



17 NOVEMBRE 2010
UNIVERSITA' CATTOLICA DEL SACRO CUORE

EXTRABILITY

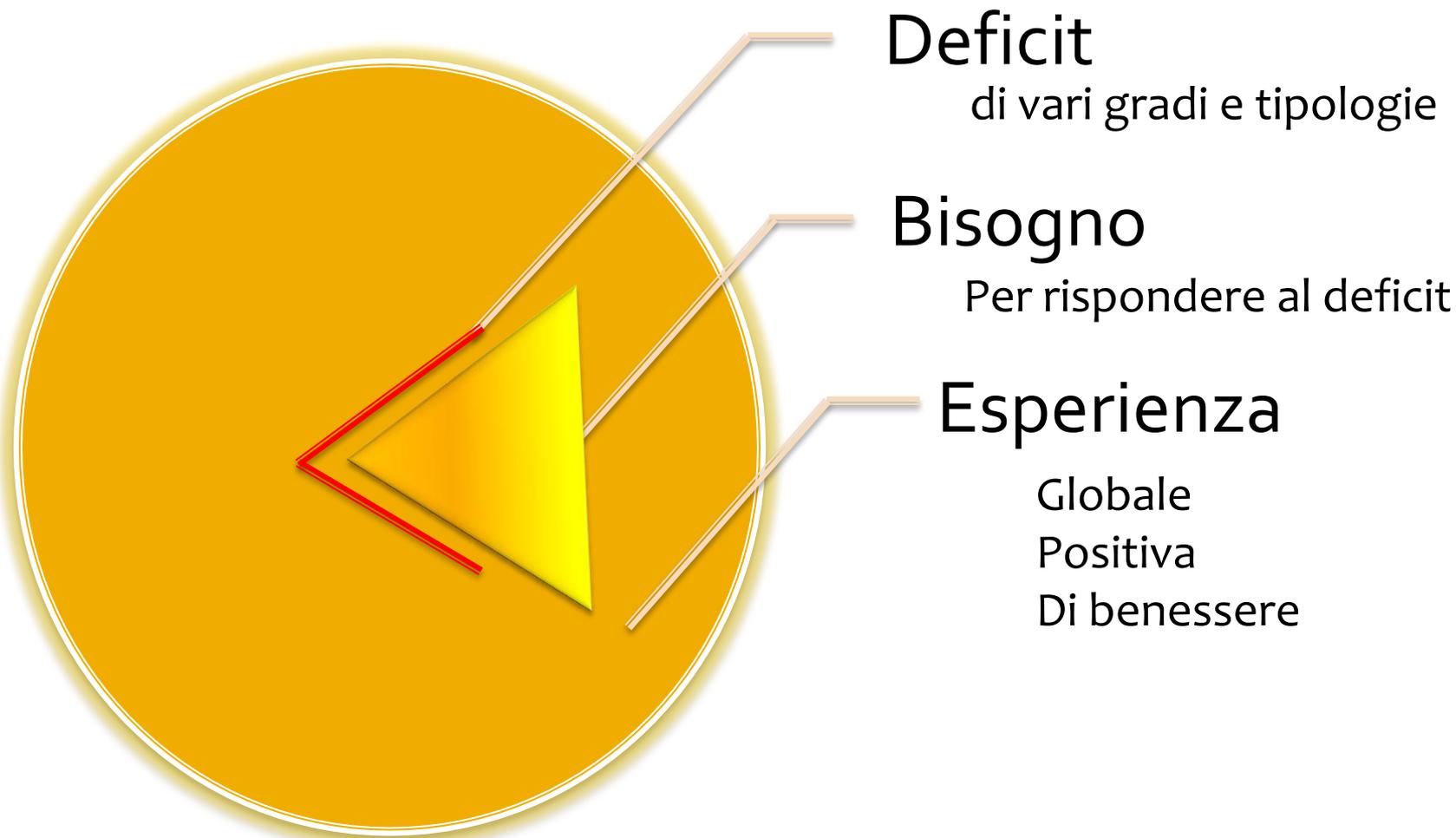
INCONTRO CON LA PROF.SSA CICERI

CENTRO RICERCHE E STUDI

DI PSICOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE



PROGETTARE PER...



PROGETTARE PER ...

BENESSERE PSICOLOGICO

Tentativo di raggiungere l'ottimizzazione, mediante la realizzazione delle proprie potenzialità.

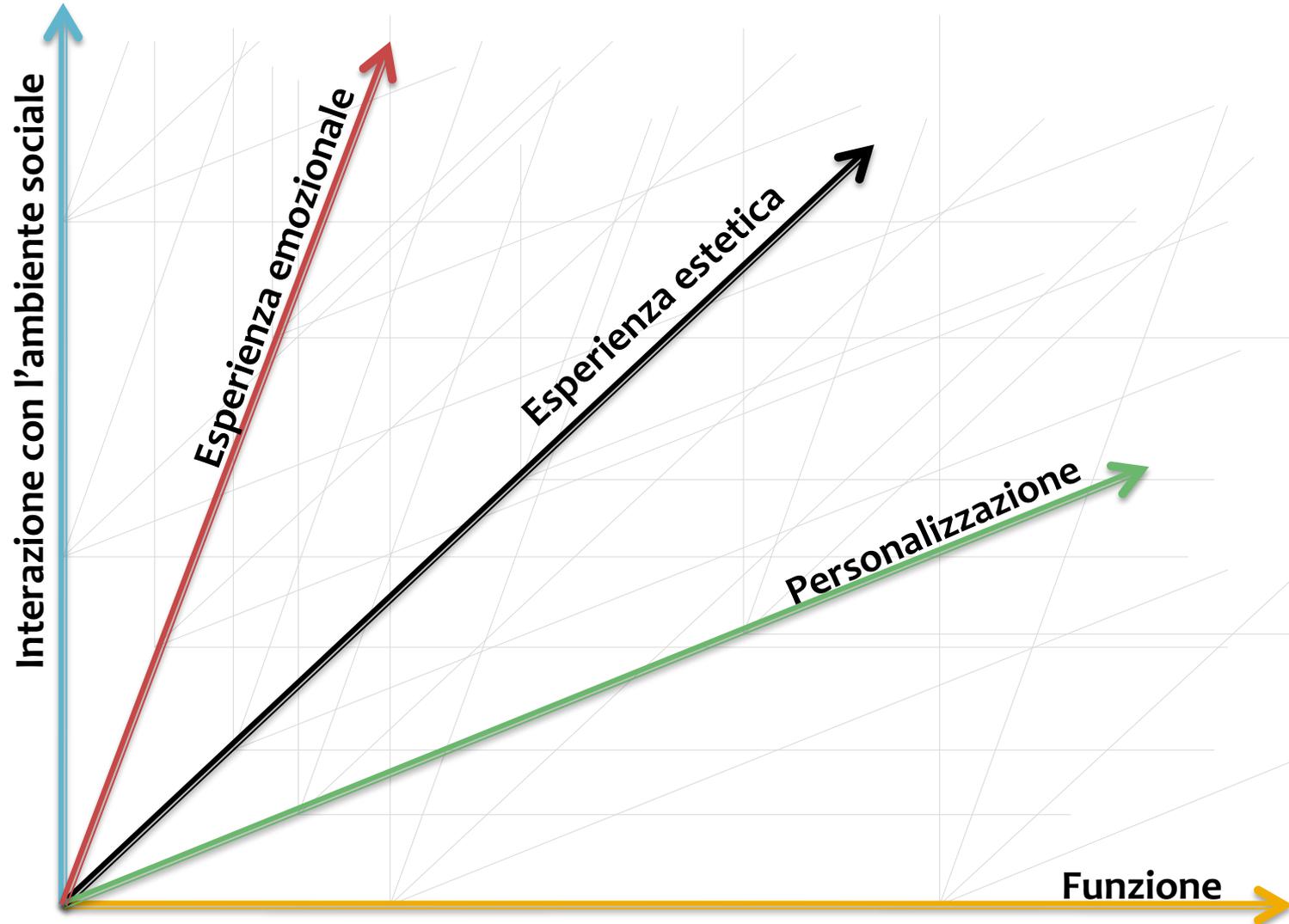
(Ryff e Singer, 1998, 2000)

- **Autonomia**
- **Competenza**
- **Relazioni sociali**

Sono tre bisogni essenziali per la crescita psicologica, l'integrità, il benessere, la vitalità e la congruenza con se stessi.

(Ryan e Deci, 2000)

PER PROGETTARE



1. Interazione con l'ambiente sociale

Due dimensioni:



Distinzione

Essere visibile per
percepirsi diverso

Discrezione

essere mimetico, per
non sentirsi isolati

2. Esperienza emozionale

Si sviluppa seguendo cinque dimensioni (Scherer, 1984; Anolli e Ciceri 1992):

1. NOVITA'

valutazione dello stimolo secondo il grado di novità e rispetto alle proprie aspettative

2. PIACEVOLEZZA O SPIACEVOLEZZA INTRINSECA

Valutazione della valenza edonica dello stimolo, in quanto fonte di piacere o di disagio

3. PERTINENZA RISPETTO AGLI SCOPI E AI BISOGNI

Valutazione dello stimolo in relazione alla possibilità di raggiungere i propri scopi o il soddisfacimento di un bisogno

4. COPING

valutazione delle proprie capacità di far fronte (coping) all'antecedente emotivo e alle sue conseguenze.

5. COMPATIBILITA' CON LE NORME SOCIALI E L'IMMAGINE DI SE'

Valutazione dello stimolo in confronto con gli standard interni (immagine di sé) ed esterni (norme e aspettative del gruppo sociale)

3. Esperienza estetica

Diversi livelli di gradevolezza dell'oggetto



4. Personalizzazione

Gradi di libertà

```
graph TD; A[Gradi di libertà] --> B[Estetica]; A --> C[Funzionale];
```

Estetica

*libertà di renderlo
“mio”*

Funzionale

*adattamento al bisogno
specifico*

5. Funzione

Elementi procedurali, ovvero come si usa l'oggetto

