

# Design e tempo di progetto

---

Da Gabriel Bergmann Borges Vieira



Riflessioni sull'immediatezza e la pratica nel design.

Il termine «immediatezza» si riferisce generalmente a un approccio o a una mentalità che privilegia la gratificazione istantanea, la ricerca di risultati immediati o l'adozione di decisioni senza considerare le conseguenze a lungo termine.

La ricerca di risposte rapide trova nella tecnologia digitale e in internet un mezzo per l'accesso agile ai contenuti. Tuttavia, questo comportamento progressivamente ansioso genera la frammentazione del sapere a causa della dispersione delle fonti di informazione.

Secondo diverse prospettive e autori, il comportamento improntato all'immediatezza è un atteggiamento impaziente che stabilisce un nuovo approccio al tempo, incentrato sull'istante presente. In questo contesto, l'individuo che ricerca l'immediatezza considera poco il passato e, d'altra parte, l'incertezza del futuro lo allontana dalla pianificazione e dalla comprensione dei progetti.

## **Immediatezza e design**

Fare design presuppone un profondo coinvolgimento con la disciplina, promuovendo l'apprendimento e l'arricchimento continuo del proprio repertorio. In quanto processo, il design richiede dedizione, ampiezza di vedute e spirito critico. La riflessione e la capacità di astrazione sono inerenti al lavoro effettivo di un designer e, considerando la complessità dei problemi progettuali, è innegabile la necessità di un'immersione nel processo, il che richiede tempo di progetto. Il design opera a partire da problemi, articola saperi e attività di analisi e creatività in un'azione intelligente che mira a fornire soluzioni formali a questioni strategiche.

Tra i molti fattori che possono caratterizzare l'attività pratica del design, è opportuno riflettere sulla relazione tra le caratteristiche tipiche dell'immediatezza e alcuni aspetti del design, quali:

### **1. Repertorio e apprendimento del design**

L'apprendimento nel design richiede un approfondimento finalizzato a costruire una capacità analitica e critica, identificando i problemi come opportunità. Attraverso un'ampia visione e la ricerca di riferimenti nei contesti più disparati, il designer costruisce il proprio repertorio. Chi è guidato dall'immediatezza, a causa della sua ansia intrinseca, non percepisce il valore di un percorso di apprendimento significativo che richiede tempo.

### **2. Processo progettuale e qualità delle soluzioni di design**

Il design è un processo che richiede immersione, riflessione, apertura alle alternative, capacità di astrazione e proiezione di scenari futuri. La qualità delle soluzioni di design deriva da molteplici variabili di progetto e dal repertorio del progettista. Chi ricerca l'immediatezza desidera fare tutto nel momento stesso in cui sorge l'idea, con la smania di realizzare i progetti in tempi brevissimi, in un approccio che mira all'istantaneità.

### **3. Riflessione e astrazione**

L'attività di design può anche essere considerata un processo di riflessione in azione. La riflessione promuove la lettura e la rilettura del contesto e dei fattori di progetto. È attraverso l'astrazione che i designer concepiscono idee capaci di creare valore per marchi, prodotti e business. Poiché la riflessione è un'azione che richiede tempo, non si adatta allo stile di vita improntato all'immediatezza, dato che gli individui guidati da essa agiscono in modo automatico. L'ansia di concludere i compiti rapidamente spinge chi cerca l'immediatezza a trovare scorciatoie. È importante sottolineare che presentare «risposte preconfezionate» e «saper usare un software» non significa fare design. Il design esige riflessione, lettura del contesto, capacità di analisi, interpretazione, concettualizzazione e impegno verso il risultato.

#### 4. Complessità dei problemi di design

Un tema ricorrente è la complessità dei problemi di design, che spesso richiede un approccio investigativo da parte del designer, in un processo di immersione nel contesto progettuale. Chi è guidato dall'immediatezza è avverso a questioni che richiedono maggiore complessità e più tempo per la ricerca di soluzioni. La cultura dell'immediatezza si basa su promesse di facile realizzazione che, di solito, si rivelano di grande superficialità.

#### 5. Tempo di progetto

In generale, il design può essere considerato come un processo che consiste nell'identificare i bisogni della società; analizzare e definire i fattori di progetto; progettare, generando soluzioni ai problemi stabiliti, conciliando gli interessi dei diversi attori (committenti + utenti) e assumendosi la responsabilità dei risultati e della cultura materiale. L'abbreviazione del tempo di progetto dovuta all'immediatezza non consente di vivere appieno il processo di design, che richiede dedizione, pazienza, perseveranza e il godimento di un'esperienza che favorisce apprendimenti utili a realizzare progetti maturi e responsabili, congruenti con fattori etici e culturali.

I designer devono considerare il comportamento immediato degli individui, poiché progettano soluzioni che devono essere istantaneamente comprensibili, accessibili ed efficaci. Tuttavia, per operare in questo contesto, sono necessarie immersione e approfondimento al fine di proporre soluzioni che soddisfino o superino le aspettative degli utenti. Dove predomina l'immediatezza del progettista, il design viene meno. Solo attraverso il rispetto del tempo di progetto è effettivamente possibile operare, promuovere e rafforzare il design.

Pubblicato su 24/12/2025

---

The logo for FOROALFA, featuring the word "FORO" in black and "ALFA" in red, both in a bold, sans-serif font, enclosed within a yellow speech bubble shape.

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/it/articoli/design-e-tempo-di-progetto>

