

2018 EDITION



Milan
Global Goals Jam
Design 2030 Now!



GLOBAL GOALS JAM

SDG 11 SUSTAINABLE CITIES
AND COMMUNITIES

#design

#2030now

#globalgoalsjam

GLOBAL GOALS JAM



The **Global Goals Jam (GGJ)** is an event promoted by the United Nations Development Programme and by the Digital Society School (Amsterdam University of Applied Sciences), which takes place every year at the same time in different cities in the world.

Jammers – designers, change-makers, innovators and citizens – meet to reflect on and find short term solutions towards the achievement, by 2030, of the Sustainable Development Goals identified by the United Nations.

The growing and dynamic global community shares experiences and builds upon each other's knowledge and know-how towards a better world.

The #GlobalGoalsJam represents an opportunity to explore realistic and feasible solutions through design-driven

methodologies, which in turn are enriched by the jammers' heritage, creativity, sensitivity and cultural diversity.

All of this generates a shared knowledge available to all, a shared heritage to foster a sustainable world for all.



La **Global Goals Jam (GGJ)** è un evento promosso dal Programma di Sviluppo delle Nazioni Unite e dalla Digital Society School (Amsterdam University of Applied Sciences) che si svolge annualmente e in contemporanea in diverse città nel mondo.

I jammer – designer, change-maker, innovatori e cittadini - si incontrano per riflettere e identificare soluzioni a breve termine che supportino il raggiungimento, entro il 2030, degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile individuati dalle Nazioni Unite.

Le persone della crescente e dinamica comunità globale condividono esperienze, conoscenze e competenze per costruire un mondo migliore.

La #GlobalGoalsJam rappresenta un'opportunità per esplorare soluzioni realistiche e fattibili attraverso le metodologie del design che, a loro volta, sono arricchite dal patrimonio culturale, dalla creatività, dalla sensibilità e dalla diversità culturale dei jammer.

Tutto ciò genera conoscenze condivise e a disposizione di tutti, un patrimonio comune per favorire un mondo sostenibile per ciascuno.

Sustainable Global Goals

www.un.org/sustainabledevelopment/



In 2015, the United Nations approved the Global Agenda for Sustainable Development, and the 17 Sustainable Development Goals to be achieved by 2030.

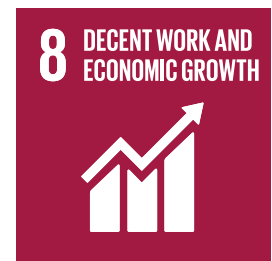
The Sustainable Development Goals represent a call for action for all countries – poor, rich and middle-income – to promote prosperity while also protecting the planet.

Nel 2015 le Nazioni Unite hanno approvato l'Agenda Globale per lo Sviluppo Sostenibile e i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile da raggiungere entro il 2030.

Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile rappresentano una call for action per tutti i Paesi – poveri, ricchi e di medio-reddito – per promuovere prosperità mentre si protegge il pianeta.



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



IED for GLOBAL GOALS JAM



Istituto Europeo di Design - **IED** is an internationally recognized network consisting of **11 sites**, 7 of which in Italy - Milan, Cagliari, Como, Florence, Rome, Turin and Venice - 2 in Spain - Barcelona and Madrid - and 2 in Brazil - Rio de Janeiro and São Paulo.

Riconosciuto a livello internazionale, IED è un network che si sviluppa su 11 sedi, di cui 7 in Italia - Milano, Cagliari, Como, Firenze, Roma, Torino e Venezia - 2 in Spagna - Barcellona e Madrid - e 2 in Brasile - Rio de Janeiro e San Paolo.

Since 1966, IED has developed innovative and diversified teaching methodologies, focused on synergies between technology and experimentation, creativity, strategies and integrated communication, market issues and a new form of professionalism.

The nexus between knowledge and knowhow is the necessary starting point for developing cultural, creative and critical skills and competencies that are the main goal of education at IED, whilst

operating within the fields of education and research in the disciplines of design, fashion, visual communication and management. The Research Center at Istituto Europeo di Design (IED Centro Ricerche) is devoted to implementing the culture and practice of design, and to developing design as a system of collaborative disciplines, wherein creativity nourishes sustainable development, innovation and scenario building.



Dal 1966, IED ha sviluppato metodologie di insegnamento innovative e diversificate, incentrate sulle sinergie tra la tecnologia e la sperimentazione, la creatività, e strategie di comunicazione integrate, temi relativi al mercato e una nuova forma di professionalità.

Il nesso tra il sapere e il know-how è il punto di partenza indispensabile per sviluppare le capacità e le competenze culturali, creative e critiche che sono l'obiettivo ultimo della formazione in IED,

nell'ambito dell'educazione e della ricerca nelle discipline del design, moda, comunicazione visiva e management. IED Centro Ricerche è dedicato all'implementazione della cultura e della pratica del design, e allo sviluppo del design come sistema multidisciplinare, nel quale la creatività alimenta lo sviluppo sostenibile, l'innovazione e la costruzione di scenari.

Design and sustainable development

Designing for the contemporary world is intrinsically linked to sustainable development, first and foremost because of the strategic approach which design can bring to responding to complex social, economic and environmental systems. Secondly, but not in terms of importance, because the alternative is simply not applicable. Sustainable development – as defined by the UN World Commission on Environment and Development – “meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs”.

In this perspective, the concept of sustainability goes beyond that of an environmentally friendly economy and embraces all aspects of life – providing the basis for a shared system of values towards a better society and a better world. Designing for a sustainable future is thus much more than a catch phrase – it is the driving force behind innovation.

IED has therefore placed sustainability at the heart of its educational methodologies and

actions, bearing in mind that every project has immediate effects on the community and the environment and that taking account of these today is an emergency rather than a requirement. Design methods become a common language – cutting across disciplines – to break the barriers to sustainable behaviour.

For additional information,
please write to:

Per maggiori informazioni,
per favore scrivi a:

centroricerche@ied.it



Il design per il mondo contemporaneo è intrinsecamente collegato allo sviluppo sostenibile, prima di tutto per l'approccio strategico che il design può apportare nel confronto con sistemi sociali, economici e ambientali complessi; e secondo, ma non in termini di importanza, perché l'alternativa semplicemente non è applicabile. Lo sviluppo sostenibile – come definito dalla Commissione Mondiale per l'Ambiente e lo Sviluppo delle Nazioni Unite – “soddisfa i bisogni del presente senza compromettere la possibilità delle generazioni future di soddisfare i propri bisogni”.

In questa prospettiva il concetto di sostenibilità va oltre quello di un'economia ecocompatibile e comprende tutti gli aspetti della vita – fornendo le basi per un sistema di valori condivisi per una società e un mondo migliori. Il design per un futuro sostenibile è dunque molto più di uno slogan – è la forza trainante dell'innovazione.

IED ha quindi posto la sostenibilità al cuore delle sue metodologie formative e delle

sue azioni, tenendo a mente che ogni progetto ha effetti immediati sulla comunità e sull'ambiente e che tenerne conto oggi è un'emergenza più che una esigenza. I metodi del design diventano un linguaggio comune – trasversale a diverse discipline – per abbattere gli ostacoli sulla strada verso comportamenti sostenibili.



SAT 22 – SUN 23 SEPTEMBER

GOAL 11

2018 EDITION

SUSTAINABLE CITIES
AND COMMUNITIES

MILAN GLOBAL GOALS JAM

Sustainability in a broader sense is a matter of urgency we are all aware of and yet, when confronted with long-term global goals, the nature of the issues is so large that they become overwhelming.

Breaking down the problem and setting it in real-life everyday contexts makes it tangible, which in turn encourages people to take action.

The GGJ's invitation to think big, start small and act fast supports this type of approach, as well as encouraging the sharing of processes and outcomes, learning from one another and generating a positive impact at the global level.

It was in this connection, that the Milan Global Goals Jam 2018 tackled challenges to promote a

cohesive, sustainable, inclusive and actionable re-generation of the neighbourhood - serving issues posed by the Global Goal 11: Sustainable Cities and Communities.

IED hosted creative teams of designers and jammers from the local community for two days of short design sprints. Using a tailored toolkit the teams delved into the objectives of sustainable development and – supported by cross-disciplinary coaches – responded to the challenges by creating short term interventions with long term impacts.



La sostenibilità in senso lato è una questione di urgenza di cui siamo tutti coscienti eppure, a confronto con gli obiettivi globali a lungo termine, la natura dei temi è talmente vasta che diventano schiacciati.



Scomporre i problemi collocandoli in contesti reali e quotidiani li rende tangibili, e questo a sua volta incoraggia le persone ad agire.

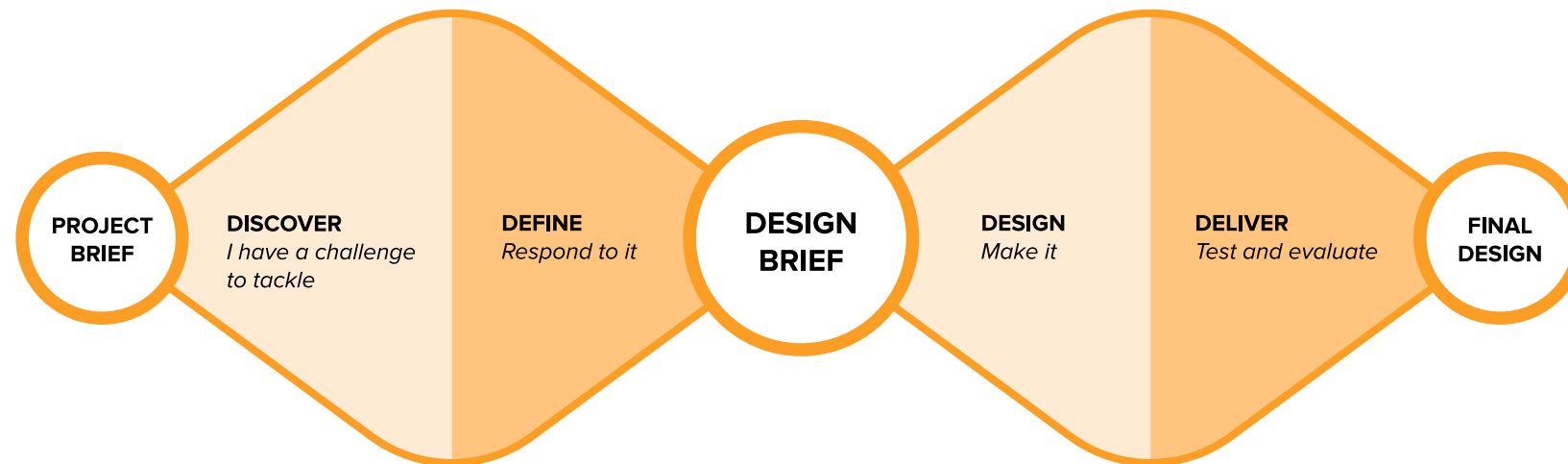
L'invito della GGJ: "think big, start small and act fast" sostiene questo tipo di approccio, per poi condividere i processi e i risultati, imparando gli uni dagli altri e generando impatti positivi a livello globale.

È stato in questo spirito, che la Milan Global Goals Jam 2018 ha affrontato le sfide per promuovere una rigenerazione

coesiva, sostenibile, inclusiva del quartiere – affrontando i temi proposti dal Global Goal 11: Città e Comunità Sostenibili.

IED ha ospitato team creativi di designer e jammer della comunità locale per due giorni di brevi design sprints. Usando un kit di strumenti su misura, i team hanno approfondito gli obiettivi dello sviluppo sostenibile e – sostenuti da coach cross-disciplinari – hanno risposto alle sfide creando interventi a breve termine con impatto a lungo termine.

Structure



Programme

22/09/2018

Welcome! Presentation

ICE-BREAKING

Sprint #1 – DISCOVER
I have a challenge to tackle



GGJ COMMUNITY CONNECTION
Lunch

Sprint #1 – DISCOVER
I have a challenge to tackle

Sprint #1
Wrap up

Lunch

Sprint #2 – DEFINE
Respond to it

Sprint #2
Wrap up



GGJ COMMUNITY CONNECTION

23/09/2018

Welcome again

Sprint #3 – DESIGN
Make it

Sprint #3
Wrap up

Lunch

Sprint #4 – DELIVER
Test and evaluate



GGJ COMMUNITY CONNECTION
Lunch

Sprint #4 – DELIVER
Test and evaluate

Sprint #4
Wrap up

Pitch preparation**Pitch session and review**

Wrap up

Participants

JAMMERS

Mario Amico, Michele Antonelli, Mariano Barresi, Leonardo Bistaffa, Federico Cattaneo, Francesca Cederle, Rosa Concari, Gargi Deoghare, Guido Fanfoni, Vita Giacobelli, Girish Gopalakrishnan, Sebastiano Gravina, Kunal Jajodia, Svitlana Korshun, Irene Edgarda Manfrotto, Hande Ozuysal, Leonardo Paglia, Paolo Pennati, Salvatore Pitingolo, Claudia Santoro, Viktor Stoychev, Anastasiia Yatsiuk.

LOCAL ORGANIZER & COACH

Simona Maccagnani
Head of the IED Centro Ricerche (Research Center at Istituto Europeo di Design) and GGJ Ambassador

COACHES

Federico Chicco Ferretti
Founder and Director of MIDEA Design Innovation Center

Michele Giacomuzzi
Facilitator

Diana Larisa Rosioru
Service Designer

Dagmara Siemieniec
Product Designer

Challenges and Solutions

Challenge 01 #SUPERSENIOR

JAMMERS
Claudia, Kunal,
Leonardo, Sebastiano



How can citizens and institutions empower elders to be more independent in their daily activities?



Come possono i cittadini e le istituzioni mettere gli anziani nelle condizioni di essere più indipendenti nelle attività quotidiane?

IDEA: Quartiere XXII Marzo



A communal enhancement programme to build trust and a sense of community between elders and other groups of residents by leveraging on the entertainment and leisure activities offered within the neighbourhood.

An online-offline system to encourage the elderly to leave their homes and use reliable and safe services.

1. An App through which to identify and select entertainment and leisure-based opportunities within easy reach and to encourage cross-generational social gatherings.
2. An index-point system providing personalised and reserved discounts for services and activities offered within the local neighbourhood.



Un programma condiviso di miglioramento per creare fiducia e un senso di comunità tra gli anziani e gli altri gruppi di residenti, basandosi sulle attività di svago e intrattenimento offerte nel vicinato.

Un sistema online-offline per incentivare gli anziani a uscire di casa e usufruire di servizi affidabili e sicuri.

1. Un'App tramite la quale indentificare e selezionare le opportunità di svago e intrattenimento facilmente raggiungibili e incoraggiare incontri trans-generazionali.
2. Un sistema di punti di riferimento che fornisce sconti personalizzati e riservati per i servizi e le attività offerte all'interno del quartiere.

Challenge 02 #NEVER GIVE UP

JAMMERS
Mariano, Mario,
Girish, Viktor



How can citizens and institutions sustain unemployed and retired people in remaining engaged in useful daily routines?



Come possono i cittadini e le istituzioni incoraggiare i disoccupati e i pensionati a mantenersi impegnati in utili routine quotidiane?

IDEA: Extraordinary Vision: Get your Extra to Ordinary – 4Z App.



An identity platform offering “local welcoming” and “authentic hospitality” services. A package of both scheduled and on demand services, provided over an App, which promotes local residents and their expertise by connecting them with the needs of people who want to experience the neighbourhood at its best.

1. **LOCAL BUDDY** – a peer-to-peer system for discovering the area’s leisure lifestyle.
2. **MEMORY LANE** – bespoke itinerary, with a guide, to explore the neighbourhood’s history and unknown places.
3. **SCIURA SUNDAY** – culinary experiences at a local resident’s house, with a particular focus on elders.
4. **SUPER MARIO** – a network of handymen and women who provide quality services by sharing their expertise.



Una piattaforma identitaria che offre servizi di “accoglienza locale” e “ospitalità autentica”.

Un pacchetto che prevede sia servizi su richiesta sia programmati, tramite un’App per promuovere i residenti locali e le loro competenze collegandoli con le esigenze di coloro i quali vogliono vivere il quartiere al meglio.

1. **LOCAL BUDDY** – un sistema peer-to-peer per scoprire gli svaghi offerti nella zona.
2. **MEMORY LANE** – un itinerario su misura, con guida, per esplorare la storia del quartiere e i suoi luoghi sconosciuti.
3. **SCIURA SUNDAY** – esperienze culinarie a casa di un/a residente del quartiere, con particolare attenzione agli anziani.
4. **SUPER MARIO** - una rete di tuttofare che forniscano servizi di qualità condividendo le proprie competenze.



Challenge 03 #RE-GENERATION

JAMMERS
Gargi, Paolo, Rosa,
Salvatore, Vita



How can citizens and institutions connect generations (elders + gen alpha) to create symbiotic activities able to relieve busy parents?

IDEA: CitiZone4



An action plan for activating the local community of zone 4 (Milan) for a sustainable exchange between different generations of goods and services.

HOW DOES CitiZone4 WORK IN THE SHORT-TERM?

Events in which people can exchange unused but usable goods for other interesting products or services, made available by the community.

HOW DOES CitiZone4 WORK IN THE LONG-TERM?

Being part of the process, the citizens become sustainably recognized as community members, rewarded by coupons spendable in local shops and services.



Come possono i cittadini e le istituzioni collegare tra loro le generazioni (anziani + generazione alpha) per creare attività interconnesse che siano di aiuto ai genitori impegnati?



Un piano d'azione per attivare la comunità locale della zona 4 di Milano per scambi sostenibili di beni e servizi tra le diverse generazioni.

COME FUNZIONA CitiZone4 NEL BREVE TERMINE?

Attraverso eventi in cui le persone possano scambiare beni inutilizzati, ma utilizzabili, per altri prodotti o servizi interessanti, resi disponibili dalla comunità.

COME FUNZIONA CitiZone4 NEL LUNGO TERMINE?

Essendo parte attiva del processo, i cittadini sono riconosciuti in modo sostenibile come membri della comunità, e sono premiati con buoni spendibili per servizi o nei negozi locali.



Challenge 04 #LOCAL SOCIAL ECONOMY

JAMMERS
Anastasiia, Irene, Federico,
Francesca, Michele



How can citizens and institutions re-launch & connect local businesses and small shops in order that they become a competitive and convenient alternative to impersonal “big box” store and services?

IDEA: Nextdoor (Service)



An integrated system to nourish and promote a neighbourhood culture and identity based on shared values and on diversity.

1. A multi-level digital platform, with a mobile progressive App, to interconnect the needs and opportunities of, and within, the local neighbourhood - both online and offline. B2B: building an entrepreneurial culture, connecting businesses, building relations, providing/offering learning opportunities; B2C: co-designing and benefitting from sustainable and bespoke services; C2C: building a sustainable consumer culture, strengthening a multi-cultural sharing network.

2. A network of physical hubs (15' hubs) as activators of the neighbourhood experience and as hotspots for services within a 15 minutes walking radius.
3. A calendar of events for making and sharing relations and emotional connections.



Come possono i cittadini e le istituzioni rilanciare e connettere tra loro le imprese locali e le botteghe per offrire alternative competitive e convenienti ai grandi magazzini e ai fornitori di servizi impersonali?



Un sistema integrato per alimentare e promuovere una cultura di vicinato e un'identità basata sui valori condivisi e la diversità.

1. Una piattaforma digitale a diversi livelli, con un'App mobile e progressiva, per mettere in comunicazione tra loro le esigenze e le opportunità del vicinato, sia online che offline. B2B: costruire una cultura d'impresa, connettere le imprese, costruire relazioni, offrire opportunità d'apprendimento; B2C: collaborare nel progettare e beneficiare di servizi sostenibili e su misura; C2C: costruire una cultura di consumi sostenibili, rinforzare una rete di condivisione multiculturale.

2. Una rete di hub (hub a 15') come attivatori dell'esperienza del vicinato e come hot-spot di servizi entro un raggio di 15 minuti di cammino.
3. Un calendario di eventi per lo scambio di relazioni e di collegamenti emozionali.



Challenge 05 #INTER-ACTIONS

JAMMERS
Guido, Hande,
Leonardo, Svitlana



How can citizens and institutions preserve local businesses and small shops in order to hand down the local areas' identity & flavour and enhance neighbourhood interaction?



Come possono i cittadini e le istituzioni preservare le imprese locali e le botteghe perché trasmettano l'identità e il sapore locali migliorando le interazioni nel vicinato?

IDEA: #22young



An innovative plan to bridge the generation gap between services offered and contemporary consumer needs, leveraging on the cooperation between local businesses and small shops, educational institutions and young creatives (IED).

The plan develops across a time period of several years, building upon three pillars: branding strategy and networking, digitalization of the experience and the collaboration with IED.

1. SHORT-TERM INTERVENTION: BRANDING LOCAL. Engagement of young creatives for the development of visual ID of the neighbourhood.

Creation, production and distribution of a personalized #22young shopping bag for all neighbourhood commercial businesses.

2. MEDIUM-TERM INTERVENTIONS: LOCAL HOLIDAYS. An online campaign to promote season-specific local initiatives.

3. LONG-TERM INTERVENTIONS: EDUCATE LOCAL. Multi-channel promotion of #22young Week as a showcase of local businesses and small shops. Continuous training for entrepreneurs and shopkeepers through the collaboration with educational institutions and young creatives.



Un programma innovativo per colmare il gap generazionale tra i servizi offerti e le esigenze dei consumatori contemporanei, facendo leva sulla collaborazione tra imprese locali, le botteghe, le istituzioni formative e i giovani creativi (IED).

Il programma si sviluppa nell'arco di diversi anni ed è basato su tre pilastri: strategia di branding e networking, digitalizzazione dell'esperienza e collaborazione con IED.

1. INTERVENTO A BREVE TERMINE: BRANDING LOCALE. Coinvolgimento dei giovani creativi nello sviluppo di un'identità visuale del quartiere. Creazione, produzione e distribuzione di una shopping-bag #22young per tutte le imprese commerciali del quartiere.

2. INTERVENTI A MEDIO TERMINE: FESTE LOCALI. Una campagna online per promuovere iniziative locali stagionali.

3. INTERVENTI A LUNGO TERMINE: FORMAZIONE NEL QUARTIERE. La promozione su diversi canali della #22young Week come vetrina per le imprese e le botteghe locali. Formazione continua per imprenditori e proprietari dei negozi attraverso la collaborazione con gli istituti di formazione e con i creativi.





ied.it

ied.edu



IED - Istituto Europeo di Design



ied_official



IED - Istituto Europeo di Design



IED Istituto Europeo di Design