



POLITECNICO MILANO 1863

SCUOLA DEL DESIGN

**APERTURA CALL PER ESPRESSIONE OPZIONI
WORKSHOP EXPERIENCE
Studenti di LM
INTEGRATED PRODUCT DESIGN
In collaborazione con CdLM Digital Interaction Design (DID)**

Bando rivolto a studenti di 2° anno iscritti al CdL LM di Integrated Product Design

lo studente che ha il workshop experience nel piano di studi 2025/26 può esprimere l'opzione sulla sezione da frequentare.

Dal **4 al 12 dicembre 2025** (ore 12:00) gli studenti di LM **Integrated product design** che hanno nel piano degli studi il **WORKSHOP EXPERIENCE** potranno optare la tematica

1 WORKSHOP - 8 - 12 giugno 2026

Duy Phong

The Importance of Brand & Product Consistency

Duy Phong Vu, Chief Designer del Gruppo DeLonghi, che comprende i marchi Braun, DeLonghi e Kenwood, propone agli studenti un approccio positivo al design, ovvero l'utilizzo di elementi positivi nell'esperienza di interazione con i prodotti contemporanei, sottolineando gli aspetti di facilità d'uso e desiderabilità. Un approccio stimolante e coerente che ogni anno affronta temi contemporanei connessi a marchi differenti.

2 WORKSHOP- 16 - 20 febbraio 2026

Prof. Daisuke Ishii

Evolution and Expansion of the Furniture for the Future Interactive Experience

Daisuke Ishii è a capo del Creative Center responsabile del marchio e del design all'interno del Gruppo Sony. Nel corso degli anni ha progettato prodotti iconici come il Walkman e la Handycam e ha anche contribuito alla robotica AI, tra cui il robot di intrattenimento AIBO.

Il workshop esplorerà come la tecnologia possa trasformare i mobili di uso quotidiano in esperienze divertenti e stimolanti. L'obiettivo è quello di creare un mobile che coinvolga le persone in modi nuovi, evocando nuove forme di esperienza sia nel mondo virtuale che in quello reale. Gli studenti collaboreranno per immaginare e prototipare la prossima generazione di mobili "futuri interattivi".

Per coloro che parteciperanno al workshop, è previsto un kick-off online prima della settimana del workshop.

3 WORKSHOP – 16 - 20 febbraio 2026

prof.ssa Stéphanie Marin in collaborazione con Emanuele Quinz

The Rhythms of Design / The Design of Rhythms

Stéphanie Marin è designer e fondatrice dello studio smarin, noto per i suoi progetti che esplorano i legami tra comfort, percezione sensoriale ed ecologia dei sistemi viventi. Emanuele Quinz è storico del design e professore all'Università Paris 8, dove svolge ricerche sulle relazioni tra design, arte e tecnologie.

Il workshop The Rhythms of Design / The Design of Rhythms propone di esplorare la dimensione ritmica del design, intesa come relazione dinamica tra corpi, spazio, temporalità e materialità. Attraverso approcci sia teorici che sperimentali, i partecipanti saranno invitati a progettare dispositivi e ambienti in grado di indurre, rivelare o interrompere ritmi biologici, sociali, ambientali e materiali.

4 WORKSHOP - 8 - 12 giugno 2026 trasversale a più LM

proff. Ingrid Janita Mulder, Saad Sulonen e Anna Meroni

Designing Participation: Exploring Ways, Tools, and Technologies for Living Together.

Il PoliMi Summer Break 2026 consiste in workshop intensivi e coordinati, trasversali alle discipline, insieme ad attività sul campo, aperti sia agli studenti del PoliMi sia agli studenti in visita. Giunto alla sua terza edizione, il programma (in collaborazione con Aalto University e TU Delft), proporrà una combinazione di attività sul tema della *Partecipazione per vivere insieme*.

Sarà organizzato in due workshop intrecciati: uno guidato da Ingrid Mulder (TU Delft – intitolato “Depolarizzare il dibattito pubblico. Progettare una partecipazione autentica in ecosistemi pacifici e inclusivi”) e l'altro da Joanna Saad-Sulonen (Aalto University – intitolato “Esplorazioni collaborative delle molteplici forme di partecipazione e delle traiettorie partecipative”), preceduti da attività online, mentoring e un'esperienza sul campo a cura di Anna Meroni (PoliMi).

5 WORKSHOP – 16 - 20 febbraio 2026 trasversale a più LM

prof. Charles Landry.

The workshop is based on Charles Landry's experience working with cities and reflecting on this through an extensive series of publications over a 30-year period.

It will be highly interactive, including presentations of examples, the sharing of participants' experiences, discussions of the founding pillars of The Art of Creative City Making, the creative development of an idea as a case study, and a collective reflection on the work produced.

Prof. Landry will address several key concepts of creative city making, including the qualities of creativity at the level of individuals, groups, and cities; planning and placemaking methodologies and their obstacles and dilemmas; and an individual role-play exercise to create urban visions—developing a strategy of influence, a plan of action, and an approach to implementation.

6 WORKSHOP - 16 - 20 febbraio 2026

Dave Murray-Rust

In collaborazione con Digital and Interaction Design

Prototyping agential objects with AI

In questo studio di una settimana esploreremo la seguente proposta di design: cosa accade quando le nostre interazioni con la tecnologia sono mediate da modelli linguistici? Lavoreremo partendo dall'idea che possiamo passare dal programmare al conversare, osservando come i Large Language Models ci permettano di adottare un approccio poetico alla costruzione di interazioni con oggetti fisici e digitali. Svilupperemo l'idea che gli oggetti possano avere agency e partecipare attivamente alle interazioni, invece di limitarsi a ricevere i nostri comandi. Nel corso della settimana svilupperemo un approccio di speculative design a possibili interazioni future, per poi renderlo concreto attraverso prototipazione e making con la tecnologia. Inizierete esplorando idee legate all'agency degli oggetti per creare una base esperienziale da cui indagare potenziali interazioni. Vi guideremo poi in un approccio tecnologico per dare vita a queste interazioni, prototipando con strumenti di AI attuali. Attraverso una co-speculazione assistita dall'intelligenza artificiale, svilupperete una semplice proposta di speculative design sul futuro del lavoro, che verrà poi progressivamente resa concreta attraverso una serie di prototipi iterativi. Parallelamente introdurremo concetti e teorie legati alla prototipazione, all'uso dell'AI e agli approcci relazionali e agenziali, mostrando esempi tratti dalla pratica. Al termine, avrete acquisito un'abilità operativa con gli attuali strumenti di prototipazione basati su AI, nuove idee sul futuro del lavoro e sugli oggetti dotati di agency, e la documentazione di un oggetto animato con cui le persone possano interagire in modo poetico e conversazionale. Alcune competenze tecniche sono utili, ma non è necessario essere esperti di programmazione per partecipare.

7 WORKSHOP - 16 - 20 febbraio 2026

Docente in attesa di nomina

In collaborazione con Digital and Interaction Design

Under the Surface: Svela il "Sottosopra" dell'Efficienza Aziendale

Hai presente quel servizio che funziona alla perfezione? O quell'app che ti fa sbuffare ogni volta che devi usarla? Il successo o il fallimento non è mai casuale.

Presto farai il tuo ingresso nel mondo del lavoro e scoprirai che, anche nelle aziende più innovative, una parte del tempo è dedicata a compiti "necessari" ma frustranti: inserire le ferie, caricare note spese, gestire una fattura, o anche i processi di assunzione e la gestione dei contratti. Quando questi processi interni sono un labirinto macchinoso, il risultato è netto: spreco di ore, frustrazione dei dipendenti e una drastica riduzione della capacità di concentrarsi sul vero lavoro che crea valore. Questo impatta direttamente la qualità del servizio che l'azienda offre ai suoi clienti. Proprio come nell'Upside Down di Stranger Things, c'è un lato nascosto, invisibile, che determina la qualità. In questo workshop, scenderemo sotto la superficie per analizzare come processi, pratiche e decisioni interne plasmano non solo l'esperienza del cliente, ma anche la performance e l'umore di chi lavora.

Ci sarà molta sperimentazione pratica. Lavoreremo su un caso reale: il rifacimento di una funzionalità ad uso interno di TeamSystem. Partiremo dalla journey end-to-end dei dipendenti TeamSystem (gli utenti interni) per identificare i colli di bottiglia e progettare soluzioni più fluide. Avrai l'opportunità di scomporre processi, testare nuove modalità di collaborazione e creare sistemi che liberano tempo anziché rubarlo. L'obiettivo è offrirti, prima ancora di iniziare la tua carriera, gli strumenti per riconoscere e trasformare l'inefficienza. Imparerai a migliorare il motore interno di qualsiasi organizzazione, sviluppando una mentalità che va oltre la semplice esecuzione. Se vuoi davvero capire cosa fa la differenza tra un'azienda che vola e una che arranca, questo workshop è la tua occasione per esplorare la dinamica cruciale che definisce il futuro del lavoro.

Gli studenti potranno segnalare il proprio interesse inviando la candidatura attraverso i Servizi on line
Dal 4 al 12 dicembre 2025 entro le ore 12.00: Richiesta di ammissione → Ammissione a procedure di selezione → Workshop experience.

	Numero di partecipanti	Criteri di selezione
Workshop 1 – Vu	Massimo 22 studenti IPD + 10 studenti DID	Al fine di procedere alla predisposizione della graduatoria di merito si terrà in considerazione la media ponderata.
Workshop 2 - Ishii	Massimo 22 studenti IPD + 10 studenti DID	
Workshop 3 - Marin	Massimo 22 studenti IPD + 5 studenti DID	
Workshop 4 – Mulder, Sulonen e Meroni	Massimo 5 studenti	
Workshop 5 - Landry	Massimo 5 studenti	
Workshop 6 - Dave Murray Rust	Massimo 10 studenti IPD + studenti DID	
Workshop 7 – Docente in attesa di nomina	Massimo 5 studenti IPD + studenti DID	

Cfu: 6

lingua erogazione: **inglese**

Al fine di procedere alla predisposizione di una graduatoria di merito si terrà in considerazione:

- Media ponderata

Agli studenti che non parteciperanno alla call pur avendo il workshop nel Piano saranno allocati d'ufficio.

Si raccomanda di esprimere tutte e 7 le opzioni in ordine di preferenza per evitare allocazioni d'ufficio.

Per informazioni relative alla presentazione della domanda

programmazione didattica-scdes@polimi.it

Per informazioni di natura didattica inviare un Ticket selezionando la sezione CORSI OPZIONALI-WORKSHOP <http://www.design.polimi.it/richiestadiassistenza/>



POLITECNICO MILANO 1863

SCUOLA DEL DESIGN

**OPENING CALL FOR INTERDISCIPLINARY
WORKSHOP EXPERIENCE**

LM students

INTEGRATED PRODUCT DESIGN

In collaboration with CdLM Digital Interaction Design (DID)

Call for Applications

Targeting 2nd-year students enrolled in the Integrated Product Design Master's Degree Program (CdL LM)

Students whose study plan for the academic year 2025/2026 includes the **"Workshop Experience"** can express their option regarding which section (workshop) they wish to attend.

From **December 4 to December 12, 2025 (12:00 PM)**, students enrolled in the Integrated Product Design LM program who have the **WORKSHOP EXPERIENCE** in their study plan will be able to opt for a theme.

1 WORKSHOP - June 8 - 12, 2026

Duy Phong Vu

Title: The Importance of Brand & Product Consistency

Workshop Description: Duy Phong Vu, Chief Designer of the DeLonghi Group, which includes the Braun, DeLonghi, and Kenwood brands, proposes a positive approach to design, focusing on the use of positive elements in the interaction experience with contemporary products, highlighting aspects of ease of use and desirability. This stimulating and consistent approach addresses contemporary themes connected to different brands each year.

2 WORKSHOP - February 16 - 20, 2026

Prof. Daisuke Ishii

Title: Evolution and Expansion of the Furniture for the Future Interactive Experience

Workshop Description: Daisuke Ishii is the head of the Creative Center responsible for brand and design within the Sony Group. Over the years, he has designed iconic products such as the Walkman and the Handycam, and has also contributed to AI robotics, including the entertainment robot AIBO. The workshop will explore how technology can transform everyday furniture into stimulating and fun experiences. The goal is to create furniture that engages people in new ways, evoking new forms of experience in both the virtual and real worlds. Students will collaborate to imagine and prototype the next generation of "future interactive" furniture.

For those who participate in the workshop, an online kick-off is planned before the workshop week.

3 WORKSHOP – February 16 - 20, 2026

Prof. Stéphanie Marin in collaboration with Emanuele Quinz

Title: The Rhythms of Design / The Design of Rhythms

Workshop Description: Stéphanie Marin is a designer and founder of the smarin studio, known for her projects that explore the links between comfort, sensory perception, and the ecology of living systems. Emanuele Quinz is a design historian and professor at Paris 8 University, where he conducts research on the relationship between design, art, and technology. The workshop *The Rhythms of Design / The Design of Rhythms* proposes exploring the rhythmic dimension of design, understood as the dynamic relationship between bodies, space, temporality, and materiality. Through both theoretical and experimental approaches, participants will be invited to design devices and environments capable of inducing, revealing, or disrupting biological, social, environmental, and material rhythms.

4 WORKSHOP - June 8 - 12, 2026 (Across Multiple Master's Programs)

Profs. Ingrid Janita Mulder, Saad Sulonen, and Anna Meroni

Title: Designing Participation: Exploring Ways, Tools, and Technologies for Living Together.

Workshop Description: The PoliMi Summer Break 2026 consists of intensive and coordinated, cross-disciplinary workshops, along with field activities, open to both PoliMi students and visiting students. Now in its third edition, the program (in collaboration with Aalto University and TU Delft) will offer a combination of activities on the theme of Participation for Living Together. It will be organized into two intertwined workshops: one led by Ingrid Mulder (TU Delft – entitled "Depolarizing Public Debate. Designing Authentic Participation in Peaceful and Inclusive Ecosystems") and the other by Joanna Saad-Sulonen (Aalto University – entitled "Collaborative Explorations of the Multiple Forms of Participation and Participatory Trajectories"), preceded by online activities, mentoring, and a field experience curated by Anna Meroni (PoliMi).

5 WORKSHOP – 16 - 20 febbraio 2026 (Across Multiple Master's Programs)

prof. Charles Landry.

Workshop Description: The workshop is based on Charles Landry's experience working with cities and reflecting on this through an extensive series of publications over a 30-year period.

It will be highly interactive, including presentations of examples, the sharing of participants' experiences, discussions of the founding pillars of The Art of Creative City Making, the creative development of an idea as a case study, and a collective reflection on the work produced.

Prof. Landry will address several key concepts of creative city making, including the qualities of creativity at the level of individuals, groups, and cities; planning and placemaking methodologies and their obstacles and dilemmas; and an individual role-play exercise to create urban visions—developing a strategy of influence, a plan of action, and an approach to implementation.

6 WORKSHOPS - 16 - 20 February 2026

Dave Murray-Rust

In collaboration with Digital and Interaction Design

Title: Prototyping agential objects with AI

Workshop description: In this one week workshop, we will explore the design proposition: what happens when our interactions with technology are mediated by language models? We will work from the idea that we can shift from coding to talking, looking at how LLMs let us take a poetic approach to constructing interactions with physical and digital objects. We will develop the idea that objects can have agency and actively participate in interactions, rather than just receiving our commands. Over the course of the week, we will develop a speculative design take on possible future interactions, and then manifest this through prototyping and making with technology.

You will start by exploring ideas around the agency of objects to develop an experiential basis for exploring potential interactions. We'll then guide you through a technological approach to bringing these interactions to life, prototyping with current AI tools. With some AI assisted co-speculation, you will develop a simple speculative design proposition around the future of work, and then gradually bring it to life through a series of iterative prototypes. Alongside this we will introduce concepts and theories around prototyping, using AI, relational and agential approaches, showing examples from practice.

At the end, you will have a working ability with current AI prototyping tools, new ideas around the future of work and agential objects, and documentation of an animate object that people can interact with in a poetic, conversational manner. Some technical skills are useful, but you don't have to be a coding expert to join in.

7 WORKSHOPS - 16 - 20 February 2026

Lecturer to be appointed

In collaboration with Digital and Interaction Design

teacher awaiting appointment

Workshop Title: Under the Surface: Unveiling the "Upside Down" of Business Efficiency

Workshop description: Do you know that perfectly running service? Or that app that makes you sigh every time you have to use it? Success or failure is never random. You will soon be entering the professional world, and you will discover that, even in the most innovative companies, some time is dedicated to "necessary" but frustrating tasks: submitting holiday requests, filing expense reports, managing an invoice, or even hiring processes and contract management. When these internal processes are a cumbersome labyrinth, the result is clear: wasted hours, employee frustration, and a drastic reduction in the ability to focus on the real value-creating work. This directly impacts the quality of the service the company offers its customers.

Just like in the Upside Down of Stranger Things, there is a hidden, invisible side that determines quality. In this workshop, we will go beneath the surface to analyze how internal processes, practices, and decisions shape not only the customer experience but also the performance and morale of those who work.

There will be a lot of hands-on experimentation. We will work on a real-world case: the redesign of an internal TeamSystem function. We will start from the end-to-end journey of TeamSystem employees (the internal users) to identify bottlenecks and design smoother solutions. You will have the opportunity to break down existing processes, test new collaboration methods, and create systems that free up time rather than stealing it. The goal is to provide you, even before you start your career, with the tools to recognize and transform

	Number of Participants	Selection Criteria
Workshop 1 – Vu	Massimo 22 studenti IPD + 10 studenti DID	In order to proceed with the preparation of the merit ranking , the weighted average will be taken into consideration..
Workshop 2 - Ishii	Massimo 22 studenti IPD + 10 studenti DID	
Workshop 3 - Marin	Massimo 22 studenti IPD + 5 studenti DID	
Workshop 4 – Mulder, Sulonen e Meroni	Massimo 5 studenti	
Workshop 5 - Landry	Massimo 5 studenti	
Workshop 6 - Dave Murray Rust	Massimo 10 studenti IPD + studenti DID	
Workshop 7 – Docente in attesa di nomina	Massimo 5 studenti IPD + studenti DID	

Students may indicate their interest by sending their application through the Online Services

4 to 12 Dicembre 2025 by 12 noon: Application → Admission to selection procedures→ Workshop experience.

Cfu: 6

delivery language: English

The following will be taken into account for the purpose of drawing up a merit list

- Weighted average

Students who do not participate in the call despite having the workshop in the Plan will be allocated ex officio.

It is recommended to express **all 7 options in** order of preference to avoid automatic allocation.

For information on submitting an application
programmazione didattica-scdes@polimi.it

For information of an educational nature please send a Ticket by selecting the OPTIONAL COURSES-WORKSHOPS section <http://www.design.polimi.it/ richiestadiassistenza/>