fascino vintage dell'analogico: Flick-it è infatti il prototipo di un dispositivo che consente di lasciare messaggi grafici o audiovisivi attraverso un'evoluzione del tradizionale "post-it".





### Una sfida tra innovazioni

A sinistra, uno dei momenti salienti dell'ultimo concorso Samsung Young Design Award (edizione 2012): l'esposizione, con valutazione della giuria, dei progetti selezionati.

appaia invece un mondo fermo piuttosto alla prima modernità, con un apparato didattico che fa generalmente uso di strumenti che appartengono al passato più che al futuro.

**Uno sguardo al futuro.** Perché se da una parte studenti e docenti comunicano tra loro attraverso le email e i canali informatici istituzionali messi a disposizione dagli atenei, dall'altra le lezioni, i mezzi e la misurazione dei processi di apprendimento fanno riferimento a modalità decisamente obsolete. Wi-Fi gratuito e sito ufficiale di facoltà a parte, secondo gli intervistati il

resto della tecnologia e dell'offerta formativa non sono sufficientemente sviluppati; la maggioranza degli studenti sottolinea infatti la scarsità di accesso a corsi online (81%) e lezioni in streaming (86,5%), oltre che di lavagne digitali all'interno delle aule (77%), ma anche la mancanza di computer per i professori durante le lezioni (60%) e di Pc a disposizione

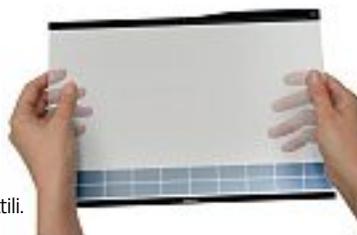
di aule di studio e di consultazione (65%). Questo a fronte della convinzione diffusa che gli strumenti tecnologici serviranno sempre più a migliorare sia l'insegnamento che l'apprendimento (80,5%), ma più in generale a semplificare anche la vita quotidiana (62%), piuttosto che come mezzo per esprimere se stessi o la propria personalità, al punto che la metà degli intervistati ritiene che intuitività e immediatezza d'uso siano i requisiti fondamentali da richiedere alle nuove generazioni di apparecchi elettronici. Lo spazio per colmare il gap analogico/digitale appare dunque davvero notevole e questa volta è proprio ai giovani che Samsung lascia non solo la parola, ma anche la matita per disegnare il futuro della tecnologia.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



### 2012 Arianna e i bambini

Nel 2012 il primo premio è andato ad Arianna, un progetto per la mobilità infantile costituito da un'App e da "corde digitali" che collegano i piccoli utenti (sopra); premio Argento a WoWindow, uno schermo trasparente e flessibile da applicare ai finestrini dell'auto per far comunicare interno ed esterno (a destra), e premio Bronzo a D Mark, progetto ispirato alla street art con un microproiettore e una "bomboletta digitale" connessi via Bluetooth (sopra). Menzione Speciale al bastone intelligente per non vedenti e disabili Magellano (a sinistra), sistema d'orientamento basato su feedback tattili.



grafica non superiore ai 30 anni; saranno loro i concorrenti che si sfideranno nell'ideazione di progetti d'avanguardia con l'obiettivo di realizzare prodotti, applicazioni e servizi derivati dall'universo dell'elettronica ma orientati verso la concezione di nuovi spazi che permettano di sfruttare appieno e migliorare le potenzialità offerte dal pianeta accademico. Momento privilegiato di confronto e visibilità per dare voce e forma a bisogni e istanze di interesse collettivo, questa edizione del Syda nasce dalla convinzione che innovazione e tecnologia, insieme alla creatività del design Made in Italy, possano ricoprire un ruolo fondamentale nel rispondere alle esigenze del panorama educativo odierno, così vario ed eterogeneo nella sua composizione, ma così unito

e compatto di fronte alla coscienza della necessità di un cambiamento che riguarda una molteplicità di fattori spesso concatenati tra loro.

**Idee giovani.** Ed è proprio questo il quadro di riferimento generale a cui si richiama la ricerca promossa da Samsung e condotta su un campione di 600 giovani-adulti di 19-29 anni tutti all'interno di un percorso scolastico terziario (università, dottorati, master, accademie ecc.) costruito per quote, a partire dai dati Istat, a rappresentare la popolazione universitaria italiana totale, distribuita sull'intero territorio nazionale. Una survey da cui emerge come l'ambito accademico, che dovrebbe rappresentare il terreno più fertile in quanto a innovazione e sperimentazione,