

Piano Smart City

Biblioteca delle Idee

Smart Living Lab

In collaborazione con
PIN - Polo Universitario di Prato

INTRODUZIONE

In attuazione del Piano Prato Smart City e nell'ambito del PIU - Progetto di Innovazione Urbana - che finanzia tre macro-interventi di riqualificazione nel quartiere del Macrolotto 0, la Città di Prato ha proposto lo Smart Living Lab (SLL) come strumento operativo per definire la forma e i contenuti della futura *Biblioteca delle Idee (Bdl)*, la medialibrary che nascerà proprio nel Macrolotto 0 in un'area attualmente occupata da una fabbrica dismessa.

Per prima cosa sono stati identificati 2 target di utenti della futura Biblioteca:



ABITANTI DEL QUARTIERE, in particolari giovani e giovanissimi, per i quali si pensa che la Bdl possa divenire luogo di aggregazione, animazione locale e risposta alle proprie esigenze di servizi "smart";



INNOVATORI E CREATIVI presenti sul territorio della città e dell'area vasta per i quali si immagina che la Biblioteca possa diventare un polo di attrazione.

E' stata, inoltre, verificata la presenza di **OPERATORI PRIVATI** di varia natura giuridica (comitati, associazioni, aziende) residenti e attivi nel territorio del Marcolotto 0 e, più in generale, nella città di Prato.

Questi soggetti sono stati coinvolti nello Smart Living Lab (SLL) in quanto proponenti di contenuti da inserire nei futuri spazi della Biblioteca delle Idee.

SMART LIVING LAB

L'obiettivo dello SLL è stato quello di **testare in via preliminare possibili attività e iniziative da ospitare negli spazi** (vedi nella sezione del report dedicata alle "Sperimentazioni"), **nonché di progettare dal vivo con gli utenti l'utilizzo degli interni e gli arredi del futuro polo bibliotecario** (vedi nella sezione del report dedicata al "Laboratorio di codesign").

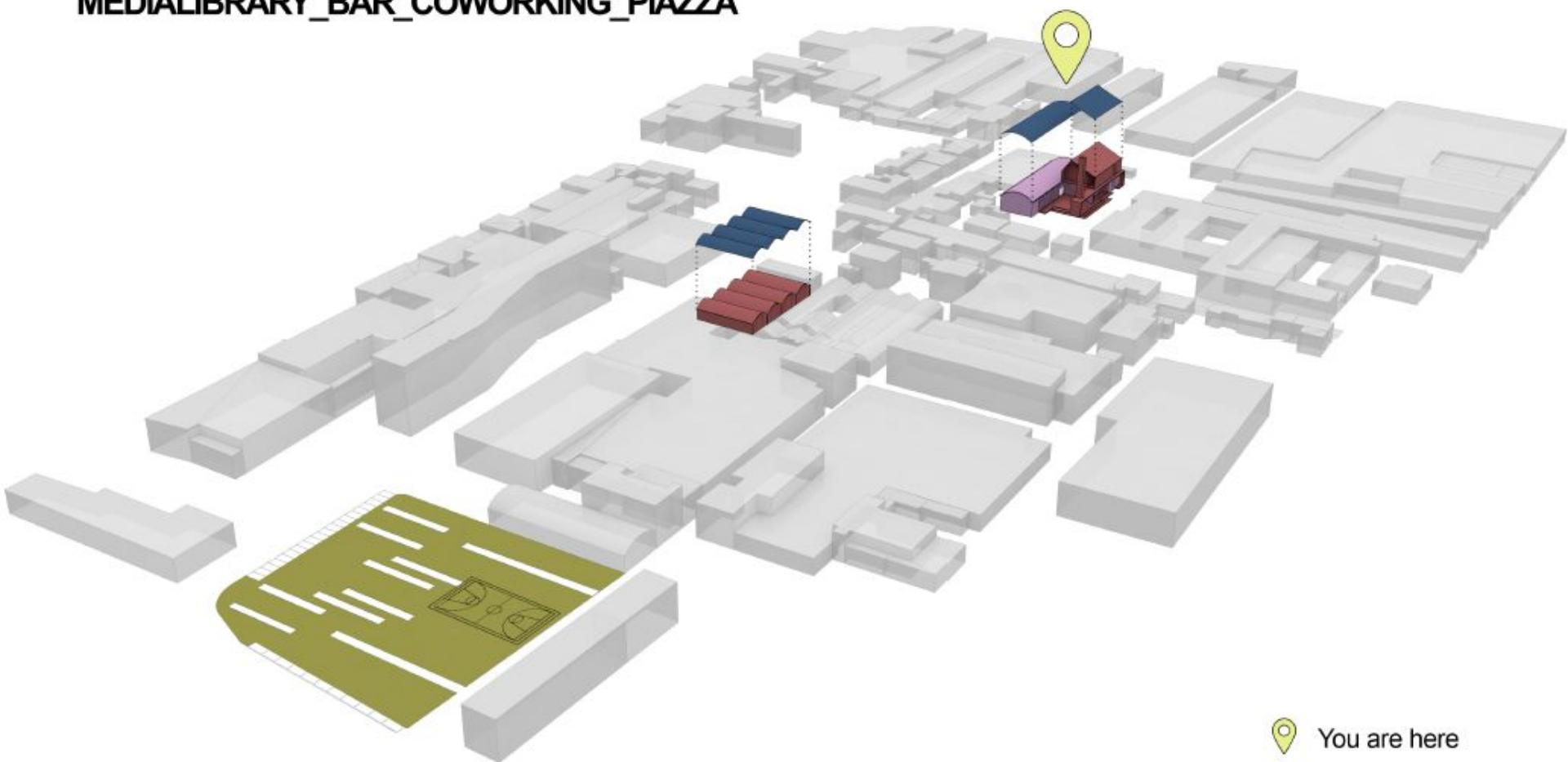
Il Living Lab è un modello per la progettazione e lo sviluppo di prodotti/servizi innovativi adottato dall'Unione Europea e inserito nella strategia "Europa 2020" come strumento per coniugare ricerca, sviluppo e mercato sin dalle prime fasi del processo. In questa prospettiva il Living Lab costituisce un modello nel quale la cooperazione tra diversi attori (pubblica amministrazione, stakeholder e soprattutto utenti finali) è fondamentale per produrre innovazione e generare prodotti adatti al contesto locale.

Esso infatti poggia su due elementi concettuali:

- **OPEN INNOVATION**, un paradigma che afferma che l'innovazione è diffusa e che le organizzazioni devono aprirsi all'esterno per potersene avvalere
- **USER-CENTERED DESIGN**, per il quale prodotti e servizi devono essere progettati a partire dai bisogni degli utenti, e testati sulle loro esperienze di utilizzo.



MEDIALIBRARY_BAR_COWORKING_PIAZZA

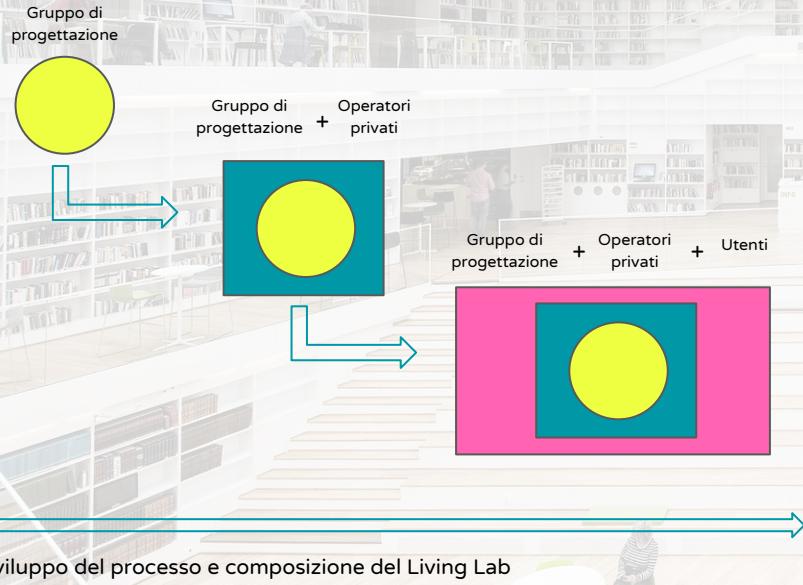


 You are here



Il Living Lab è anche un processo di coinvolgimento continuo ed incrementale dei soggetti interessati allo sviluppo di un determinato prodotto o servizio, in base ai ruoli che questi assumono nel percorso di progettazione.

Nel nostro caso i ruoli che agiscono nel processo sono quelli di **PROGETTISTA**, **OPERATORE PRIVATO** e **UTENTE** del prodotto.



Lo Smart Living Lab per la Biblioteca delle Idee si è svolto nelle seguenti fasi:

Fase 1_CALL FOR IDEAS

Lo scorso febbraio il Comune di Prato ha attivato gli operatori privati tramite un “Avviso pubblico per la ricerca di soggetti interessati a proporre e sperimentare attività a contenuto tecnologico, da inserire nella programmazione delle attività della Bdl”, le proposte dovevano contenere una o più sperimentazioni da realizzare alla presenza della futura utenza.

Fase 2_SPERIMENTAZIONE (vedi slide n.5)

Il gruppo di progettazione ha selezionato 4 proposte da far accedere alla fase di sperimentazione.

Nel mese di maggio, dunque, i proponenti hanno realizzato dei prototipi di attività che sono stati testati direttamente dagli utenti futuri della Biblioteca delle Idee. I feedback forniti dagli utenti sono stati raccolti e vengono messi a disposizione del gruppo di progettazione.

Fase 3_LABORATORIO DI CODESIGN (vedi slide n. 15)

A seguito delle sperimentazioni lo SLL si è riunito nuovamente, in data 21 giugno 2018, per progettare interni ed arredi della Bdl con un workshop di prototipazione in 3D e in scala 1:1 sulla base dell’esperienza d’uso delle attività che sono state sperimentate.

Fase 4_VALUTAZIONE

Le informazioni raccolte nella Fase 2 e nella Fase 3 che vengono sintetizzate in questo report serviranno al gruppo di progettazione per redigere il capitolato in vista della gara pubblica per l’acquisto degli arredi della Bdl.

A wide-angle photograph of a modern library interior. The space features a tiered seating area with light-colored wooden steps. Bookshelves filled with books line the walls. In the background, a large digital display board shows the text "INVIGNING AV DET NYA BIBLIOTEKET" and "FÖRSÄNDEN DEN 15 MAJ, KL. 14.00 – 15.00".

SPERIMENTAZIONI

VALUTAZIONE DELLE PROPOSTE

Alla Call for Ideas bandita dal Comune di Prato tramite Avviso Pubblico nel mese di febbraio hanno dato risposta 7 soggetti con altrettante proposte.

Come da bando, ne sono state selezionate 2 tra quelle rivolte al target degli abitanti del quartiere e 2 rivolte al target degli innovatori e creativi. La commissione si è riunita il 20 marzo 2018 ed ha valutato le proposte presentate attribuendo un punteggio da 0 a 5 per ognuno dei seguenti criteri:

- innovatività
- capacità di garantire adeguate ricadute e impatti per i target individuati
- replicabilità e potenziale realizzazione in pianta stabile nella programmazione delle attività della Biblioteca delle Idee
- sostenibilità economico-finanziaria nel lungo periodo.

I soggetti risultati vincitori sono stati Dryphoto con la proposta *Museo dell'Immaginario*, Kinoa e Data Life Lab con *Prato Social Challenge*, Materia con 3D MediaLab e Laborplay con *PlayYourJob Contest*. I selezionati sono stati convocati per discutere nel dettaglio le attività proposte al gruppo di progettazione e progettare insieme le sperimentazioni che sarebbero state realizzate nelle settimane successive.

Agli stessi è stato inoltre chiesto di compilare delle schede con le componenti tecniche delle sperimentazioni, comprese le caratteristiche sulla verifica delle quali si sarebbe dovuto basare il test da effettuare con gli utilizzatori finali.

CALENDARIO

Le sperimentazioni sono state realizzate nel mese di maggio 2018 secondo il seguente calendario:

- **8 maggio**, sede Dryphoto (via delle Segherie 33/A)_incontro di apertura di Museo Immaginario
- **16 maggio**, dalle 9:00 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 18:00, sala Attualità Biblioteca_primi due laboratori di 3D MediaLab
- **17 maggio**, ore 17:00, circolo ARCI Curiel_incontro di apertura di Prato Social Challenge
- **18 maggio**, dalle 9:00 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 18:00, sala Attualità Biblioteca_ultimi due laboratori di 3D MediaLab
- **24 maggio**, ore 17:00, circolo ARCI Curiel_incontro di chiusura di Prato Social Challenge
- **24 maggio**, ore 21:00, sede Dryphoto (via delle Segherie 33/A) _incontro di restituzione di Museo immaginario con modalità ancora da definire
- **28 maggio**, ore 9:00, sala Ragazzi Biblioteca_tre laboratori di serious game di LaborPlay

Alle sperimentazioni hanno preso parte come utenti cittadini interessati ai temi che hanno risposte su base gratuita e volontaria alla comunicazione prodotta per le singole attività.



abitanti del quartiere

Museo dell'Immaginario

Dryphoto

Un percorso di composizione e fotografia digitale in cui abitanti ed utilizzatori del Macrolotto 0 hanno raccontato il quartiere tramite foto e descrizioni di oggetti di uso quotidiano restituiti alla comunità. Nella sua fase di realizzazione avanzata il progetto prevede anche la creazione di un archivio - digitale e/o fisico - di contributi fotografici di abitanti del quartiere da mettere a disposizione degli utilizzatori delle Bdl.

Gli incontri si sono svolti nella sede di Dryphoto, organizzatore dell'iniziativa che ha messo a disposizione l'attrezzatura professionale per la fotografia still life.

Museo dell'Immaginario

I RISULTATI DEL TEST SECONDO I PARTECIPANTI

Punti di forza del laboratorio.



La condivisione e il confronto



La possibilità di fare ricerca e sperimentare



La possibilità per tutti di mostrare l'anima del quartiere

Cosa ha funzionato di meno.



La chiarezza del legame tra gli oggetti (e le foto) e il quartiere



Il focus sulle tematiche quotidiane del quartiere

Adeguatezza degli spazi utilizzati per questa attività.



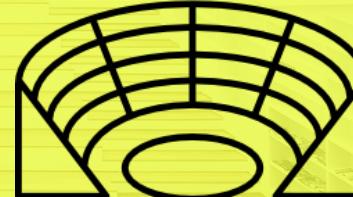
Adeguatezza delle attrezzature utilizzate per questa attività.

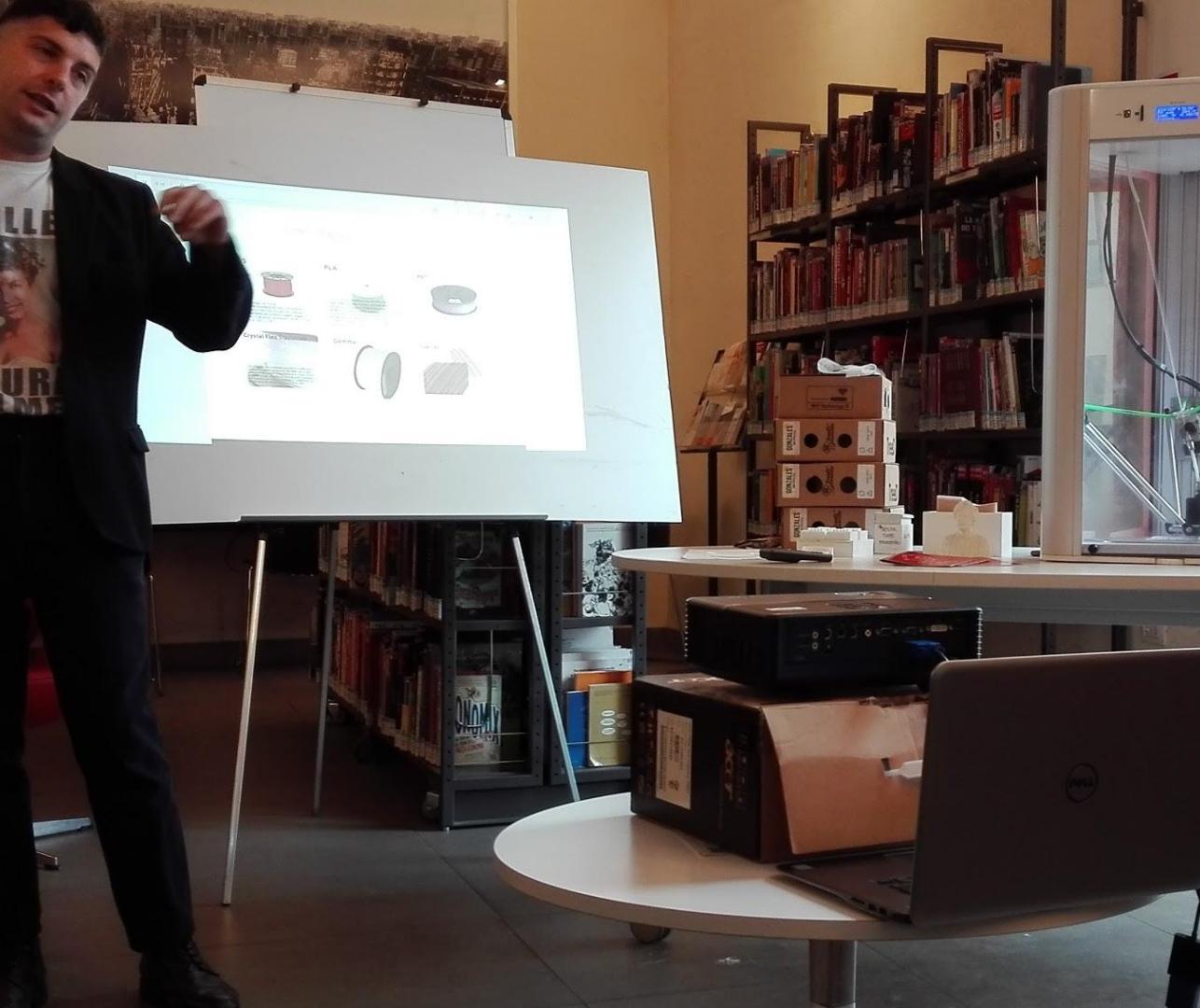


CARATTERISTICHE DELLO SPAZIO

All'interno della Bdl potrebbe esserci uno spazio pensato per accogliere un pubblico e facilitare la presentazione di contenuti.

Il CONSIGLIO DI CHI HA TENUTO LA SPERIMENTAZIONE





INNOVATORI E CREATIVI

3D MediaLab

Materia

4 workshop di introduzione ai segreti della stampa 3D e alle sue tante possibili applicazioni pratiche.

In mezza giornata in aula i partecipanti sono passati dalla teoria alla pratica con la progettazione e la stampa di un piccolo oggetto.

I laboratori si sono rivolti a due tipologie di partecipanti:

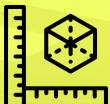
- utilizzatori base con necessità di stampa per un utilizzo quotidiano come la replica di componenti in plastica da sostituire ad elettrodomestici, macchine fotografiche o smartphone
- utilizzatori professionisti, con necessità di stampa di modelli o prototipi a fini professionali

I laboratori si sono svolti nella sala Attualità della Biblioteca Lazzerini di Prato. L'associazione proponente ha messo a disposizione la stampante 3D, il materiale per la stampa, il PC e il software.

3D MediaLab

I RISULTATI DEL TEST SECONDO I PARTECIPANTI

Punti di forza del laboratorio.



La pratica nella modellazione della stampa 3D



La competenza espressa dal docente riguardo all'argomento



La semplicità del linguaggio utilizzato

Adeguatezza degli spazi utilizzati per questa attività.



Caratteristiche aggiuntive che avrebbe dovuto avere lo spazio ideale.



Permettere di non disturbare gli altri utenti e di non essere interrotti



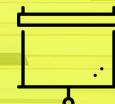
Maggiore visibilità dei contenuti (lavagna e supporti didattici)

Adeguatezza delle attrezzature utilizzate per questa attività.



(Stampante 3D; filamento stampante; tavolo di dimensioni 1X1 mt; videoproiettore; PC ad uso personale dei partecipanti)

IL CONSIGLIO DI CHI HA TENUTO LA SPERIMENTAZIONE



Telo per proiezioni di grandi dimensioni.



Postazioni di lavoro per accogliere pc portatili (prese elettriche e altezza del piano d'appoggio adatta a lavorare in piedi)



ABITANTI DEL QUARTIERE

Prato Social Challenge

Kinoa srl e Datalifelab (UNIFI)

Un gioco/contest per ragazzi e ragazze dai 14 ai 20 anni per imparare ad utilizzare i Social Network in maniera divertente e responsabile, e per conoscere meglio il territorio del Macrolotto 0. Lo scopo era di esplorare il quartiere del Macrolotto 0 utilizzando Instagram e superando alcune prove che hanno richiesto la pubblicazione di post su profili creati appositamente per la gara. Squadre di partecipanti hanno lavorato in autonomia per una settimana al termine della quale, in un incontro di chiusura, sono stati discussi i risultati del contest e proclamato il vincitore, che ha ricevuto in premio un abbonamento semestrale a Netflix.

Gli incontri sono stati ospitati dal Circo ARCI Curiel in via Paolo Filzi a Prato e il soggetto proponente ha messo a disposizione i PC per svolgere l'attività e il premio.

Prato Social Challenge

I RISULTATI DEL TEST SECONDO I PARTECIPANTI

Divertimento nello svolgere l'attività.



Conciliazione con il tempo dedicato agli impegni scolastici.



Disponibilità a consigliare l'attività ad un amico.

(Net promoter score)



Facilità di svolgimento delle missioni assegnate.

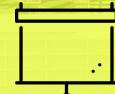


Adeguatezza degli spazi utilizzati per questa attività.



Il consiglio di chi ha tenuto la sperimentazione

ATTREZZATURE DA PREVEDERE



Proiettore e telo per proiezioni.



INNOVATORI E CREATIVI

PlayYourJob Contest

Laborplay

2 laboratori di orientamento al mercato del lavoro che avvicinano a pratiche di selezione del personale e valutazione delle competenze trasversali tramite dinamiche ludiche e di team. Nei laboratori è stato possibile sperimentare giochi digitali e analogici pensati per valutare in maniera oggettiva le *soft skills* di ciascun partecipante attraverso la loro osservazione durante le dinamiche di gioco.

Ogni singola sessione ha permesso ad ognuno di lasciar emergere le proprie competenze, acquisendo maggiore consapevolezza e ottenendo una profilazione utile per il proprio orientamento professionale.

I laboratori si sono svolti nella Sezione Ragazzi e Bambini della Biblioteca Lazzerini di Prato e il soggetto proponente ha fornito tablet e gli strumenti di lavoro necessari.

PlayYourJob Contest

I RISULTATI DEL TEST SECONDO I PARTECIPANTI

Punti di forza del laboratorio.



Il confronto con gli altri partecipanti



L'approccio innovativo al tema



Il divertimento

Adeguatezza degli spazi utilizzati per questa attività.



Caratteristiche aggiuntive che avrebbe dovuto avere lo spazio ideale.



Più spazio a disposizione



Maggiore visibilità dei contenuti (lavagna e supporti didattici)

Adeguatezza delle attrezzature utilizzate per questa attività.



(Tablet; giochi analogici e digitali; schede di valutazione; test ausiliari; documentazione ausiliare; proiettore; tavoli; sedie; connessione Wi-Fi).

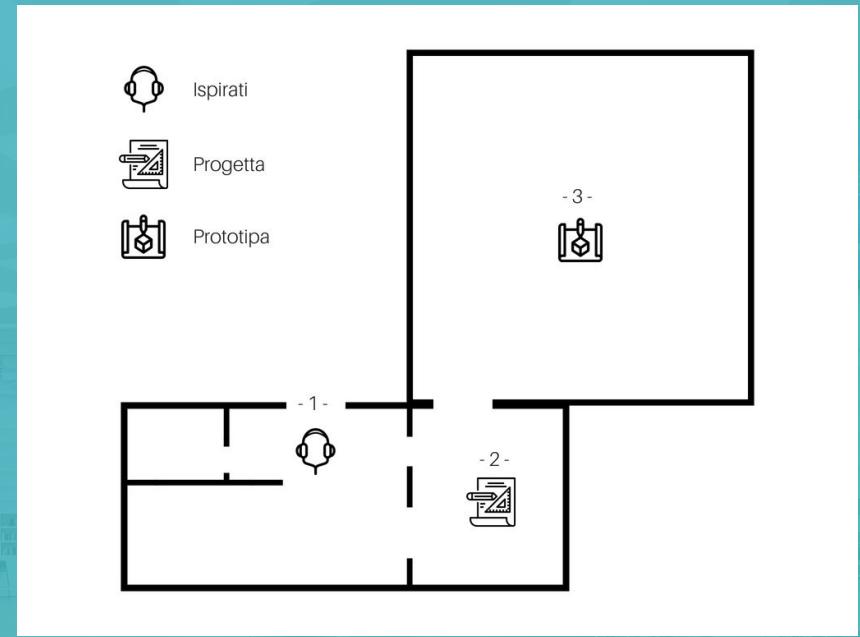


LABORATORIO DI CODESIGN

Dopo aver verificato i contenuti e le modalità di realizzazione delle sperimentazioni attraverso momenti di confronto con i servizi bibliotecari e con i tecnici del Comune che hanno progettato la futura biblioteca, gli operatori privati e gli utenti che hanno partecipato sono stati invitati a prendere parte ad un ultimo momento di lavoro collaborativo con il quale hanno potuto dare il proprio contributo, forti dell'esperienza diretta maturata durante le sperimentazioni, alla progettazione degli interni e alla definizione degli arredi del futuro polo bibliotecario.

Il Laboratorio di codesign si è svolto in 3 fasi:

- **ISPIRAZIONE**_ai partecipanti è stato illustrato il progetto di riqualificazione finanziato dal PIU, con un focus particolare sull'intervento di realizzazione della futura Medialibrary e degli spazi oggetto dello Smart Living Lab. Sono poi state mostrate tutte le sperimentazioni realizzate nel mese di maggio, di modo da creare per tutti uno stesso punto di partenza per il lavoro delle fasi successive
- **PROGETTAZIONE**_gruppi di partecipanti creati in base alla tipologia di attività (Workshop e corsi; Esposizioni e installazioni; Eventi e iniziative) si sono confrontati tra loro e con il personale dell'Ufficio tecnico del Comune di Prato ed hanno analizzato la pianta del polo bibliotecario e le caratteristiche degli spazi.
- **PROTOTIPAZIONE**_i gruppi di lavoro hanno avuto a disposizione uno spazio dalle dimensioni coerenti con quelle dello spazio della Biblioteca delle Idee ed un kit di strumenti di lavoro per prototipare in 3D e in scala 1:1 l'organizzazione dello spazio e gli elementi d'arredo da inserire in esso.



Al laboratorio sono intervenuti l'Assessora Benedetta Squittieri, l'Assessore Valerio Barberis e l'Assessore Simone Mangani e hanno partecipato, in qualità di funzionari e tecnici, Antonio Avitabile, Simona Innocenti, Fabrizio Massai, Davide Roller (servizi bibliotecari), Paolo Boscolo (servizi informativi), Michela Brachi, Massimo Fabbri, Alessandro Pazzagli (urbanistica), Elena Palmisano (PIN).



Il progetto

Medialibrary-bar-coworking-piazza, uno dei tre interventi finanziati dal PIU, prevede la realizzazione di un nuovo importante spazio di incontro per gli abitanti del Macrolotto 0 e della città tramite un intervento misto di recupero, demolizione e ricostruzione e demolizione.

In particolare, la biblioteca e la piazza, uno spazio aperto che potrà ospitare iniziative ed eventi pubblici, sono stati progettati pensando ai giovani abitanti della zona che potranno usufruire di uno spazio vivace e dinamico.

Negli scorsi mesi il Comune ha pubblicato un bando di gara per affidare i lavori che ammontano ad una cifra di circa 3.350.000 euro. Alla gara hanno partecipato 39 operatori economici, tutti ammessi alla valutazione di cui è stata pubblicata la graduatoria. A breve sarà resa nota l'aggiudicazione.



Il progetto architettonico della biblioteca si articola in tre sezioni: al centro l'atrio dedicato all'accoglienza, a destra una sala lettura con spazio aperto dedicato e a sinistra una sala polifunzionale.

Proprio su questa terza area, pensata per accogliere tra i 40 e i 60 utenti e per ospitare attività diversificate si è concentrato il lavoro di codesign degli interni e degli arredi.

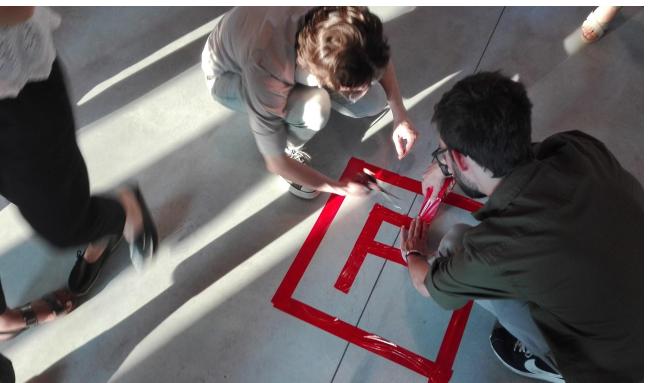


STRUMENTI

La prototipazione si è svolta all'interno della saletta Campolmi della Biblioteca Lazzerini di Prato che ha dimensioni simili a quelle dello spazio destinato ad accogliere le varie attività nella Biblioteca delle Idee e che in quella giornata è stata lasciata totalmente vuota.

In una postazione di lavoro, inoltre, i partecipanti hanno trovato un kit con una serie di strumenti da utilizzare per circoscrivere aree specifiche all'interno dello spazio e costruire prototipi di arredi e complementi.







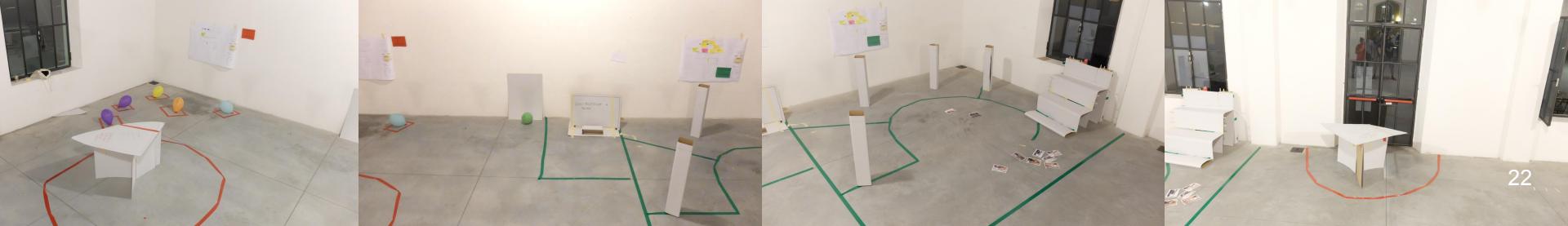
RISULTATI DEL CODESIGN

Con la consegna dei risultati del laboratorio di codesign al gruppo di progettazione si è conclusa la terza fase dello Smart Living Lab.

La Fase 4, ovvero quella della VALUTAZIONE, sarà di competenza del gruppo di progettazione e consisterà nell'analizzare i risultati prodotti fino ad ora dalle sperimentazioni (Fase 2) e dal laboratorio di codesign (Fase 3) e nel decidere come questi contributi dovranno essere recepiti dal progetto esecutivo in base al quale verrà bandita una gara pubblica per l'acquisto degli arredi della Bdl.

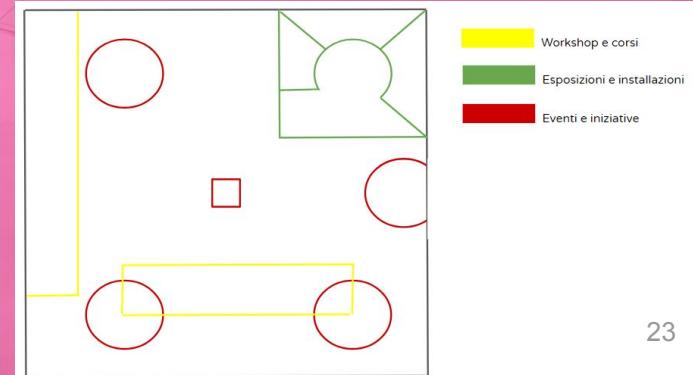
I risultati del laboratorio di codesign sono stati sintetizzati sotto forma di caratteristiche e funzioni di spazi ed arredi che gli utenti hanno messo in evidenza tramite i loro prototipi, e che possono costituire una guida per il progettista finale.

Nelle pagine seguenti ogni elemento è presentato sia tramite la foto del prototipo realizzato dagli utenti, sia da foto di elementi d'arredo reali attualmente in commercio.





Tramite dello scotch colorato i partecipanti hanno potuto delimitare le aree necessarie allo svolgimento delle varie attività, e tramite dei fogli di cartone ondulato hanno potuto sagomare i prototipi di arredi ed altri elementi da inserire nello spazio aiutandosi anche con delle card di ispirazione che gli sono state messe a disposizione.





Connettività

Lo spazio dovrebbe consentire un'ampia possibilità di utilizzo di dispositivi informatici di proprietà degli utenti (modalità BYOD - *bring your own device*).

Dovrebbe quindi essere prevista una ampia possibilità di collegarsi a prese elettriche e una connessione wi-fi adeguata alle esigenze di connessione di 40 utenti.



Informalità

La natura polifunzionale dello spazio, così come il suo rivolgersi a target diversi - ma con un'attenzione particolare ai giovani - richiede che l'ambiente si presenti accogliente e confortevole, che faccia sentire gli utenti a proprio agio e che ispiri in loro la voglia di "mettersi comodi", magari mettendo a disposizione sedute non convenzionali come pouf o cuscini morbidi.



Organizzazione

La natura polifunzionale dello spazio, richiede però anche che in esso sia facile orientarsi, comprenderne le modalità di utilizzo, così come la collocazione di risorse e strumenti utili agli utenti. Un modo efficace per farlo potrebbe essere prevedere della segnaletica orizzontale o verticale, oppure colorazioni diverse per diverse aree o funzioni dello spazio.

Altro elemento importante da tenere in considerazione è prevedere spazi in cui riporre strumenti ed attrezzature nei momenti in cui non vengono impiegati nelle attività.



Modularità

Gli arredi dovrebbero essere semplici, poco ingombranti e facilmente trasportabili - anche da un solo utente - per essere ricollocati nello spazio o riposti in luoghi appositamente destinati alla funzione di magazzino.

Le forme semplici e la leggerezza lasciano agli utilizzatori grande libertà nell'utilizzo e nella riconfigurazione dei complementi d'arredo.



Superfici di lavoro

Nella Bdl dovranno essere presenti numerose superfici di lavoro adatte sia all'utilizzo di dispositivi digitali, sia ad attività manuali previste dagli workshop.

Le superfici di lavoro dovranno quindi essere versatili, comode e facilmente trasportabili - anche da un solo utente - per essere ricollocati nello spazio.

VIDEO PROIETTORE A
PRISMA



Visibilità

Tutte le attività che sono state sperimentate hanno avuto la necessità di far vedere dei contenuti agli utenti. La disponibilità di pareti libere o dispositivi su cui appendere oggetti, schermi da collegare a personal computer o, ancor meglio, superfici verticali che possano essere facilmente ricollocabili nello spazio e su cui proiettare, sarà molto importante all'interno della Bdl.



Spazio nello spazio

Alcune funzioni - in particolar modo gli eventi, le esposizioni e le installazioni - potrebbero richiedere che gli utenti si concentrino in uno spazio contenuto, parzialmente isolato dal resto delle attività che si svolgono al di fuori, e pensato per consentire ai presenti una maggiore visibilità di quello che viene esposto o messo in scena.



In collaborazione con
PIN - Polo Universitario di Prato

