



ALLA MAGNIFICA RETTRICE
DELL'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO

COD. ID: 7001

Il sottoscritto chiede di essere ammesso a partecipare alla selezione pubblica, per titoli ed esami, per il conferimento di un assegno di ricerca presso il Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali

Responsabile scientifico: Alberto Bentoglio

Mathew Spialtini

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

| | |
|----------------|-----------|
| Cognome | Spialtini |
| Nome | Mathew |

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

| Titolo | Corso di studi | Università | anno conseguimento titolo |
|---------------------------------|--------------------------------------|--|---------------------------|
| Laurea Magistrale o equivalente | Product Service System Design | Politecnico di Milano - School of Design | 2024 |

LINGUE STRANIERE CONOSCIUTE

| lingue | livello di conoscenza |
|----------|-----------------------|
| Italiano | Madrelingua |
| Spagnolo | Madrelingua |
| Inglese | Advanced |

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA

Master's Degree in Product Service System Design | Scuola del Design | Lingua Inglese

Il *Corso di Studi in Product Service System Design (PSSD)* è un programma formativo avanzato che si inserisce nell'ambito della progettazione integrata di prodotti, servizi e sistemi, con un approccio innovativo e orientato alla sostenibilità. Gli studenti acquisiscono competenze interdisciplinari per affrontare la complessità dei sistemi di prodotto-servizio, considerandone gli aspetti materiali, immateriali, tecnici, funzionali, formali e socioculturali.



Obiettivi Formativi del Corso

- Possedere conoscenze approfondite sui prodotti industriali (siano essi di natura materiale o immateriale), negli aspetti tecnico-produttivi, tecnico-funzionali e formali; sui prodotti intermedi (materiali, semilavorati, componenti) e sui processi che accompagnano il ciclo di sviluppo e di vita del prodotto (progettuali, di ingegnerizzazione, produttivi, distributivi, d'uso).
- Possedere conoscenze sul contesto fisico di produzione e d'uso dei prodotti relative agli aspetti qualitativi che contribuiscono a migliorare la percezione e fruizione di un ambiente, ai requisiti ambientali dei prodotti, a processi comunicativi e di consumo finalizzati a strategie di sostenibilità.
- Possedere conoscenze approfondite sulle dinamiche di costruzione dell'identità di marca in relazione alla progettazione dei sistemi di servizio associati al prodotto, dei luoghi e delle modalità di vendita e comunicazione;
- Possedere conoscenze specifiche sui contesti socioculturali di riferimento, sulle dinamiche d'uso e consumo dei prodotti e sulle dinamiche di mercato in relazione alle ricadute che tali fenomeni hanno sulle strategie produttive, comunicative, distributive dell'impresa;
- Possedere un'ampia preparazione nelle discipline storico-critiche e nelle scienze umane in grado di fornire strumenti interpretativi relativamente ai diversi contesti di applicazione della pratica del progetto;
- Avere conoscenze nel campo dell'organizzazione aziendale (cultura d'impresa) e dell'etica professionale;
- Possedere capacità relazionali e di gestione del lavoro di gruppo all'interno di progetti complessi;
- Essere in grado di utilizzare fluentemente, in forma scritta e orale, almeno una lingua dell'Unione Europea oltre l'italiano, con riferimento anche ai lessici disciplinari.

Thesis | More than Hybrid, From Anthropocentric Views to a Pluriverse: Exploring Socio-Cultural Hybrid Spaces and Multispecies Relations in Urban Environments.

Questa tesi esplora gli spazi ibridi socioculturali come potenziali hub per il design multispecie in contesti urbani e non urbani. La tesi approfondisce inoltre come il future design possa affrontare le sfide urbane utilizzando strumenti e metodi del service design, sviluppando scenari che evidenziano il design multispecie in spazi urbani ibridi. Gli scenari mirano a fungere da basi per progetti futuri.

La ricerca propone che gli spazi ibridi, favorendo il dialogo interculturale e l'emergere di nuove identità, possano rappresentare una valida alternativa al design antropocentrico. Coinvolgendo altre specie nel processo progettuale, questi ambienti diventano catalizzatori di nuove forme di creatività, progresso sociale e inclusione culturale. In conclusione, gli spazi socioculturali ibridi si rivelano fondamentali per promuovere il design multispecie e sostenere la pluralità sociale e culturale.

Extra EU Bilateral Agreements in Colombia – Universidad de los Andes

Programma di scambio presso la Universidad de los Andes, in Colombia, un'opportunità che ha permesso di arricchire la formazione nel campo del design attraverso il confronto con prospettive e approcci propri del Sud Globale. Questo contesto ha contribuito ad ampliare la visione progettuale, fornendo strumenti utili ad affrontare tematiche contemporanee con maggiore sensibilità culturale e ambientale.

Percorso Accademico

- *Creative Industries (Digitalization, Disruptive Innovation, Services)*
Studio dell'impatto delle tecnologie digitali e delle innovazioni dirompenti nel settore delle industrie creative, con un focus sulla progettazione di servizi rispondenti alle esigenze locali.



- *Speculative Future Scenarios*
Sviluppo di competenze per immaginare scenari futuri attraverso la progettazione speculativa, affrontando criticamente sfide globali con approcci progettuali innovativi.
- *Ecology of Materials*
Approfondimento sull'uso sostenibile dei materiali nel design, analizzando il ciclo di vita, l'impatto ambientale e le dinamiche locali legate alle risorse naturali.
- *Jewelry*
Studio della progettazione di gioielli, esplorando gli aspetti estetici, culturali e simbolici, con particolare attenzione alle tradizioni artigianali del territorio colombiano.

Passion In Action | Politecnico di Milano – School of Design

The ideation of a service space within a historical Japanese city, viewed through the lens of ecosystem sustainability, adopts a holistic approach that seamlessly merges ecological principles with cultural heritage. This perspective emphasizes the importance of preserving the city's rich history while ensuring that urban development prioritizes environmental sustainability and biodiversity.

Bachelor's Degree in Interior Design | scuola del design | lingua italiana

Il Corso di Laurea in Interior Design si focalizza sulla formazione di professionisti capaci di progettare e realizzare spazi interni che rispondano a criteri estetici, funzionali e sostenibili. Questo percorso di studio unisce conoscenze scientifiche, tecnologiche e umanistiche, fornendo una preparazione interdisciplinare per affrontare la complessità della progettazione di ambienti interni, sia fisici che virtuali.

Obiettivi Formativi del Corso:

- Possedere conoscenze di base di natura scientifica, tecnologica, umanistica, in grado di supportare le diverse specializzazioni di progetto nei differenti percorsi formativi intrapresi;
- Possedere conoscenze specifiche sul settore di vocazione del Corso di studi, sia sul piano tecnico ingegneristico sia sul piano storico-critico, sia sul piano progettuale;
- Possedere conoscenze che li rendano in grado di svolgere la funzione di raccordo tra il momento di ideazione e quello di produzione coprendo le diverse attività che, dalla progettazione dello spazio (sia esso uno spazio materiale o un artefatto di altra natura) al suo sviluppo, fino alla fase di produzione su larga scala, declinano i numerosi apporti tecnico-progettuali che conducono alla definizione del prodotto stesso in tutti i suoi aspetti estetici ed artistici, economici e di mercato, ambientali e di eco-compatibilità, funzionali e prestazionali, ergonomici e della sicurezza;
- Possedere conoscenze teoriche e tecniche caratterizzanti i campi delle comunicazioni visive, multimediali e interattive, e siano in grado di applicarle nella progettazione e realizzazione delle relative interfacce dei prodotti siano essi prodotti materiali o artefatti di altra natura;
- Essere capaci di comunicare efficacemente, in forma scritta e orale, in almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre l'italiano.

Thesis | Blue Moon Club

L'obiettivo del progetto di tesi è migliorare e mantenere la qualità della vita delle persone affette dal morbo di Alzheimer, prevenendone la marginalizzazione. La creazione di un hotel personalizzato per le chi è affetto dal morbo di Alzheimer mette in luce il ruolo cruciale del design nei trattamenti non farmacologici, progettati per preservare e stimolare le capacità cognitive il più a lungo possibile.

Anche in soggiorni di breve durata, un'attenta progettazione ambientale può avere un impatto significativo sul



benessere dell'individuo. Gli spazi devono essere concepiti per rispondere alle preferenze sociali, fisiche e culturali delle persone affette da Alzheimer. Le aree create si inseriscono in un contesto terapeutico appositamente studiato, arricchito da elementi progettati per promuovere il benessere e migliorare la qualità della vita.

Attività didattiche

Culture della materia | PSSD Studio, Final Synthesis Studio Master's degree Course | Prof.ssa Villari Beatrice; Prof.ssa Sangiorgi Daniela; Prof. Fassi Davide; Prof. Dell'Era Claudio | lingua inglese

L'obiettivo del corso è formare gli studenti nella progettazione avanzata ed esecutiva di un sistema prodotto-servizio: dall'individuazione delle opportunità di design alla generazione di idee, dallo sviluppo alla prototipazione sul campo. Il Final Synthesis Design Studio fornisce strumenti essenziali per interpretare in modo critico e personale i temi del design nel contesto più ampio delle trasformazioni culturali, sociali e tecnologiche in corso. Gli studenti sono chiamati a sviluppare un progetto originale lavorando in gruppo, con particolare attenzione agli aspetti sociali, funzionali, sostenibili e tecnici, oltre alla definizione degli elementi chiave di fattibilità economica.

Principali Responsabilità: preparare materiali didattici, interagire con un corpo studentesco internazionale e diversificato, facilitare una comunicazione efficace, fornire strumenti e supporto emotivo agli studenti e assistere i docenti durante le sessioni di revisione.

Culture della materia | Elective Course, Transformative City Making Bachelor's degree Course in Design | Prof.ssa Emma Puerari | lingua inglese

Le attività didattiche della classe Transformative City Making mirano a introdurre gli studenti alle transizioni urbane e territoriali e alle loro implicazioni per i designer del futuro. All'interno di questo corso, gli studenti svilupperanno competenze utili per ricoprire diversi ruoli nel contesto delle trasformazioni spaziali e organizzative.

Principali Responsabilità: fornire template grafici per la preparazione di poster, supportare il docente nella gestione degli studenti e durante le sessioni di revisione.

Culture della materia | Elective Course, Brand of Me Bachelor's degree Course in Design | Prof. Fabio di Liberto | lingua italiana

Brand of Me è un corso che combina sessioni teoriche, contributi di professionisti esterni, esercizi pratici e interazioni sia di gruppo che individuali con il docente. L'obiettivo è fornire ai partecipanti gli strumenti necessari per scoprire la propria "essenza" – intesa non in termini esoterici o religiosi, ma come un marchio personale o un carattere unico (Brand of Me).

Principali Responsabilità: interagire con studenti provenienti da contesti internazionali diversificati, promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo e di supporto e facilitare una comunicazione.

Attività di Ricerca

Collaboratore di ricerca | MUSA (Multilayered Urban Sustainability Action), PNRR - European Union – Next Generation EU, E-Welfare in the city. Spazi Fisici e digitali per l'inclusione sociale nell'area metropolitana milanese.



Il programma fa parte del progetto di ricerca MUSA (Multilayered Urban Sustainability Action), basato su 24 partenariati con enti pubblici e privati e sulla collaborazione sinergica tra l'Università Milano-Bicocca, il Politecnico di Milano, l'Università Bocconi, l'Università Statale di Milano, il Comune di Milano e la Regione Lombardia.

Il programma mira a trasformare l'area metropolitana di Milano in un ecosistema innovativo per la rigenerazione urbana, con livelli di intervento a diverse scale, principalmente legati al welfare territoriale e al divario digitale.

Principali Responsabilità: Collaborazione nelle fasi 4 e 5 della ricerca, focalizzate sul co-design di servizi e spazi con la comunità target, inclusi amministrazioni, residenti e giovani. Coinvolgimento specifico nello studio, nella progettazione e nella facilitazione di workshop di co-design: creazione di strumenti, materiali visivi, presentazioni, facilitazione dei workshop, nonché analisi e reportistica dei risultati utilizzando strumenti e metodologie investigative relative al design dei servizi e degli spazi.

Collaboratore di ricerca | O.S.MO.S.I. Observation and Study of Design and Development Models of hybrid Spaces, Part of Progetti di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN)

La ricerca fa parte del progetto di ricerca "O.S.MO.S.I.", il cui obiettivo è indagare le innovazioni sociali degli spazi ibridi culturali, sempre più riconosciuti come luoghi fondamentali per l'aggregazione delle comunità, l'integrazione sociale e la crescita territoriale. Il progetto coinvolge la collaborazione tra il Politecnico di Milano (Dipartimento di Design, Dipartimento di Ingegneria Gestionale, Dipartimento di Architettura, Ingegneria delle Costruzioni e Ambiente Costruito) e l'Università di Palermo (Dipartimento di Architettura e Dipartimento di Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Físico e della Formazione). I ricercatori sono inoltre supportati da realtà locali di spazi ibridi, come BASE Milano e FARM Cultural Park, durante l'intero progetto.

Principali Responsabilità: Analizzare e mappare gli spazi ibridi in Sicilia e Lombardia, seguire le fasi iniziali del progetto di ricerca, con particolare attenzione alla ricerca desk, alla revisione della letteratura e alla ricerca sul campo attraverso eventi e talk relativi agli spazi ibridi; creare questionari e interviste per raccogliere dati qualitativi e quantitativi sugli spazi ibridi lombardi.

ATTIVITÀ PROGETTUALE

| Anno | Progetto |
|------|---|
| 2024 | <p>Workshop Designer e Facilitator 3° Workshop nell'ambito del progetto MUSA (Multilayered Urban Sustainability Action) PNRR - Unione Europea – Next Generation EU</p> <p>Organizzazione e facilitazione di un workshop di co-design con amministratori, residenti, anziani e giovani, focalizzato sulla generazione di idee di servizio che rispondano ai bisogni materiali e immateriali degli utenti finali.</p> <p>L'obiettivo del terzo workshop era esplorare le idee di servizio sviluppate dai partecipanti, basate sui loro desideri e bisogni. Attraverso lo sviluppo di strumenti di service design personalizzati per supportare una sessione di co-design di un'ora e mezza, articolata nelle seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Brainstorming: Creazione di una mappa grafica clusterizzata per aiutare i partecipanti a identificare e prioritizzare i bisogni materiali e immateriali di diversi gruppi di utenti.▪ Ideazione di Servizi: Sviluppo di "carte suggerimento", strumenti visivi e testuali progettati per ispirare il pensiero creativo e supportare l'ideazione di concetti di servizio.▪ Sviluppo di un gioco da tavolo in cui i partecipanti utilizzano le "carte suggerimento" per affrontare i bisogni e desideri chiave.▪ Definizione dei Servizi: Progettazione e produzione di canva personalizzati, contenenti strumenti di service design pensati per non-designer, tra cui strumenti per la persona e framework per la definizione dei servizi, che utilizzano lo storytelling per strutturare e affinare |



| | |
|------|---|
| | <p>le idee di servizio emergenti.</p> <p>Attività svolta nel Centro Formazione Professionale di Rozzano Attori Coinvolti: Comune di Rozzano, Centro Anziani Pertini, Centro Anziani Foglia, CFP di Rozzano</p> |
| 2024 | <p>Workshop Designer e Facilitator 2° Workshop nell'ambito del progetto MUSA (Multilayered Urban Sustainability Action) PNRR - Unione Europea – Next Generation EU</p> <p>Organizzazione e facilitazione di un workshop di co-design con amministratori, residenti e giovani, focalizzato sulla generazione di idee di servizio che rispondano ai bisogni materiali e immateriali degli utenti finali.</p> <p>L'obiettivo del secondo workshop era testare le idee di servizio sviluppate durante il primo workshop con i partecipanti giovani attraverso lo sviluppo di strumenti di service design personalizzati per supportare una sessione di co-design di tre ore, articolata nelle seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Attività Ice Break: Sviluppo di palette di risposte destinate a giovani partecipanti per affrontare domande sulla digitalizzazione. Questo strumento è progettato per stimolare il dialogo, trasformando ogni risposta in un punto di partenza per approfondire la conversazione.▪ Test dei Servizi: Per valutare le tre idee di servizio proposte con i partecipanti, sono stati creati storyboard illustrati per spiegare visivamente ogni concetto. I partecipanti hanno fornito direttamente feedback critici e riflessioni su questi storyboard, offrendo preziosi spunti per affinare e migliorare i servizi. <p>Attività svolta nel Centro Formazione Professionale di Rozzano Attori Coinvolti: Comune di Rozzano, Laboratorio Giovani - Associazione Comunità Nuova, Fondazione Don Gnocchi, CFP di Rozzano</p> |
| 2024 | <p>Workshop Designer e Facilitator 1° Workshop nell'ambito del progetto MUSA (Multilayered Urban Sustainability Action) PNRR - Unione Europea – Next Generation EU</p> <p>Organizzazione e facilitazione di un workshop di co-design con amministratori, residenti e giovani, focalizzato sulla generazione di tre idee di servizio che rispondano ai bisogni materiali e immateriali degli utenti finali.</p> <p>Sviluppo di strumenti di service design personalizzati per supportare una sessione di co-design di tre ore, articolata nelle seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Brainstorming: Creazione di una mappa grafica clusterizzata per aiutare i partecipanti a identificare e prioritizzare i bisogni materiali e immateriali di diversi gruppi di utenti.▪ Ideazione di Servizi: Sviluppo di “carte suggerimento”, strumenti visivi e testuali progettati per ispirare il pensiero creativo e supportare l’ideazione di concetti di servizio.▪ Definizione dei Servizi: Produzione di canvases personalizzati con strumenti di service design adattati per non-designer, inclusi una carta di identità del servizio, personas, mappa dell’ecosistema e mappa del sistema temporale, per strutturare e dettagliare le idee di servizio emergenti. <p>Attività svolta nel Centro Formazione Professionale di Rozzano Attori Coinvolti: Comune di Rozzano, Laboratorio Giovani - Associazione Comunità Nuova, Fondazione Don Gnocchi, CFP di Rozzano</p> |
| 2024 | <p>Maquette Restaurateur Studio Azzurro Analisi della maquette esistente, selezione del materiale di sostituzione e restauro.</p> |



PUBBLICAZIONI

Libri

Anfossi, D., Spialtini, M. (2024), Integrating Systemic and More-than-Human Design: Crafting Sustainable Solutions for Deforestation in the Symbiocene Era, English, PSSD 2024 Innovation Studio Publication, Accepted by the Editor, in review process.

Le dichiarazioni rese nel presente curriculum sono da ritenersi rilasciate ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR n. 445/2000.

Il presente curriculum, non contiene dati sensibili e dati giudiziari di cui all'art. 4, comma 1, lettere d) ed e) del D.Lgs. 30.6.2003 n. 196.

RICORDIAMO che i curricula **SARANNO RESI PUBBLICI sul sito di Ateneo** e pertanto si prega di non inserire dati sensibili e personali. Il presente modello è già precostruito per soddisfare la necessità di pubblicazione senza dati sensibili.

Si prega pertanto di **NON FIRMARE** il presente modello.

Luogo e data: Milano, 2/12/2024