



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4
Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

Deliverable D2.1



Agri-food BRAnd monitoring

Titolo deliverable	Modello di governance del Living Lab
Data emissione	
Codice Deliverable	D 2.1
Obiettivo realizzativo	WP 2
Tipologia	Relazione tecnico-scientifica
Stato	<input type="checkbox"/> Bozza <input checked="" type="checkbox"/> Definitivo <input type="checkbox"/> Revisionato
Partners coinvolti	Università del Salento, Vj Technology, Man at Work, Coldiretti
Responsabile Deliverable	Università del Salento
Versione	1.0
Ultimo aggiornamento	Aprile 2019





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

Indice

1	Introduzione	3
2	Innovation network.....	3
3	Living Lab.....	6
3.1	Living Lab come piattaforma innovativa	7
3.2	Modello di interazione del Living Lab.....	8
3.3	Elementi caratterizzanti del Living Lab	9
3.4	Ciclo di vita del Living Lab.....	10
3.5	I punti di forza del Living Lab	14
3.6	European Network of Living Lab	15
4	Gestione del Living Lab AGRI-BRAIN	16
4.1	Modello di governance di AGRI-BRAIN.....	18
4.2	Living Lab Management	19
4.3	User Involvement.....	20
4.4	Event and communication.....	21
4.5	Results dissemination	21
5	Bibliografia	23



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

1 Introduzione

Secondo le finalità del progetto AGRI-BRAIN, tale documento ha l'obiettivo di fornire tutte le informazioni relative all'esecuzione delle seguenti attività di progetto:

- Living Lab Management
- User Involvement
- Events and Communication
- Results Dissemination

al fine di definire il modello di governance del Living Lab (LL) di progetto.

A tal fine e per facilitare la comprensione di tale modello, si è reso opportuno definire inizialmente il concetto di Living Lab partendo dalla definizione di Innovation Network. Successivamente sono stati descritti gli elementi caratterizzanti un Living Lab e il modello di interazione del Living Lab con gli altri attori del network.

Il Living Lab del progetto AGRI-BRAIN ha previsto un Management Team che si sta occupando di coordinare le attività dell'intero progetto, supervisionando il lavoro svolto all'interno delle diverse attività e monitorando che l'implementazione del progetto avvenga nei modi e nei tempi stabiliti.

Al fine di coinvolgere tutti i partner di progetto nelle diverse attività che si condurranno nell'ambito del LL si è scelto di creare dei focus group e dei panel permanenti di utenti, chiamato Panel Permanente Assemblea LL.

Per curare la comunicazione delle attività e dei risultati ottenuti nel progetto, sia all'interno del LL che verso l'esterno, attualmente si è in fase di definizione di una serie di workshop e di eventi in cui oltre a richiedere la partecipazione dei partner di progetto e dell'utente finale, sarà coinvolto un pubblico più vasto come ad esempio: cittadini, associazioni di categoria e, più in generale, qualsiasi tipologia di utenza che potrebbe essere interessata alle tematiche del progetto. L'obiettivo sarà definire un piano di comunicazione e di raccolta dei feedback raccolti.

Infine, ci si sta occupando di definire un piano di divulgazione dei risultati ad un'ampia audience del settore agro-alimentare e alla comunità scientifica in generale attraverso la predisposizione di alcuni canali di comunicazione e della realizzazione di materiale informativo.

2 Innovation network

La letteratura scientifica definisce con precisione il termine innovazione; secondo Freeman (1982), l'innovazione si distingue dall'invenzione. L'invenzione è l'idea o il modello mediante il quale migliorare un prodotto, un'attrezzatura, un





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

processo o un sistema. D'altra parte, l'innovazione è la dimensione applicativa dell'invenzione e si verifica solo dopo la prima transazione commerciale risultante da questo nuovo prodotto, attrezzatura, processo o sistema.

Negli anni '80, le teorie sull'economia industriale hanno influenzato la ricerca sull'innovazione, che ha teorizzato i fattori strutturali determinanti delle attività innovative in un'azienda (Porter, 1981). Tali studi hanno rilevato che la capacità di stabilire relazioni in una rete di organizzazioni era un problema chiave, al fine di sviluppare la capacità innovativa organizzativa di un'azienda.

Le reti di innovazione sono un effetto logico della crescente complessità dei prodotti e servizi innovativi. I nuovi prodotti sono complessi, perché hanno molte caratteristiche e componenti, e anche perché devono soddisfare molteplici requisiti nel complesso ambiente aziendale. Questa maggiore complessità del prodotto richiede l'integrazione di un ampio numero di diverse competenze specializzate. In questo senso, le reti di innovazione rappresentano una soluzione organizzativa per l'innovazione di prodotto e di servizio, poiché integrano diverse capacità organizzative favorevoli per un obiettivo comune (Pyka and Scharnhorst, 2009). Il maggior impatto positivo sull'innovazione deriva, quindi, dalle reti collaborative che mettono in relazione diversi tipi di partner (Zeng et al., 2010).

Per questo motivo nelle reti di innovazione si utilizza un modello "open innovation" che comprende un numero maggiore di attori e attività rispetto a quelli coinvolti nei modelli di innovazione tradizionali (van de Vrande et al., 2009).

Numerosi sono i benefici di questo modello, tra cui un importante risparmio sui costi (von Hippel, 2007), un valore assegnato all'utente (Almirall and Casadesus-Masanell, 2010) e una migliore performance innovativa (Chiaroni et al., 2010).

La letteratura scientifica in merito ai modelli open innovation evidenzia il ruolo degli intermediari nel collegare e coordinare l'innovazione di una rete di aziende (Chesbrough, 2006; Howells, 2006; Roxas et al., 2011; Winch and Courtney, 2007).

In particolare, (Lopez Vega, 2012) indica che gli intermediari dell'innovazione hanno una varietà di profili e funzioni, che possono essere sintetizzate come segue:

- connessione, si pensi al collegamento dei fornitori di innovazione con i richiedenti o alla fornitura di interfacce tra utenti e imprese;
- collaborazione e supporto, come la mobilitazione della ricerca universitaria, l'integrazione di conoscenze da parte degli interessati o il sostegno alla commercializzazione;
- fornitura di servizi tecnologici, quali test e formazione o valutazione della tecnologia.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

Inoltre, gli intermediari possono operare in diversi modi, in altre parole possono svolgere alcune funzioni come agenti, rappresentando un lato di una transazione, e altre funzioni come intermediari, rappresentando entrambi i lati di una transazione (Chesbrough, 2006).

Finora i consulenti di innovazione, i parchi scientifici e tecnologici, gli incubatori, e le agenzie di innovazione regionali sono stati considerati i principali intermediari dell'innovazione (Howells, 2006; Lopez Vega, 2012).

Tuttavia, negli ultimi anni, un nuovo intermediario di open innovation è emerso in Europa, sono i cosiddetti Living Lab, i quali si concentrano sulla mediazione tra utenti, organizzazioni pubbliche o private, nonché catturano e codificano le opinioni degli utenti in ambienti reali (Almirall and Casadesus-Masanell, 2010; Cleland et al., 2012; Følstad, 2008).

Abitualmente, i Living Lab hanno fornito supporto alle aziende, creando un ecosistema di innovazione a beneficio sia delle aziende private sia delle organizzazioni pubbliche. Recentemente, i processi di innovazione sono stati rivolti anche ai cittadini (Serra, 2013).

Secondo (Manzini and Staszowski, 2013), i Living Lab aprono due opportunità simmetriche. La prima opportunità riguarda la possibilità per le innovazioni sociali dal basso verso l'alto di muoversi più velocemente nella loro traiettoria, dalla prima fase "eroica", quando le invenzioni sociali sono ancora prototipi, alle fasi successive, quando sono create imprese più mature e, se necessario, quando vengono ideati e potenziati prodotti e servizi. D'altra parte, l'altra opportunità riguarda la possibilità che le agenzie pubbliche incontrino persone e altre organizzazioni e sperimentino insieme nuove politiche e strumenti di governance. In questa ottica, i Living Lab possono essere considerati organizzazioni attive nella promozione di innovazioni.

Inoltre, i Living Labs concordano con il paradigma dell'open innovation nel considerare le idee esterne come risorsa per l'innovazione (Bergvall-Kåreborn et al., 2009; Katzy et al., 2007). Nei Living Lab, diversi soggetti interessati interagiscono e collaborano nei processi d'innovazione utilizzando una metodologia basata sullo scambio di conoscenze, tecniche di co-creazione/co-produzione e metodi partecipativi (Baccarne et al., 2014; Vicini et al., 2012; Følstad, 2008; Nesti, 2015).

I Living Lab possono essere, quindi, concepiti come un'opportunità strategica per migliorare la creazione di partenariati multi-stakeholder, riservando particolare attenzione ai cittadini. Di conseguenza, si è assistito al passaggio dai precedenti Partenariati Pubblico-Privato (PPP) verso il modello innovativo di Private and People Partnerships (4P) (Westerlund and Leminen, 2011), grazie all'innovazione aperta guidata dall'utente (Nesti, 2015).

(Cleland et al., 2012) affermano che i Living Lab sono intermediari dell'innovazione che supportano l'implementazione del modello a quadrupla elica, un approccio innovativo basato sulla cooperazione tra aziende, università, organizzazioni pubbliche e utenti (Arnkil et al., 2010).





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

(Ballon et al., 2005), ad esempio, si riferiscono ad un Living Lab come da un ambiente di sperimentazione in cui la tecnologia viene plasmata in contesti di vita reale e in cui gli utenti finali sono considerati coproduttori. (CoreLabs, 2007) considera il Living Lab un sistema che consente alle persone, agli utenti/agli acquirenti di servizi e prodotti, di assumere ruoli attivi come contributori e co-creatori nel processo di ricerca, sviluppo e innovazione.

Ciò che accomuna tutte queste e altre definizioni è l'idea che i Living Lab siano ambienti in cui si svolge il coinvolgimento attivo degli interessati, in particolare degli utenti, nel processo di produzione dell'innovazione.

Nei Living Lab, gli utenti generano innovazione nei loro ambienti quotidiani di vita reale. Essi non fungono solo da fonti di informazioni, ma sono anche da tester, sviluppatori e progettisti di innovazione allo stesso livello degli altri partner del Living Lab. Di conseguenza all'interno del ciclo di vita del prodotto/servizio non esiste più la distinzione tradizionale di incarichi tra il produttore (o fornitore) e l'utente (o cliente) ma si attiva un meccanismo di co-creazione (di un prodotto o servizio).

3 Living Lab

Secondo la definizione data dall'European Network of Living Lab (ENoLL), il Living Lab è un "*ambiente di innovazione aperto, in situazioni di vita reale, nel quale il coinvolgimento attivo degli utenti finali permette di realizzare percorsi di co-creazione di nuovi servizi, prodotti e infrastrutture sociali*".

Di conseguenza, il Living Lab risulta essere "un'aggregazione tra enti pubblici, grandi e piccole imprese dell'ICT, università, centri di ricerca e gruppi di cittadini, un'infrastruttura per la sperimentazione di innovazioni e nuove tecnologie sostenibili, in condizioni reali, in un contesto geografico circoscritto e in un arco di tempo limitato, con l'obiettivo di comprendere le modalità d'uso, di testarne la realizzabilità ed il grado di utilità per gli utenti finali, siano essi cittadini, imprese, etc. In altri termini, un Living Lab è sia uno spazio d'innovazione con un approccio innovativo che applica i principi dell'open innovation allo sviluppo di percorsi di co-creazione di nuovi servizi, prodotti e infrastrutture sociali" (Bergvall-Kåreborn et al., 2009).

Alla luce delle definizioni date, è possibile affermare che lo scopo del Living Lab è di stimolare l'innovazione trasferendo la ricerca dai laboratori in contesti di vita reale dove i cittadini e gli utenti sono invitati a cooperare con ricercatori, sviluppatori e progettisti per contribuire al processo innovativo nel suo insieme.

Partendo dai bisogni degli utenti finali e migliorandone continuamente il contributo e la partecipazione in tutte le fasi del processo, il Living Lab sostiene la realizzazione di progetti di sviluppo tecnologico e di innovazione nei servizi.

In particolare, mediante il Living Lab è previsto il coinvolgimento attivo dei cittadini, i quali sono chiamati a esprimere le loro necessità in termini di utenti finali, attraverso un coinvolgimento attivo in gruppi di lavoro dove si





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

immaginano e si creano nuovi servizi o si migliorano quelli esistenti, e a valutare e validare i servizi e le tecnologie prodotte.

Tale interazione con gli utenti permette un continuo miglioramento della tecnologia, allo scopo di migliorarne le caratteristiche in vista di una sua applicazione su più larga scala e di un ritorno economico.

3.1 Living Lab come piattaforma innovativa

Come precedentemente accennato, i Living Lab rappresentano un importante strumento di applicazione del modello di innovazione basato sul coinvolgimento degli utenti, un ecosistema per la sperimentazione e la co-creazione con utenti reali in ambienti di vita quotidiana, nei quali gli utenti finali, insieme ai ricercatori, alle aziende e alle istituzioni pubbliche, esplorano, progettano e validano congiuntamente prodotti, servizi, soluzioni e modelli di business nuovi e innovativi, fornendo feedback importanti per la loro messa a punto e successiva commercializzazione.

In Figura1, si mette in evidenza come i Living Lab siano parte integrante delle piattaforme di open innovation. Tuttavia, per meglio comprendere quanto rappresentato in figura, appare opportuno sottolineare che (Ballon et al., 2005) hanno generalizzato il concetto di test and experimentation platforms (TEPs) al fine di indicare tutte le strutture e gli ambienti di innovazione congiunta, tra cui test, prototipazione e confronto della tecnologia con i contesti di utilizzo, comprendendo piattaforme aperte e orientate all'innovazione che coinvolgono vari fornitori di tecnologie e servizi, nonché utenti nelle diverse fasi di progettazione, sviluppo e test della tecnologia.

Più in dettaglio, si distinguono sei tipi di TEP:

- prototyping platforms (che includono usability labs, software development environments),
- testbeds,
- field trials,
- living labs,
- market pilots,
- societalpilots.

Gli autori, inoltre, al fine di combinare tali strutture all'interno di un quadro concettuale generale, prendono in considerazione tre caratteristiche centrali dei TEP, ovvero:

- la prontezza tecnologica, che viene rappresentata sull'asse orizzontale;
- il focus sulla tecnologia di testing/ aspetti del design, che viene rappresentato sull'asse verticale.
- il grado di apertura, che va dalle attività interne alle piattaforme aperte.

Questi aspetti sono illustrati in Figura1.





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

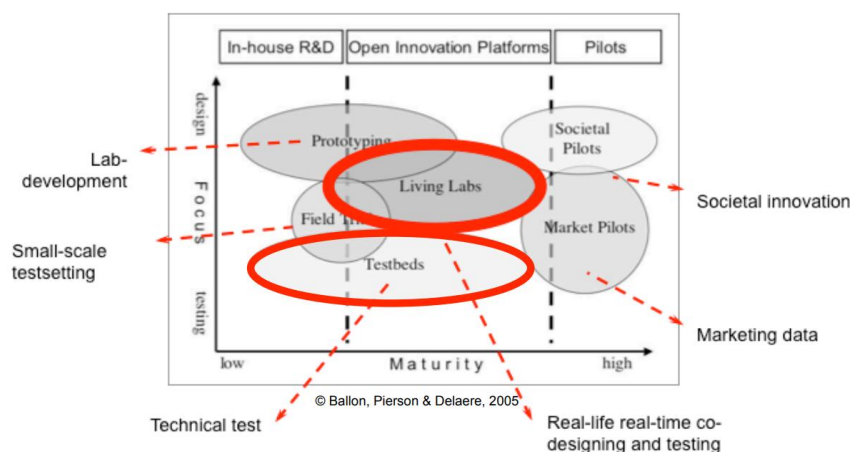


Figura1: Living Lab come Open Innovation Platforms - Fonte: (Ballon et al., 2005)

Inoltre, nel 2010 la Commissione Europea ha definito i Living Labs come Public-Private-People Partnerships (4P), finalizzati alla generazione di ecosistemi open e centrati sull'utente, in grado di accelerare l'adozione su larga scala di tecnologie innovative e servizi co-creati con gli utenti stessi.

3.2 Modello di interazione del Living Lab

Il modello del Living Labs fu teorizzato presso la Media Lab and School of Architecture del MIT (Massachusetts Institute of Technology) nel 2003 come metafora metodologica del paradigma per la ricerca e l'innovazione prevedendo:

- un approccio multidisciplinare e utente-centrico;
- un'innovazione guidata dagli utenti in ambienti di vita reale.

Il Living Lab cerca di valorizzare la naturale diversità tra gli attori, ovvero tra aziende, centri di ricerca, università, enti pubblici, cittadini, favorendo e stimolando la reciproca contaminazione e la partecipazione congiunta a progetti innovativi di tutti gli stakeholder. D'altra parte, mediante il Living Lab si sperimentano prodotti o servizi innovativi su una larga porzione di potenziali utenti, al fine di validarne l'efficacia e tramite momenti di co-creazione creare prodotti/servizi migliori.

Si osservi che, il Living Lab può essere concepito in chiave:





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

- strategica, supportando la Pubblica Amministrazione nel definire le linee strategiche di innovazione dei servizi per l'utente pubblico e coinvolgendo tutti gli attori dell'innovazione, locali e internazionali;
- competitiva, garantendo la cooperazione imprenditoriale con il territorio;
- organizzativa, coordinando e stimolando i diversi attori e le diverse istanze;
- sistemica, individuando iniziative innovative e riconducendole ad un concetto di innovazione.

Il Living Lab ha, dunque, l'obiettivo di finalizzare reti di collaborazione a livello locale e transregionale/transfrontaliero; partecipare ad organizzazioni e/o iniziative orientate all'innovazione (es. Master, summer school, barcamp); individuare ed avviare contatti e collaborazioni attraverso l'organizzazione e la partecipazione a meeting, tavole rotonde su tematiche di interesse.

3.3 Elementi caratterizzanti del Living Lab

I Living Lab possiedono degli elementi caratterizzanti che possono essere sintetizzati come segue:

- innovazione aperta, che riguarda il coinvolgimento attivo e costante degli utenti finali, ciò consente di trasferire l'innovazione dai laboratori di R&S a fonti di innovazione interne ed esterne all'impresa, favorendo il coinvolgimento in processi trasparenti, collaborativi e non codificati;
- situazioni di vita reale, il coinvolgimento degli utenti deve avvenire in condizioni legate a normali ambienti di vita o lavorativi, evitando di creare ambienti artificiali. Si osservi che non è sufficiente che gli utenti finali siano coinvolti occasionalmente in brevi sessioni di lavoro per avere feedback affidabili sulla funzionalità e usabilità dei prototipi. Al contrario, è necessario che gli utilizzatori finali abbiano la possibilità di utilizzarli per un periodo di tempo sufficientemente lungo e nelle stesse condizioni di vita reale in cui saranno utilizzati una volta immessi sul mercato. Questo processo porta ad avere feedback più affidabili, che se apportati in fase di sviluppo possono migliorare il prodotto/servizio sostenendo minimi costi ed evitando il fallimento sul mercato;
- coinvolgimento attivo e costante degli utenti finali, gli utenti coinvolti devono essere quelli che effettivamente utilizzeranno il prodotto/servizio che si intende testare/validare. Essi possono essere singoli cittadini, associazioni, imprese e istituzioni. Il numero di utenti coinvolti è variabile in funzione alla tipologia di prodotto/servizio che si intende testare/validare;
- co-creazione e innovazione guidata dagli utenti, il coinvolgimento attivo degli utenti finali promosso in tutte le fasi del processo di sviluppo e funzionamento del Living Lab permette di co-creare nuovi servizi, prodotti ed innovazione;





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

- generazione di servizi, prodotti e infrastrutture sociali, introducendo il passaggio dall'innovazione tecnologica a quella sociale, ovvero lasciare liberi gli utenti finali di proporre nuove applicazioni per prodotti e servizi innovativi che potrebbero non essere pensati dal designer.

3.4 Ciclo di vita del Living Lab

Il modello del Living Lab si basa sul concetto di open innovation in cui l'approccio alla ricerca prevede il coinvolgimento degli utenti, non soltanto come soggetti passivi osservati, ma anche come fonte della creazione, ossia come veri e propri driver del cambiamento.

(Mulder et al., 2007) affermano che le nozioni di co-creazione sono cresciute all'interno del panorama del design partecipativo, che propone l'uso di tecniche generative per coinvolgere gli utenti come contributori di co-creazione rafforzandone il lato vivente del Living Lab.

Il concetto fondamentale alla base di un Living Lab è quello di ottenere un accesso diretto e non filtrato alle idee, alle esperienze e alle conoscenze degli utenti, in base alle loro esigenze quotidiane e al desiderio di sentirsi supportati da prodotti, servizi o applicazioni.

Dal momento che l'approccio Living Lab è un approccio di tipo iterativo e riflessivo, il processo Living Lab può essere avviato in qualsiasi fase del processo di innovazione.

Lo schema che segue illustra tale processo (Pallot, n.d.), articolato in quattro fasi simultanee, che prendono vita nel Living Lab (Figura 2):

- fase della co-creazione;
- fase della ricerca/esplorazione;
- fase della sperimentazione;
- fase della valutazione/validazione.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

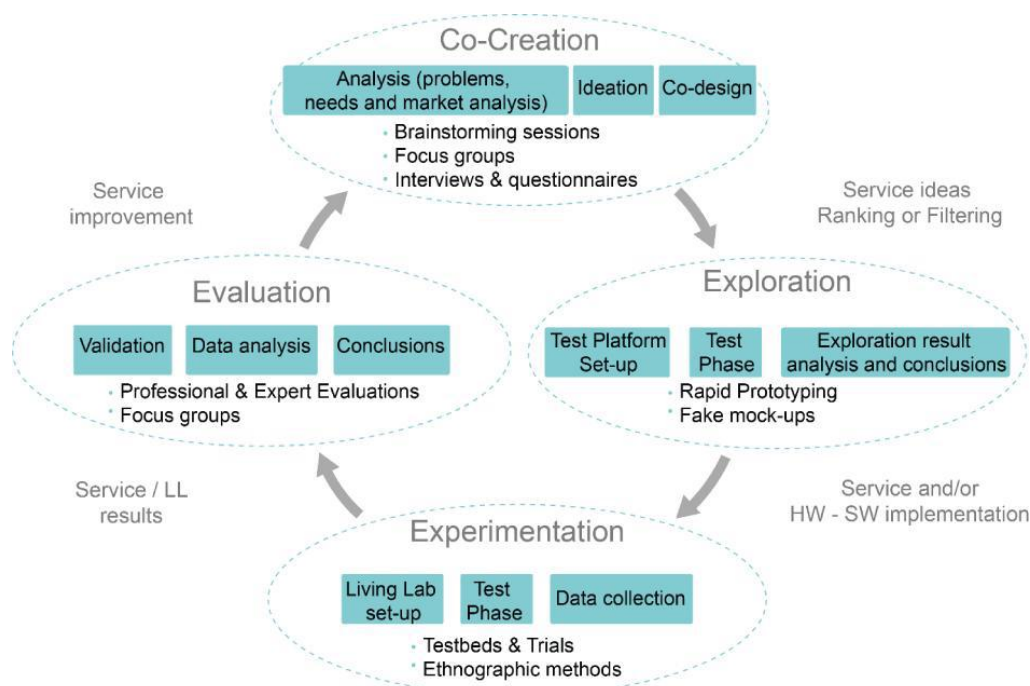


Figura 2: processo di progettazione esperienziale iterativo del Living Lab - Fonte: (Vicini et al., 2012).

Si osservi che, la fase di co-creazione si articola in tre sottofasi, ovvero:

- analisi/definizione del contesto;
- definizione dell'idea;
- co-progettazione dei servizi con gli utenti.

Il processo parte dall'analisi dello scenario, nel quale sono esaminate le esigenze, le preferenze e i comportamenti degli utenti, e realizzata una ricerca sulle segmentazioni e tendenze del mercato. In tal modo sono definiti i requisiti e le specifiche che costituiranno la base per la fase di esplorazione. Le esigenze degli utenti finali sono tradotte in idee innovative per servizi, prodotti o applicazioni digitali. Appare opportuno sottolineare che, l'innovazione può manifestarsi in due forme:

- in modo incrementale, migliorando qualcosa che già esiste;
- in modo radicale, creando qualcosa che si distacca da ciò che già esiste.



Unione Europea



Ministero dello
Sviluppo Economico



Regione Puglia
Dipartimento Sviluppo
Economico, Innovazione,
Istruzione, Formazione e
Lavoro

Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

Il coinvolgimento diretto dell'utente finale nelle attività di co-progettazione non stimola soltanto l'innovazione, ma produce soluzioni innovative che rispondono realmente alle esigenze e ai problemi degli utenti.

Solitamente, gli strumenti più utilizzati nella fase di co-creazione sono i focus group, le interviste, le sessioni di brainstorming e i questionari. Tutti questi strumenti sono qualitativi e possono essere utilizzati contemporaneamente per avere un'immagine chiara di un mercato o di un utente target.

In particolare, i focus group sono costituiti da un gruppo di persone che vengono esortati a discutere di argomenti proposti dal moderatore (Tomes et al., 1996). Una caratteristica molto importante per la buona riuscita del focus group è rappresentata dalla creazione di sinergie tra i partecipanti (Bruseberg and McDonagh-Philp, 2002), i quali non devono avvertire la sensazione di essere in posizione di inferiorità sociale rispetto agli altri. Importante risulta essere, anche, il coinvolgimento dell'utente in una fase iniziale del processo di sviluppo del prodotto, altrimenti vi è il rischio che l'utente non sia stimolato a sufficienza per trasmettere le proprie idee (Verganti, 2004).

Si osservi che, nel presente progetto di ricerca la tecnica dei focus group è stata utilizzata per creare gruppi di utenza volti all'esecuzione delle attività di sperimentazione, mentre per l'attività di gestione e supporto del LL è stato utilizzato un approccio panel-based (Pierson and Lievens, 2005) per la creazione di una infrastruttura permanente di Living Lab, sempre al centro del processo di innovazione.

Oltre a tali strumenti, nella fase di co-creazione è possibile fare ricorso al Lead User Method (von Hippel, 1978), crowdsourcing e serious game.

Il Lead User Method si compone di quattro fasi in cui vengono esplorate le esigenze degli utenti. Gli utenti possono essere coinvolti nel processo di innovazione anche attraverso gruppi di co-creazione, tali gruppi sono simili nella struttura ad un focus group, ma richiede agli utenti di partecipare attivamente alla creazione e allo sviluppo di un'idea, sia essa un prodotto o un servizio, mediante l'idea competition. Quest'ultimo è un metodo con cui gli utenti e le parti interessate sono invitati a presentare le loro idee innovative al team di ricerca. Successivamente tali idee vengono analizzate, e votate da altri partecipanti o da una giuria selezionata. Spesso tale approccio è una grande fonte di motivazione per gli utenti. Man mano che gli utenti diventano più attivi, informati e responsabilizzati, è possibile fare ricorso ad un altro strumento, da utilizzare con una certa continuità, ovvero prevedere la partnership con i consumatori o gli utenti. Questa consiste nel costruire una relazione duratura con un utente che incontra regolarmente il team di ricerca.

Il crowdsourcing consente di ottenere informazioni dettagliate nel tempo, coinvolgendo un gruppo di utenti o singoli utenti, esperti o semplici appassionati. In particolare, attraverso piattaforme web o applicazioni digitali gli utenti possono contribuire nel fornire utili informazioni attraverso le proprie opinioni su un determinato argomento. In questo modo i ricercatori e gli utenti co-creano valore attraverso una interazione continua verso un obiettivo comune.





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

Infine, il serious game è uno strumento emergente da utilizzare durante la fase di co-creazione. Si tratta di giochi digitali che oltre ad avere uno scopo di intrattenimento, contengono anche elementi educativi. I serious games sono, infatti, strumenti formativi e idealmente gli aspetti seri e ludici sono in equilibrio. In tal modo gli utenti sono spinti ad accedere/utilizzare nuove informazioni in modo piacevole, in tal modo inoltre si riesce a coinvolgere un gran numero di utenti di ogni estrazione sociale e culturale e l'aspetto "divertente" innesca la generazione spontanea di un gran numero di suggerimenti (insights, intuizioni, approfondimenti).

Appare opportuno sottolineare che gli strumenti utilizzati nella fase di co-creazione possono essere utilizzati anche durante l'intero processo del Living Lab, supportando sia la fase di sperimentazione sia la fase di valutazione.

Con riferimento alla fase di esplorazione, lo strumento principale da utilizzare nel Living Lab è la prototipazione. I prototipi possono essere realizzati:

- in una forma approssimativa, si parlerà in tal caso dei cosiddetti prototipi a bassa fedeltà;
- in una forma più finita ma non ancora definita, ovvero prototipi ad alta fedeltà.

La prototipazione approssimativa consiste nel creare simulazioni rapide ed è utilizzata per realizzare prodotti e componenti di servizio utilizzabili per illustrare l'idea innovativa agli altri membri del team di ricerca e alle parti interessate, ciò consente di decontestualizzare aspetti e problemi e di affrontarli ex-novo. Invece, i prototipi ad alta fedeltà consentono di simulare l'esperienza di un prodotto/servizio attraverso la realizzazione di un prototipo che tenga conto di tutti gli elementi in una forma più completa. Di conseguenza, i prototipi ad alta fedeltà consentono di dimostrare e testare la soluzione trovata e di individuare i requisiti che costituiscono la base del servizio che sarà successivamente sperimentato.

Ulteriore fase del processo di progettazione del Living Lab è la fase di sperimentazione. In tale fase gli strumenti utilizzati sono l'etnografia, la video etnografia, lo shadowing, i disposable camera studies. Tuttavia, lo strumento maggiormente utilizzato durante la fase di sperimentazione è l'etnografia, ovvero una pratica adottata dall'antropologia socio-culturale che si basa su un metodo qualitativo in cui i ricercatori esaminano modelli di valori, comportamenti, abitudini e credenze, in un gruppo di utenti. In particolare, i ricercatori possono osservare gli utenti nel loro ambiente naturale o in un ambiente ricreato artificialmente, sebbene sia preferibile il primo poiché consente agli utenti di sentirsi a proprio agio e di manifestare atteggiamenti in maniera più spontanea. Attraverso l'osservazione degli utenti che interagiscono con un prodotto o servizio, durante il processo di sviluppo, il team di ricerca si propone di comprendere la natura dei loro comportamenti ed interazioni. Le informazioni raccolte consentono di migliorare il prodotto/servizio e di rispondere più efficacemente ai bisogni/desideri degli utenti, generando anche spunti e intuizioni che vanno oltre le aspettative iniziali dei ricercatori. Tuttavia, per ottenere feedback spontanei è necessario che tra il team di ricerca e gli utenti si crei un rapporto di fiducia; a tal fine occorre fornire agli utenti informazioni chiare e facilmente comprensibili



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

sul progetto. Allo stesso tempo, bisogna informare gli utenti su come sia garantita la loro riservatezza, l'integrità e la disponibilità dei dati in conformità alle leggi e ai regolamenti vigenti, in tal modo gli utenti sono più inclini a rispondere in modo più spontaneo.

Infine, la fase di valutazione è la fase più critica del processo, poiché identifica la capacità del prodotto/servizio di soddisfare i desideri e/o i bisogni degli utenti nel loro ambiente. La valutazione di un prodotto/servizio può essere condotta secondo diverse modalità, per esempio organizzando un focus aziendale. Il focus group mira a capire se un servizio ha la capacità di generare entrate nel tempo o se è sostenibile. Inoltre, in questa fase spesso ci si affida ad esperti esterni per trarre tutta una serie di valutazioni, come ad esempio, la valutazione dell'esperienza dell'utente, la valutazione dell'interazione uomo-macchina, la valutazione ergonomica e così via.

3.5 I punti di forza del Living Lab

Il Living Lab è una comunità intelligente, in cui tutti gli attori possono partecipare attivamente al processo di innovazione, in cui tutti gli scenari della vita quotidiana possono essere consultati e finalizzati allo sviluppo di servizi innovativi e contribuire a costruire ambienti più intelligenti. D'altra parte, essenziale risulta essere l'approccio della co-creazione per l'ideazione e l'implementazione di prodotti e servizi di successo. Se gli utenti, infatti, sono coinvolti fin dall'inizio nel processo di innovazione, aumentano le possibilità di sviluppare servizi/prodotti che rispondano realmente alle esigenze degli utenti e che soddisfano concretamente le loro aspettative, ciò perché gli utenti possono liberamente contribuire con opinioni, idee, comportamenti e preferenze.

Nell'approccio Living Lab l'integrazione dell'utente nel processo di sviluppo genera dei benefici inequivocabili, ovvero:

- assicura una maggiore e migliore conoscenza del cliente;
- garantisce una maggiore corrispondenza delle caratteristiche/funzionalità del prodotto/servizio alle reali necessità/desideri degli utenti e di conseguenza un più elevato grado di soddisfazione ed un maggior potenziale di commercializzazione dell'innovazione;
- permette di includere nel prodotto/servizio, funzionalità inaspettate suggerite dagli utenti;
- garantisce una migliore facilità d'uso delle soluzioni prototipali;
- consente di ridurre il time to market per nuovi prodotti e servizi;
- permette di correggere bug e altri difetti prima del lancio sul mercato;
- garantisce una valutazione affidabile del mercato e riduce il rischio d'insuccesso.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

Tuttavia, appare opportuno sottolineare che ad oggi non esiste un modello di Living Lab che possa essere definito come esempio di eccellenza. Solitamente, il criterio più significativo per valutare un Living Lab consiste nel misurarlo nel successo nel tempo, quindi gli anni di vita e la capacità di coinvolgimento dei cittadini e della società in generale.

3.6 European Network of Living Lab

I Living Lab hanno come obiettivo l'incentivazione e l'accelerazione dell'innovazione industriale e sociale attraverso la partecipazione diretta degli utenti nello sviluppo e nella validazione delle innovazioni.

Mediante l'EnoLL sono state messe in rete le iniziative esistenti e si coordinano i progetti in corso.

EnoLL è la federazione internazionale dei Living Lab in Europa e nel mondo, creata nel 2006 dall'Unione Europea con l'obiettivo di stimolare e diffondere un nuovo approccio all'innovazione user-driven e aperta, realizzando una partnership collaborativa tra pubblico, privato, utenti e cittadini.

EnoLLha il compito di coordinare lo sviluppo della rete dei Living Lab, infatti:

- pone le persone al centro dello sviluppo e dell'innovazione di prodotti e servizi;
- offre servizi di co-creazione, user engagement, test e sperimentazione per l'innovazione in diversi settori quali energia, media, mobilità, assistenza sanitaria, agroalimentare e altro;
- funge da piattaforma per lo scambio di conoscenze, per la realizzazione di partnership, per l'apprendimento e il supporto delle best practice;
- facilita la creazione di Living Lab;
- influenza le politiche dell'UE.

La rete è composta da membri aderenti, membri effettivi e partner per l'innovazione, come indicato in Figura 3.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

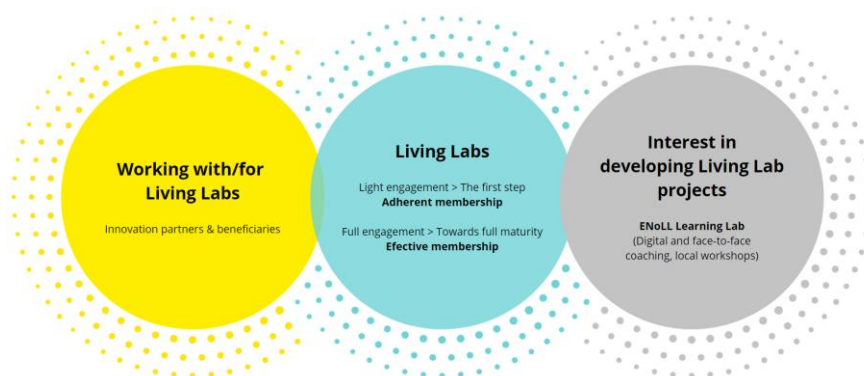


Figura 3: Membri ENoLL.

Tutti i Living Lab certificati ENoLL sono automaticamente considerati membri aderenti e hanno il diritto di partecipare all'assemblea generale e ai gruppi di lavoro e ai gruppi tematici. I membri aderenti possono scegliere di diventare membri effettivi e hanno diritto ad un voto nell'organizzazione e nelle direzioni strategiche dell'associazione ENoLL. D'altra parte, i partner per l'innovazione sono organizzazioni coinvolte nello scopo e nelle attività dell'associazione, ma che non sono selezionate mediante processo ENoLL.

ENoLL conta attualmente più di 440 membri aderenti, che affrontano, ciascuno con la propria specificità, temi legati alla salute e benessere, smart cities, cultura e creatività, energia, mobilità, integrazione sociale, innovazione sociale, governo e formazione scolastica sviluppando l'imprescindibile legame creatività/impresa/utilizzatore finale.

Per entrare a far parte della rete ENoLL, è necessario partecipare alle call for membership (chiamate anche wave) pubblicate periodicamente sul sito dell'ENoLL.

4 Gestione del Living Lab AGRI-BRAIN

Al fine di gestire la numerosità e diversità di attori coinvolti nel Living Labs, è necessario stabilire delle modalità di interazione e garantire che le stesse perdurino nel tempo. Si propone, quindi un modello di funzionamento del Living Lab come evidenziato in Figura 4, di seguito riportata.





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

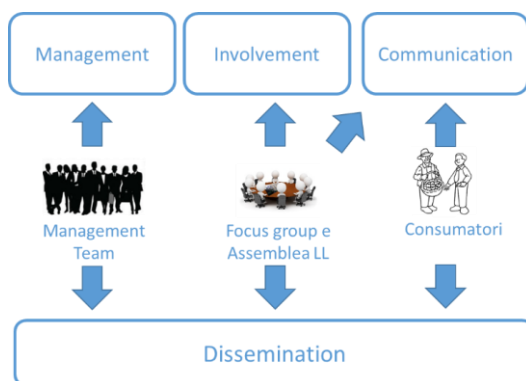


Figura 4: Modello di interazione.

In particolare, è stato costituito il Management Team, il Panel Permanente Assemblea LL ed i Focus group.

Il Management Team è l'organo esecutivo, che si occupa di coordinare le attività all'interno del progetto, ed è composto da un esponente per ogni partner del progetto, come indicato in Tabella 1.

	<i>VJ Technology</i>	<i>Men at Work</i>	<i>Università del Salento</i>	<i>Coldiretti Federazione Regionale Pugliese - Bari</i>
Management Team (organo esecutivo)	Paolo Lanari	Alessandro Sacquegno	MariangelaLazoi	Teresa De Petro

Tabella 1: membri del Management Team.

D'altra parte, il Panel Permanente Assemblea LL è l'organo amministrativo e di controllo, che coordina la costituzione del Living Lab e controlla le documentazioni prodotte in ogni attività del progetto. Tale organo è costituito dal Team Leader, appartenente all'utente finale, e da un esponente per ogni partner, come indicato in Tabella 2.

	<i>VJ Technology</i>	<i>Men at Work</i>	<i>Università del Salento</i>	<i>Coldiretti Federazione Regionale Pugliese - Bari</i>
Panel Permanente Assemblea LL (organo amministrativo e di controllo)	Mauro Santini	Adriano Ricchello	MariangelaLazoi	Francesca Volpe

Tabella 2: membri del Panel Permanente Assemblea LL.





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

Accanto al lavoro del Panel Permanente Assemblea LL, sono stati costituiti i Focus Group ed i Panel Permanenti per ogni fase progettuale, in cui si garantisce la rappresentanza del partenariato e dell'utente finale.

Infine, appare opportuno sottolineare che, il partenariato AGRI-BRAIN si impegna a far parte della rete ENoLL entro il termine del progetto, a tal fine il Management Team si impegna a monitorare il sito ENoLL per partecipare alla call for membership (wave).

4.1 Modello di governance di AGRI-BRAIN

Il modello di governance adottato per il presente progetto è caratterizzato dalla presenza di tre distinti organi collegiali, come riportato in Figura 5, che hanno il compito di coordinare e controllare l'attività progettuale.

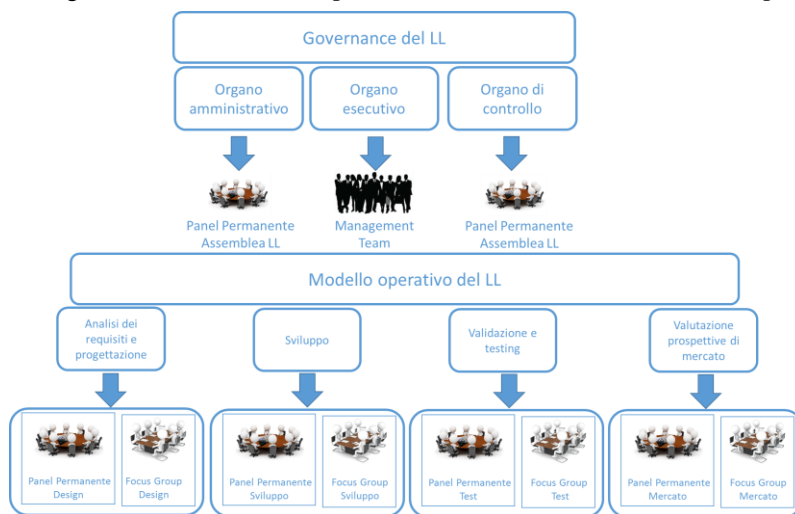


Figura 5: Modello di governance e modello operativo del Living Lab AGRI-BRAIN

In particolare, tra tali organi sono state ripartite le principali funzioni amministrative, di esecuzione e controllo delle attività progettuali.

Si osservi che il Panel Permanente Assemblea LL detiene sia funzioni amministrative sia di controllo, ovvero:

- coordina e supervisiona le attività svolte all'interno del progetto;
- verifica il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

D'altra parte, il Management Team è l'organo esecutivo e si occupa di coordinare:





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

- le attività del progetto in ogni fase esecutiva,
- l'attività dei focus group,
- le attività di promozione del Living Lab, ovvero le iniziative di communication e dissemination,
- l'organizzazione ed esecuzione del Demo Lab AGRI-BRAIN.

Inoltre, appare opportuno sottolineare che, l'attività del Living Lab continuerà anche dopo la conclusione del progetto, mediante l'osservatorio sulle pratiche esistenti e la diffusione e standardizzazione delle procedure, nonché la diffusione dei risultati attraverso l'organizzazione di seminari e di campagne informative di sensibilizzazione.

Con riferimento al modello operativo del Living Lab, il progetto è condotto mediante modalità di co-progettazione, basate sul concetto di user-centricity, di conseguenza il coinvolgimento dell'utente finale deve essere garantito in ogni fase progettuale. Nel progetto AGRI-BRAIN si è scelto di garantire tale coinvolgimento facendo ricorso ai focus group e panel permanenti in ogni fase del ciclo di vita del progetto, ovvero nella fase di design, sviluppo, testing e mercato.

A tali focus group e panel permanenti partecipano principalmente rappresentanti dell'utenza finale, nonché rappresentati nelle aziende partner e del laboratorio di ricerca.

4.2 Living Lab Management

L'attività di Living Lab Management attuata in questi primi mesi di attività del progetto AGRI-BRAIN ha l'obiettivo di organizzare, monitorare e controllare le attività condotte attraverso il Management Team, il quale si occuperà di coordinare le attività dell'intero progetto, supervisionando il lavoro svolto all'interno delle diverse attività e monitorando che l'implementazione del progetto stesso avvenga nei modi e nei tempi stabiliti.

In particolare, mediante l'attività Living Lab Management:

- sono stati costituiti i team, includendo al loro interno rappresentanti delle aziende, del gruppo di utenza finale e del centro di ricerca;
- è stato predisposto il materiale di progetto, ovvero sono stati definiti e condivisi i template, individuati gli strumenti di collaborazione e scambio dati, definita la mailing list;
- è stato previsto il calendario di riunioni plenarie, per discutere e condividere gli avanzamenti del progetto;
- è stato predisposto una repository documentale dedicato alla gestione, condivisione e scrittura collaborativa della documentazione di progetto a cui ogni partner ha accesso.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

4.3 User Involvement

Obiettivo principale dell'attività di user involvement è il coinvolgimento di tutto il partenariato e in particolar modo dell'utente finale in tutte le attività condotte nell'ambito del Living Lab AGRI-BRAIN. Si osserva che, nel presente progetto gli strumenti per garantire la co-creazione sono il focus group e i panel permanenti.

In particolare, è stata utilizzata la tecnica dei focus group, per ogni fase di sviluppo, al fine di creare una compagine di utenti adatta ad adempiere l'attività di co-creazione prevista.

Contestualmente alla creazione dei focus group, è prevista la costituzione di panel permanenti, sempre per ciascuna fase di sviluppo del progetto, al fine di avere un gruppo di persone che assumono il ruolo di giudici, con l'obiettivo di condurre valutazioni accurate e oggettive in merito agli obiettivi raggiunti in ogni fase progettuale.

Nelle Tabella 3 e Tabella 4 sono forniti i dettagli delle attività condotte dai focus group e panel permanenti istituiti per il progetto AGRI-BRAIN.

Denominazione focus group	Obiettivo	Membri del team
Focus group Design	Analisi del contesto; Definizione del questionario da somministrare ai consumatori di prodotti agroalimentari; Progettazione della piattaforma web, con identificazione delle macro e micro funzionalità della piattaforma.	70% utenza finale e 30% utenti delle restanti categorie
Focus group Sviluppo	Controllo dello stato di avanzamento dei moduli della piattaforma sviluppati; Feedback per un eventuale miglioramento in fase di sviluppo.	50% utenza finale e 50% utenti delle restanti categorie
Focus group Test	Partecipazione alle varie fasi di testing; Verifica di ogni singolo modulo o del software completo per individuare discrepanze tra il comportamento atteso e quello effettivo.	80% utenza finale e 20% utenti delle restanti categorie
Focus group Mercato	Identificazione di possibili campi di applicazione futuri della piattaforma web, anche in termini di scalabilità sul mercato.	20 % utenza finale e 40% utenti del raggruppamento industriale e 40% utenti del laboratorio di ricerca
Focus group Monitoraggio e revisione attività progettuali	Revisione e indirizzamento delle attività progettuali; Eventuale introduzioni di interventi correttivi/migliorativi.	90% utenza finale e 10% utenti delle restanti categorie

Tabella 3: Focus group AGRI-BRAIN.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

<i>Denominazione panel permanente</i>	<i>Obiettivo</i>
Panel Permanente Design	Validazione delle attività/risultati derivanti dal focus group Design
Panel Permanente Sviluppo	Validazione delle attività/risultati derivanti dal focus group Sviluppo
Panel Permanente Test	Validazione delle attività/risultati derivanti dal focus group Test
Panel Permanente Mercato	Validazione delle attività/risultati derivanti dal focus group Mercato

Tabella 4: Panel permanenti AGRI-BRAIN.

4.4 Event and communication

L'attività event and communication cura la comunicazione sia all'interno sia all'esterno del Living Lab.

Tale attività prevede quindi l'organizzazione di workshop ed eventi cui partecipano i partner di progetto e utente finale, ma anche i cittadini, le associazioni di categoria e, più in generale, qualsiasi tipologia di utenza che potrebbe essere interessata alle tematiche del progetto.

Si osservi che, un workshop di condivisione dell'attività condotta si terrà nei prossimi mesi. In occasione di tale evento, ma anche durante i mercati di Campagna Amica, promossi da Coldiretti, saranno effettuate interviste tramite la somministrazione di questionari ad un ampio campione di utenza al fine di raccogliere informazioni circa le scelte alimentari dei consumatori. Inoltre, dopo ogni evento si analizzeranno i feedback raccolti, al fine di migliorare l'operato e di creare delle best practice, utili per il miglioramento dell'intero processo di co-creazione della soluzione realizzata, e una serie di informazioni sulle aspettative dell'utenza da sottoporre alle discussioni dei focus group.

Nell'attività event and communication rientrano, anche, le partecipazioni a conferenze nazionali o internazionali, in cui presentare il progetto ed i suoi risultati, nonché l'organizzazione dell'evento finale del Demo Lab.

4.5 Results dissemination

L'attività results dissemination è finalizzata alla divulgazione dei risultati del progetto. Tali risultati saranno resi fruibili mediante l'utilizzo del profilo Facebook ufficiale e del sito ufficiale del progetto AGRI-BRAIN.

Si osservi che nell'attuale fase progettuale di AGRI-BRAIN è stato realizzato il logo rappresentato in Figura 6.





Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")



Figura 6: Logo AGRI-BRAIN.

Inoltre, la presente attività prevede anche diffusione di materiale informativo, quali brochure e materiali per la stampa (in lingua italiana ed inglese), nonché pubblicazione di articoli su riviste scientifiche o su proceeding di conferenze. Tali attività saranno realizzate nei prossimi mesi.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

5 Bibliografia

- Almirall, E., Casadesus-Masanell, R., 2010. Open Versus Closed Innovation: A Model of Discovery and Divergence. *Acad. Manage. Rev.* 35, 27–47. <https://doi.org/10.5465/amr.35.1.zok27>
- Arnkil, R., Järvensivu, A., Koski, P., Piirainen, T., 2010. Exploring quadruple helix outlining user-oriented innovation models.
- Baccarne, B., Mechant, P., Schuurman, D., 2014. Empowered Cities? An Analysis of the Structure and Generated Value of the Smart City Ghent, in: Dameri, R.P., Rosenthal-Sabroux, C. (Eds.), *Smart City*. Springer International Publishing, Cham, pp. 157–182. https://doi.org/10.1007/978-3-319-06160-3_8
- Ballon, P., Pierson, J., Delaere, S., 2005. Test and experimentation platforms for broadband innovation: Examining European practice. Available SSRN 1331557.
- Bergvall-Kåreborn, B., Eriksson, C.I., Ståhlbröst, A., Svensson, J., 2009. A milieu for innovation: defining living labs, in: *ISPIM Innovation Symposium: 06/12/2009-09/12/2009*.
- Bruseberg, A., McDonagh-Philp, D., 2002. Focus groups to support the industrial/product designer: a review based on current literature and designers' feedback. *Appl. Ergon.* 33, 27–38.
- Chesbrough, H.W., 2006. *Open innovation: The new imperative for creating and profiting from technology*. Harvard Business Press.
- Chiaroni, D., Chiesa, V., Frattini, F., 2010. Unravelling the process from Closed to Open Innovation: evidence from mature, asset-intensive industries: Unravelling the process from Closed to Open Innovation. *RD Manag.* 40, 222–245. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9310.2010.00589.x>
- Cleland, B., Mulvenna, M., Galbraith, B., Wallace, J.G., Martin, S., 2012. Innovation of eParticipation strategies using living labs as intermediaries. *Electron. J. E-Gov.* 10, 120–132.
- CoreLabs, I., 2007. "Living labs roadmap 2007-2010: recommendations on networked systems for open user-driven research, development and innovation, in open document. Luleå Univ. Technol.-Cent. Distance-Spanning Technol.
- Følstad, A., 2008. Living labs for innovation and development of information and communication technology: a literature review.
- Howells, J., 2006. Intermediation and the role of intermediaries in innovation. *Res. Policy* 35, 715–728. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2006.03.005>
- Katzy, B., Mensink, W., Sikkema, K., 2007. Living Labs—Implications for the Public Innovation Agenda, in: *eChallenges 2007 Conference*. pp. 858–865.
- Lopez Vega, H.N., 2012. Open innovation: Organizational practices and policy implications.
- Manzini, E., Staszowski, E., 2013. Public and collaborative: Exploring the intersection of design, social innovation and public policy. *DESI network*.
- Mulder, I., Fahy, C., Hribernik, K., Velthausz, D., Feurstein, K., Garcia, M., Schaffers, H., Mirijamdotter, A., Stahlbrost, A., 2007. Towards harmonized methods and tools for Living Labs. *Expand. Knowl. Econ. Issues Appl. Case Stud.* 4, 722–729.



Progetto AGRI-BRAIN - Agri-foodBRAndmonitoringCodice Progetto: E78C1J4

Programma INNOLABS finanziato dalla Regione Puglia (Atto dirigenziale n.144/13 del 08/02/2017 pubblicato sul BURP n. 27 del 02/03/2017, modificato e integrato con A.D. n. 144/37 del 28/03/2017 - Tipologia 2 - Knowledge Community: sfida sociale "Salute, benessere e dinamiche socio-culturali")

- Nesti, G., 2015. Urban living labs as a new form of co-production, in: Insights from the European Experience. Paper for the ICPP-International Conference on Public Policy II. Milan. pp. 1–4.
- Pallot, M., n.d. Engaging Users into Research and Innovation: The Living Lab Approach as a User Centred Open Innovation Ecosystem/Internets [skafits 31.07. 2010.].
- Pierson, J., Lievens, B., 2005. Configuring living labs for a “thick” understanding of innovation, in: Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings. Wiley Online Library, pp. 114–127.
- Porter, M.E., 1981. The technological dimension of competitive strategy. Division of Research, Graduate School of Business Administration, Harvard ...
- Pyka, A., Scharnhorst, A. (Eds.), 2009. Innovation Networks: New Approaches in Modelling and Analyzing, Understanding Complex Systems. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-92267-4>
- Roxas, S.A., Piroli, G., Sorrentino, M., 2011. Efficiency and evaluation analysis of a network of technology transfer brokers. *Technol. Anal. Strateg. Manag.* 23, 7–24. <https://doi.org/10.1080/09537325.2011.537085>
- Serra, A., 2013. Three problems concerning Living Labs: A European point of view. *Rev. Iberoam. Cienc. Tecnol. Soc.*
- Tomes, A., Armstrong, P., Clark, M., 1996. User groups in action: The management of user inputs in the NPD process. *Technovation* 16, 541–551.
- van de Vrande, V., de Jong, J.P.J., Vanhaverbeke, W., de Rochemont, M., 2009. Open innovation in SMEs: Trends, motives and management challenges. *Technovation* 29, 423–437. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2008.10.001>
- Verganti, R., 2004. L'impresa dell'innovazione: la gestione strategica della tecnologia nelle Pmi. Il Sole 24 ore libri.
- Vicini, S., Bellini, S., Sanna, A., 2012. The City of the Future Living Lab. *Int. J. Autom. Smart Technol.* 2, 201–208. <https://doi.org/10.5875/ausmt.v2i3.134>
- von Hippel, E., 2007. Horizontal innovation networks--by and for users. *Ind. Corp. Change* 16, 293–315. <https://doi.org/10.1093/icc/dtm005>
- von Hippel, E., 1978. Successful Industrial Products from Customer Ideas. *J. Mark.* 42, 39. <https://doi.org/10.2307/1250327>
- Westerlund, M., Leminen, S., 2011. Managing the challenges of becoming an open innovation company: experiences from Living Labs. *Technol. Innov. Manag. Rev.* 1.
- Winch, G.M., Courtney, R., 2007. The Organization of Innovation Brokers: An International Review. *Technol. Anal. Strateg. Manag.* 19, 747–763. <https://doi.org/10.1080/09537320701711223>
- Zeng, S.X., Xie, X.M., Tam, C.M., 2010. Relationship between cooperation networks and innovation performance of SMEs. *Technovation* 30, 181–194. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2009.08.003>