

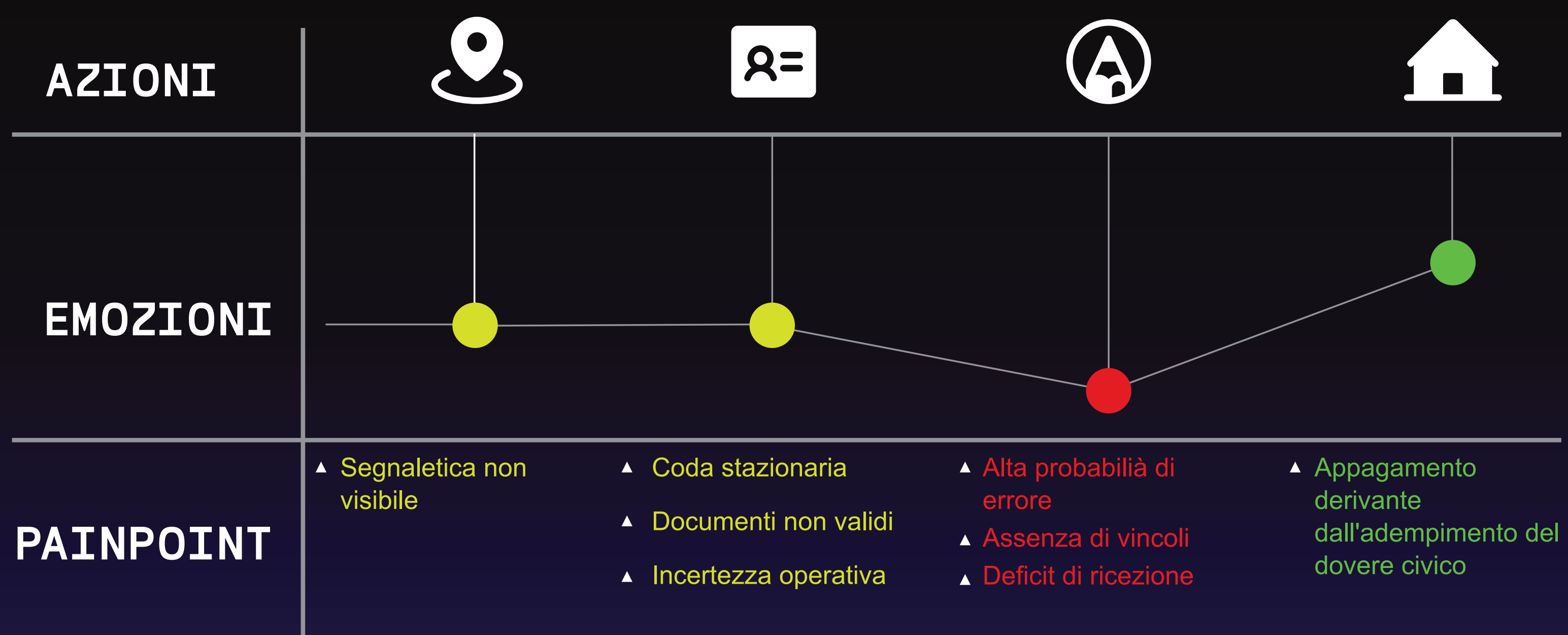
CIVICA

"CIVICA" si propone come concept di un redesign dei seggi elettorali e delle sue componenti ponendo come priorità massima l'accessibilità del voto.

Lo studio fa leva sui principi euristici e sulla corrente filosofica-progettuale del D4D.

Lo sviluppo della tesi è stato supportato da un'analisi degli artefatti internazionali e dell'esperienza utente.

COSTUMER JOURNEY VOTANTE



TEMPO RICHiesto PER LA RICEZIONE GLI ESITI DEGLI SCRUTINI

ITALIA

12-24 h

ESTONIA

30 min

CASI STUDIO



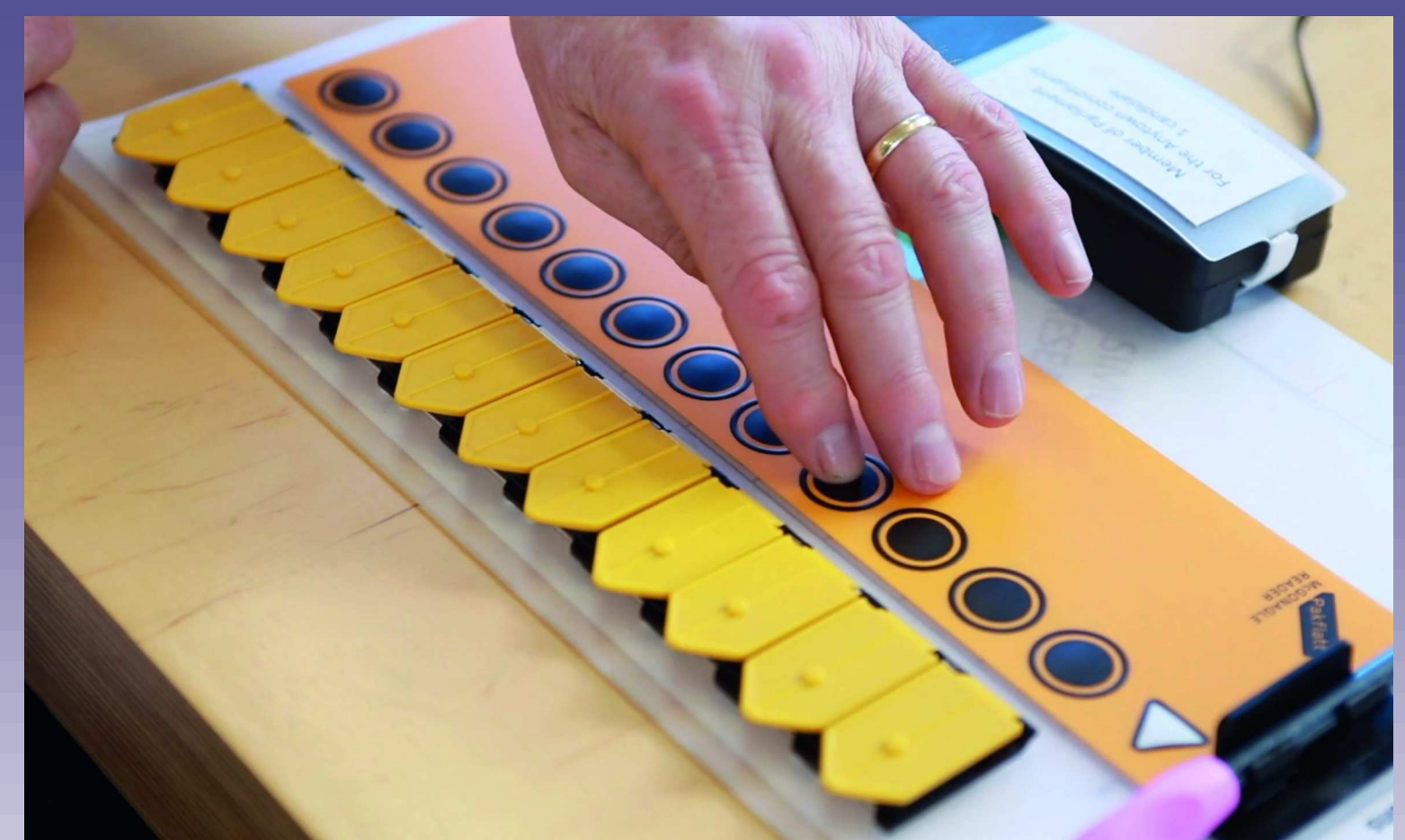
IMAGECAST EVOLUTION

La macchina per il voto elettronico touchscreen include funzioni di accessibilità per elettori con disabilità e prevede una traccia cartacea verificabile dal votante (VVAT) per eventuali riconteggi.



VSAP

La cabina elettorale è progettata per essere completamente accessibile: il touchscreen permette la navigazione tattile mentre le cuffie trasmettono istruzioni vocali e conferme delle selezioni in modo privato per elettori con disabilità visive.



MCGONAGLE READER

Sistema audio di voto brevettato progettato per consentire a elettori non vedenti e ipovedenti di marcare autonomamente una scheda cartacea in modo indipendente e segreto. Funziona attraverso comandi vocali che guidano l'elettore a trovare la riga del candidato desiderato.

CIVICA

VERSO UN NUOVO MODELLO DI VOTO

RICHIESTA
ASSISTENZA
SCRUTATORE

RIPETIZIONE
DIALOGO

TASTO DI
SELEZIONE

TASTI
DIREZIONALI

REGOLAZIONE
VOLUME DIALOGO

REGOLAZIONE
VELOCITA' DIALOGO

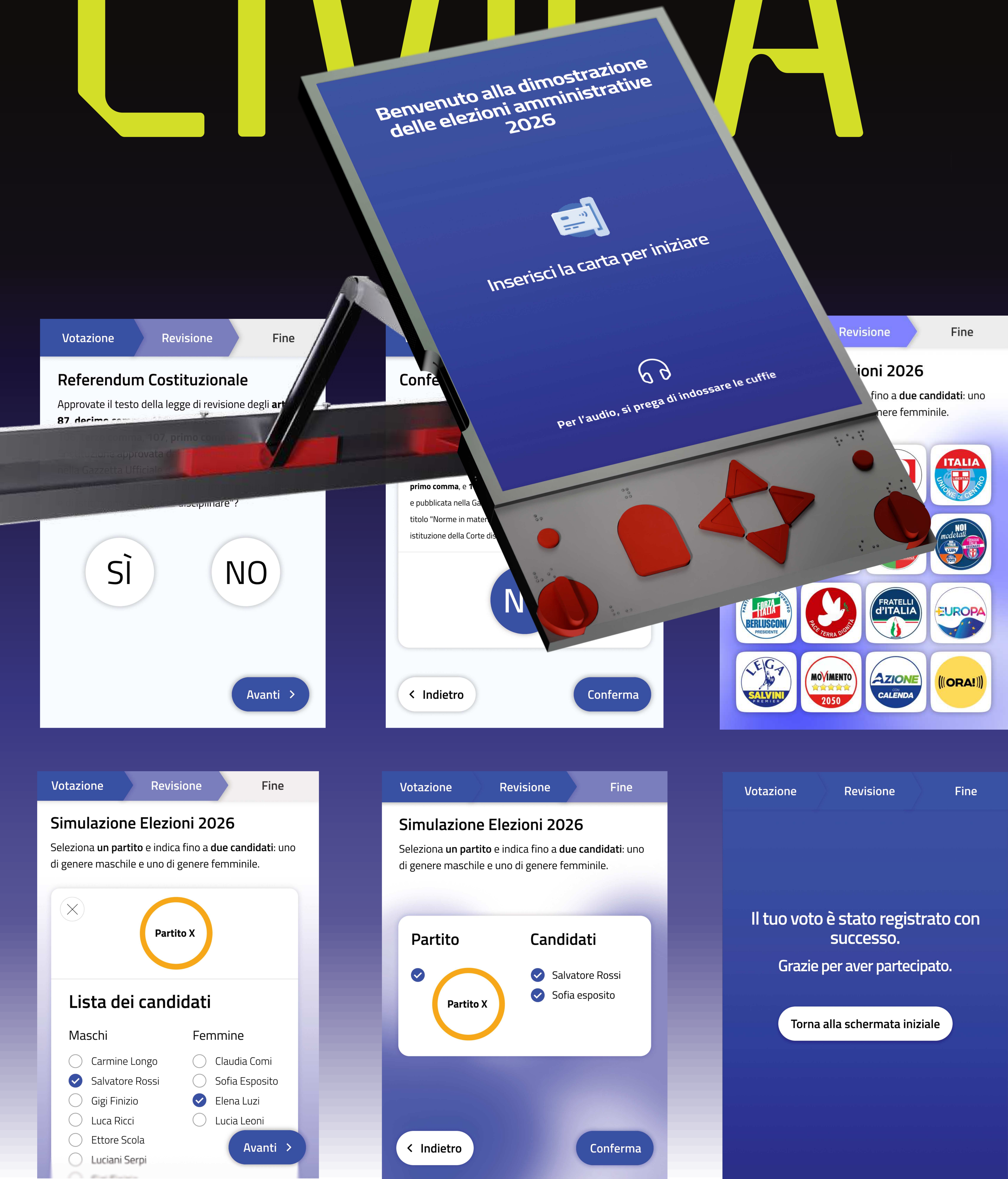
IL VOTO COME DIRITTO EFFETTIVO

Attraverso l'integrazione di soluzioni tattili, guide sonore e layout ergometrici adattivi, eliminiamo le barriere che hanno storicamente escluso elettori con disabilità motorie, visive o cognitive.

Non si tratta solo di conformità normativa, ma di ridisegnare l'esperienza democratica affinché ogni cittadino possa esprimere il proprio voto in totale autonomia, riservatezza e dignità, garantendo che il segreto del voto sia preservato per tutti, indipendentemente dalle proprie capacità.



CIVICA





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN

DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE

TITOLO DELLA TESI

**CIVICA:
UN NUOVO MODELLO DI VOTO**

Laureando/a

Nome MATILDE PIACENTINI

Firma

Relatore

Nome NICOLÒ SARDO

Firma.....

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

.....

.....

ANNO ACCADEMICO

.....2025-2026.....

Matilde Piacentini

CIVICA

VERSO UN NUOVO MODELLO DI VOTO



S A A D
Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Università degli studi di Camerino
SAAD Scuola di Ateneo Architettura e
Design "E.Vittoria"
A.A. 2025/2026

Corso di Laurea in Disegno
Industriale ed Ambientale

Relatore Nicolò Sardo

ABSTRACT

Alla base della nostra democrazia vi è, idealmente, un sistema che prevede una partecipazione civica accessibile ad ogni cittadino.

Votare, tra le varie modalità di partecipazione civica, si colloca come uno degli approcci più diretti che si possono adoperare per convertire i propri valori e le proprie scelte in conseguenze impattanti ed effettive. Si tratta di un diritto nonché di un dovere civico capace di responsabilizzare e promuovere la coesione sociale.

Tuttavia, a seguito di un'analisi dell'esperienza utente è emerso che non tutti gli elementi che compongono il seggio elettorale risultino accessibili.

Il progetto "*Civica*" propone una soluzione alle problematiche riscontrate ipotizzando l'introduzione del voto digitale mantenendo la fisicità dei seggi attraverso una preliminare analisi di casi studio esteri.

0.1 - PROGETTARE LA DEMOCRAZIA:

un approccio di
design
all'esperienza di
voto

0.1.1 - LA FRUIBILITA' DELLA PARTECIPAZIONE

0.1.2 - DESIGN FOR DEMOCRACY

0.1.3 - MAPPATURA DELL'ECOSISTEMA DI VOTO

PAG.6

0.2 - COSTUMER JOURNEY DEL VOTANTE:

analisi dei punti
critici

PAG.26

0.3 - DEFINIZIONE DEL PROGETTO:

obiettivi, target e
contesto d'azione

0.3.1 - OBIETTIVI DELLA RIPROGETTAZIONE

PAG.36

0.3.2 - TARGET DI
RIFERIMENTO

0.3.3 - CONTESTO
D'AZIONE

0.4 - CASI STUDIO

0.4.1 - PREMESSA

0.4.2 -
CONSIDERAZIONI

PAG.44

0.5 - PROPOSTA DI
REDESIGN:

verso un nuovo
modello di voto

0.5.1 - PROCESSO
DI PROGETTAZIONE

0.5.2 -
L'INTERFACCIA A
SERVIZIO
DELL'INCLUSIONE

PAG.62

06 - BIBLIOGRAFIA

PAG.96

07 - SITOGRAFIA

PAG.97

PROGETTARE LA DEMOCRAZIA

un approccio di
design all'esperienza
di voto

01

01.1

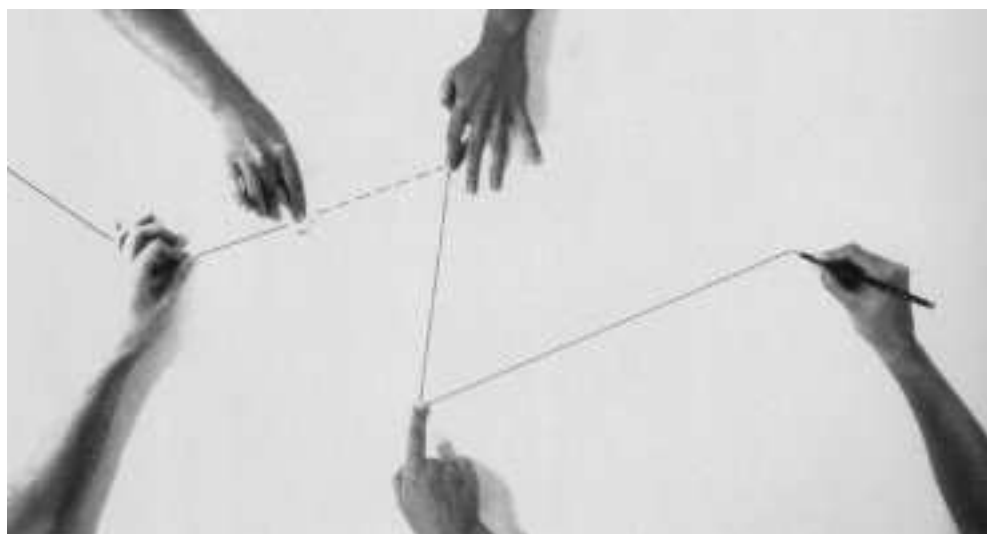
La fruibilità della partecipazione

Alla base della nostra democrazia vi è, idealmente, un sistema che prevede una partecipazione civica accessibile ad ogni cittadino.

Attraverso l'attivazione di risorse, piattaforme e più in generale di processi decisionali attivi, le istituzioni aumentano le opportunità di confronto ed espressione con le collettività con la finalità di co-produrre politiche pubbliche che possano soddisfare e

riflettere le volontà e le necessità della popolazione.

Votare, tra le varie modalità di partecipazione civica, si colloca come uno degli approcci più diretti che si possono adoperare per convertire i propri valori e le proprie scelte in conseguenze impattanti ed effettive. Si tratta di un diritto nonché di un dovere civico capace di responsabilizzare e promuovere la coesione sociale.



PARTECIPAZIONE CIVICA

```
graph TD; A[PARTECIPAZIONE CIVICA] --- B[INFORMAZIONE]; A --- C[CONSULTAZIONE]; A --- D[AZIONE DIRETTA]; B --- B1[- Accesso ai dati]; B --- B2[- Trasparenza]; B --- B3[- Ascolto]; C --- C1[- Sondaggi]; C --- C2[- Assemblee]; C --- C3[- Dibattiti pubblici]; D --- D1[- Votazione]; D --- D2[- Co-progettazione]; D --- D3[- Collaborazioni]; D --- D4[- Volontariato];
```

The diagram illustrates the components of Civic Participation. It is structured as a hierarchy starting with a central yellow box at the top, which branches into three black boxes below it. Each black box contains a category name and a list of specific activities or methods associated with that category.

INFORMAZIONE

- Accesso ai dati
- Trasparenza
- Ascolto

CONSULTAZIONE

- Sondaggi
- Assemblee
- Dibattiti pubblici

AZIONE DIRETTA

- Votazione
- Co-progettazione
- Collaborazioni
- Volontariato

I PARTECIPANTI

```
graph TD; A[I PARTECIPANTI] --- B[SINGOLO CITTADINO]; A --- C[ASSOCIAZIONISMO]; A --- D[ISTITUZIONI];
```

The diagram illustrates the participants in Civic Participation. It is structured as a hierarchy starting with a central blue box at the top, which branches into three black boxes below it. Each black box contains a category name representing a different type of participant.

SINGOLO
CITTADINO

ASSOCIAZIONISMO

ISTITUZIONI



Tuttavia, approcciandosi ad un generico seggio elettorale e quindi sperimentando il processo di votazione, risulta che quest'ultimo sia stato principalmente ideato ed adeguato quasi solo esclusivamente a necessità giuridico-amministrative trascurando la dimensione umana del sistema.

Maggiori attenzioni solitamente sono rivolte a tematiche come la prevenzione dalle frodi, la sicurezza formale e la contabilità dei voti che, seppur di innegabile rilevanza, la loro attuazione non dovrebbe precludere il miglioramento, o in certi casi l'introdu-

zione, di servizi accessibili nel contesto elettivo.

La sensibilità posta in questa tematica è stata affinata quando, per diversi anni, ho avuto modo di sperimentare il seggio elettorale non solo da votante ma anche dietro le quinte come scrutatrice.

Questo impiego mi ha permesso di apprendere, attraverso un'osservazione attiva, che l'infrastruttura elettorale spesso risulta un ambiente ostile, caratterizzato da una logistica disagiata e priva di chiarezza. Aspetti del genere possono influenzare negativamente la fidu-

-cia riposta nel sistema, aumentare il rischio di errori involontari e, in ultima analisi, minare sulla legittimità stessa del risultato elettorale.

Il presente capitolo nasce dalla consapevolezza della necessità di un intervento di progettazione che riconosca le limitazioni degli attuali seggi elettorali.

L'obiettivo quindi posto alla base della tesi non è solo

un'analisi decostruttiva dell'esperienza utente ma anche uno studio volto a proporre un concept di riprogettazione che faccia riferimento ad un approccio di design centrato sull'utente e sui principi di UI/UX.





01.2

Design for democracy

Lo studio che verrà svolto intende dunque riconoscere una diretta proporzionalità tra la qualità del processo democratico e quella dell'esperienza vissuta dai votanti.

Questa convinzione si appella al **D4D (Design for Democracy)** che, facendo riferimento alla definizione fornita da Design+Encyclopedia, si presenta come una corrente filosofica-progettuale di natura poliedrica interessata a metodologie di rafforzamento dei processi democratici incentrati sull'utente.



2. Design is being taken seriously as a socio-political factor.

One example is Frankfurt Rhein-Main's designation as *World Design Capital 2026* under the theme Design for Democracy. This highlights how design is increasingly understood as a complex social force. It marks a clear move away from the modernist idea of neutral function toward a more political and contextual understanding of design.



Anton Rahlwes
"Everything that's going right with design"

La principale caratteristica che differenzia il D4D dal design tradizionale è sicuramente il decentramento della propria attuazione da prodotti commerciali e servizi privati verso ambienti e contesti a servizio della collettività e dell'equità sociale.

Una delle prime organizzazioni di margine civico-sociale ad aver inglobato le nozioni del design democratico è stata sicuramente il **Center for Civic Design** con sede a Cambridge, Maryland. Il centro nonprofit è stato fondato nel 2013 da Whitney Quesenbery, specializzata in user experience, a seguito di alcune controversie nazionali che sottolineavano un'inaccuratezza degli esiti elettorali strettamente legata ad una scadente gestione del sistema di votazione e di scrutinio.

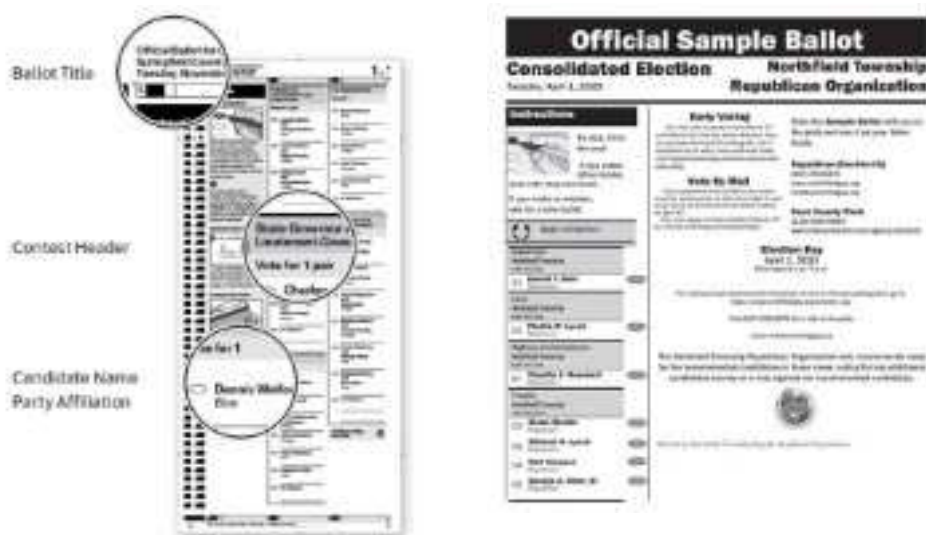
Riprendendo le parole della direttrice dell'organizzazione, la democrazia stessa si stabilisce

come “un problema di design” (democracy as a design problem); affermazione (diventata slogan) che, seppure audace, comunica esplicitamente la rilevanza del ruolo del designer (e di conseguenza di tutte le discipline in cui influisce) nelle questioni pubbliche.

Ne scaturisce infine, dallo studio svolto da questa corrente filosofica, una dissonanza tra i diritti formali al voto e l'inaccessibilità a quest'ultimo dovuta all'indisponibilità degli strumenti appropriati.

Per ovviare a questa carenza il CCD ha deliberatamente pubblicato, attraverso il loro sito web, una serie di risorse (toolkit) volte a educare l'utente alle metodologie più indicate da seguire quando ci si interfaccia con la progettazione di servizi pubblici.





Tra i progetti più significativi che ha intrapreso il CCD ricordiamo il **Ballot Design Advisory Committee (2022-2023)** dove, in collaborazione con 15 contee, sono state ridisegnate le schede elettorali basandosi su test empirici con oltre 1200 votanti reali. I risultati sono stati ottimali, grazie alla riprogettazione è stato possibile diminuire del 40% gli errori di compilazione e aumentare del 25% la comprensione delle istruzioni per i votanti con bassa alfabetizzazione.

Un altro esempio, in occasione delle elezioni dello stesso anno (2022), è lo studio che è stato svolto per il miglioramento delle buste per il voto per posta. Attraverso l'implementazione di istruzioni più chiare, dimensioni standardizzate e layout semplificati è stato possibile ridurre significativamente le percentuali di errore nella compilazione e sigillazione degli involucri.

Ispirandomi alle attività svolte e attingendo alle varie guide postate online dall'organizzazione è stato possibile arricchire il materiale utile alla progettazione della proposta di redesign.

01.3

Mappatura dell'ecosistema di voto

Per comprendere al meglio la portata dell'intervento necessario ho ritenuto utile frammentare l'ecosistema del voto in tre principali componenti: **la struttura fisica (rappresentata dalla cabina)**, **lo strumento di interazione (in questo caso la scheda elettorale)** ed infine **il flusso operativo (in generale il processo svolto)**.

Questa divisione preliminare è stata utilizzata per delineare i punti di forza e di debolezza del sistema elettivo



LA CABINA ELETTORALE E L'AMBIENTE FISICO

La cabina di votazione, più di altri elementi dell'infrastruttura, costituisce l'allestimento cardine di rappresentazione del seggio elettorale. Essa, seppur da considerarsi un prodotto "povero" costituito da un numero ristretto di parti, ricopre una varietà di funzioni di diversa entità e rilevanza.

Ancor prima di stilare dei punti di analisi è bene però precisare che ad oggi non esiste una cabina univoca prodotta con materiali univoci; certamente in territorio nazionale, alla base, tutte seguono pressoché formalmente le stesse proporzioni e linee ma alcune grazie a determinati dettagli risultano più performanti di altre.

I punti critici sollevati che andrò ad analizzare dunque non si riferiscono esclusivamente ai prodotti con cui mi sono interfaccia fisicamente finora ma fanno anche appello a testimonianze, articoli, documenti, video e foto online di altri seggi.

Le principali funzioni a carico della cabina sono la garanzia della privacy e la messa a disposizione di un piano dove poter compilare la scheda.

Per coprire l'utente durante l'atto del voto vengono solitamente adoperate delle lamiere in polipropilene per ognuno dei tre lati oppure un tendaggio in poliestere; quest'ultimo in presenza di un'illuminazione aggiuntiva all'interno della cabina risulta traslucente. Questo fatto comporta una grave carenza di riservatezza, così facendo il tessuto permette alle persone esterne di vedere la silhouette del votante all'interno, i suoi movimenti e con tutta probabilità di dedurre quali siano state le preferenze espresse.

A supporto per la scrittura vi è un tavolino ad incastro che spesso non tiene conto delle dimensioni nettamente superiori che possono ricoprire le schede elettorali. Questo mancato dialogo tra i vari elementi del seggio elettorale crea disagio al votante che, nel tentativo di compilazione, potrebbe assumere una postura scomoda o erro-

-nea in termini ergonomici. Inoltre, solo pochi modelli prevedono due possibili incastri ad altezze differenti per il tavolino di cui una di grandezza minore designata alle persone in sedia a rotelle, questo però non è sempre di uso comune.

Nel contesto delle elezioni, per quanto riguarda invece l'illuminazione, vengono solitamente sfruttate le fonti di luce artificiale già disponibili nell'ubicazione come quelle delle plafoniere led dei soffitti delle scuole. I lati portanti delle cabine, se non traslucidi, in contrapposizione con queste risorse risultano però in zone d'ombra che impediscono una chiara visione e lettura della scheda elettorale.

Per ovviare a questa problematica alcune sedi ricorrono all'aggiunta di un'ulteriore illuminazione composta da una lampadina semplicemente addos-

sata (o in alternativa fissata con del nastro adesivo) ad una delle pareti interne della struttura; questa soluzione comporta una fonte di luce diretta e non dimmerabile che, oltre ad avere un posizionamento errato, può abbagliare il votante e creare comunque delle ombre dirette sul foglio nel momento in cui l'utente si china per scrivere. Ad aggravare la situazione c'è da considerare che il tavolo della cabina è solitamente composto da materiali riflettenti come l'acciaio.

Mentre il trasporto delle cabine è agevolato dalla struttura leggera mentre il disassemblaggio è composto da pochi passaggi. Alla chiusura dei seggi, gli scrutatori rimuovono il tavolino (azione possibile applicando una leggera pressione verso l'alto) e chiudono verso l'interno le ali laterali così da poter far spazio nell'aula per svolgere gli scrutini.



LA SCHEDA ELETTORALE

Sotto un punto di vista progettuale potremmo definire la scheda elettorale come l'interfaccia utente principale del sistema elettorale.

Come abbiamo menzionato, uno dei problemi principali delle schede riguarda la contrapposizione delle proprie dimensioni con gli spazi ridotti della cabina; questa caratteristica influisce negativamente nell'esperienza della compilazione e della piegatura soprattutto per utenti anziani e persone con mobilità ridotte. Per mantenere la validità della scheda infatti è necessario che, nel momento di consegna e di inserimento nell'urna, sia piegata correttamente per motivi di segretezza. Qualora questo aspetto non fosse rispettato, nel rischio che venga reso visibile il proprio voto, la scheda risulterà nulla. Oltre a creare disagio al votante l'annullamento della scheda comporta un rallentamento del seggio dovuto alla necessità da parte del presidente di mettere al verbale tale imprevisto.

Ipotizzando che i problemi relativi alle dimensioni e alla piegatura delle schede fossero risolti o ridimensionati, alla base dell'interfaccia grafica persisterebbe una quantità di criticità altrettanto complice di annullamenti e incomprensioni.

Il layout proposto all'apertura della scheda non guida l'utente ad una corretta lettura degli elementi grafici. La mancata gerarchizzazione visiva di loghi, scritte e spazi bianchi, mantenuta forse per evitare di orientare l'elettore ad una scelta piuttosto che ad un'altra, costringe il votante ad uno sforzo di decodifica non indifferente.

I tracciati dei riquadri e dei campi di scrittura sono poco pigmentati e non si impongono con il giusto contrasto con lo sfondo del medesimo colore.

Al contrario alcuni contrassegni dei partiti, che ricordiamo essere destinati ad accogliere il tratto in grafite della matita copiativa, essendo cromaticamente saturi assorbono gli “input” dei votanti. Questo aspetto contribuisce negativamente alla corretta interpretazione delle schede; la grandezza delle croci tracciate, soprattutto se sfiorano i margini dei cerchi, e la presenza o meno di spazi bianchi nel logo del partito possono però aiutare parzialmente la lettura dello scrutatore durante lo spoglio.

La scheda elettorale ricorre a degli elementi nel tentativo di indurre il votante ad un riconoscimento contestuale del tipo di elezione e conseguentemente ad una proposta della modalità di voto valida per quella circo-

stanza specifica. L'incomprensione delle regole di compilazione della scheda, intuibile dalla quantità ricorrente di schede nulle, suggerisce che vi è un deficit di ricezione.

Il modulo adopera un cromatismo funzionale (ad ogni categoria è attribuibile un colore differente) e annuncia il tipo di elezione collocandolo però il tutto nel retro della scheda, una facciata che non è visibile al votante durante la consegna (essendo solitamente porta dallo scrutatore già aperta). A rimanere pressoché invariato è invece il lato di interazione con il votante che nella mancata comunicazione fallisce a impedire all'elettore la scorretta compilazione perché privo di vincoli.





"It is the responsibility of the 'transformer' to understand the data, to get all necessary information from the expert, to decide what it is worth transmitting to the public, how to make it understandable, how to link it with general knowledge or with information already given in other charts. In this sense the transformer is the trustee of the public. He has to remember the rules and keep to them, adding new variations where advisable, at the same time avoiding unnecessary deviations which would only confuse. He has to produce a rough of the chart in which many details would have been decided: title, arrangement, type, number and colour of symbols, caption etc. It is a blueprint from which the artist works."



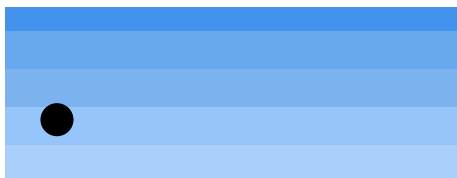
COSTUMER JOURNEY DEL VOTANTE:

analisi dei punti
critici

02

ACCESSO

EMOZIONI



TAPPA

RECATA AL SEGGIO

NECESSITÀ

- ▲ Conoscenza preliminare dell'ubicazione.
- ▲ Disponibilità di mezzi per raggiungerlo.
- ▲ Individuazione di un parcheggio.

ATTIVITÀ

- ▲ Stazionamento in coda in attesa del proprio turno.

TEMPO

- ▲ 5 - 15 min

TOUCHPOINT

La comunicazione al votante della numerazione dei seggi avviene tramite la disposizione di una segnaletica posta al di sopra della porta d'ingresso al seggio o lateralmente lungo i margini.

In alternativa l'elettore può chiedere indicazioni e chiarimenti con le forze dell'ordine, i componenti dell'ufficio elettorale, i rappresentanti di lista.

Infine interagirà con gli altri votanti per assicurarsi di rispettare l'ordine di arrivo per mettersi in fila.

CRITICITÀ

Spesso la segnaletica non si contraddistingue dal resto dei cartelli esposti avendo lo stesso stile tipografico. Altri fattori che non agevolano l'individuazione della segnaletica sono le piccole dimensioni e la disposizione scelta che può variare.

Una mala gestione dei ruoli e delle logistiche di identificazione e consegna della scheda può risultare in lunghe file specialmente in orari di punta.

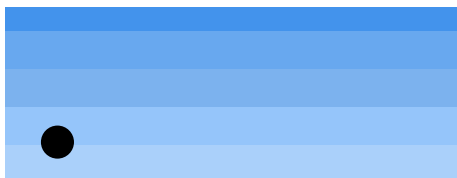
I seggi, seppur presentando al loro interno cabine designate a persone con disabilità, potrebbero essere collocati in strutture non accessibili.

Secondo gli studi ISTAT dell'inclusione scolastica (dati 2023-2024) quasi 359.000 studenti con disabilità frequentano le scuole italiane ma solo il 40% delle strutture risulta pienamente accessibile per alunni con disabilità motoria, con forti variazioni regionali.



NAVIGAZIONE

EMOZIONI



TAPPA

IDENTIFICAZIONE

NECESSITÀ

- ▲ Validità della documentazione.
- ▲ Congruenza tra seggio fisico e seggio dichiarato nella tessera elettorale.
- ▲ Tessera elettorale incompleta per l'aggiunta di timbri.

ATTIVITÀ

- ▲ Consegna di un documento d'identità e della tessera elettorale.

Attesa della conferma da parte dei votanti ad essere abilitato a votare.

- ▲

Ricezione di scheda elettorale, matita copiativa e indicazioni su quale delle tre cabina recarsi.

TEMPO

3-5 min

TOUCHPOINT

Il primo punto di contatto é il tavolo di accoglienza dove gli scrutatori inviteranno il votante a presentare i documenti necessari per l'identificazione.

CRITICITÀ

Vi sono diversi fattori che possono impedire all'elettore di comprendere quando effettivamente é il giusto momento per il proprio turno.

A seconda della disposizione dei banchi, i cartelli che indicano la categoria di smistamento delle liste (in precedenza suddiviso per sesso, attualmente per ordine alfabetico A-L e M-Z) potrebbero non essere visibili dal votante durante l'attesa in fila. Per ovviare a questa mancata comunicazione lo scrutatore é spesso tenuto a richiamare il votante inconsapevole di poter procedere.

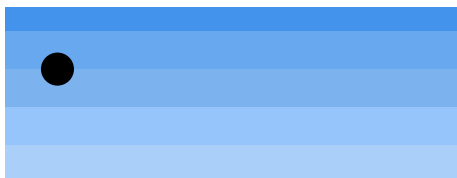
Una volta aver avanzato di fronte al tavolo di accoglienza dedicato all'iniziale del proprio cognome, il votante, dovrebbe avere a portata di mano documento e tessera ma non sempre ha questa prontezza; inoltre, non é segnalato a chi, dei tre scrutatori seduti al tavolo, debba consegnare le due carte.

Segue un momento di attesa in cui verrà dichiarato abilitato o meno alla votazione, se non fosse così é spesso dovuto a cambi di residenza non comunicati, tessere elettorali piene o semplicemente una svista da parte dell'elettore del numero di seggio.



NAVIGAZIONE

EMOZIONI



TAPPA

VOTAZIONE

NECESSITÀ

- ▲ Conoscenza della modalità corretta di compilazione della scheda e di piegatura.
- ▲ Possibilità di visione chiara e nitida della scheda elettorale senza impedimenti.

ATTIVITÀ

- ▲ Compilazione della scheda.
- ▲ Revisione delle proprie scelte.
- ▲ Piegatura della scheda.

TEMPO

1-2 min

TOUCHPOINT

La fase della votazione é quella che comprende più touchpoint in tutto il processo elettorale. Il votante si interfaccia con i moduli fisici di cabina, matita copiatrice e scheda.

Additionalmente l'interazione avviene anche con la segnaletica presente nella stanza per la consultazione delle liste poco prima di entrare di votare.

inutilizzabile e renderebbe inutili i tentativi di appuntarla, questa circostanza non essendo reversibile danneggia il flusso regolare della gestione.

Come suggerita dall'età media dei votanti, la modalità di voto dovrebbe tener conto della mobilità ridotta degli elettori; il mezzo utilizzato, la matita copiativa, comporta una fatica motoria non indifferente che influenza negativamente la visibilità del tratto della grafite.

CRITICITÀ

I vari moduli fisici non dialogando fra loro creano un grande attrito nella modalità di voto che, seppur di breve durata, risulta inefficace considerando l'alto tasso di schede nulle.

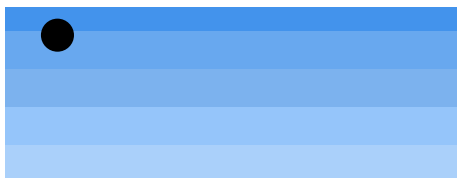
La matita é soggetta a ripetute cadute perché spesso poggiata su piani lisci e privi di vincoli durante la piegatura della scheda.

La rottura della mina renderebbe la matita



USCITA

EMOZIONI



TAPPA

OUTPUT

NECESSITÀ

- ▲ Aver espresso le proprie preferenze
- ▲ Aver piegato correttamente la scheda

ATTIVITÀ

- ▲ Inserimento della scheda elettorale nell'urna.
- ▲ Riconsegna da parte degli scrutatori dei documenti del votante.
- ▲ Uscita dal seggio.

TEMPO

1 min

TOUCHPOINT

Il touchpoint più caratteristico di questa fase é sicuramente l'urna. Il presidente del seggio in questa fase deve accertarsi che la scheda sia stata inserita.

CRITICITÀ

Uno dei problemi più ricorrenti é la dimenticanza nel ritiro dei documenti precedentemente consegnati spesso evitata dal richiamo da parte dello scrutatore.



DEFINIZIONE DEL PROGETTO:

obiettivi target e
contesto d'azione

03

03.1

OBIETTIVI DELLA RIPROGETTAZIONE

OBIETTIVO PRIMARIO:

ACCESSIBILITA' UNIVERSALE

L'obiettivo principale è la creazione di un sistema di voto inclusivo che garantisca pari opportunità di partecipazione a tutti i cittadini, indipendentemente dalle loro condizioni

fisiche, cognitive e sensoriali. Tutto questo con la volontà di superare i requisiti minimi legali per abbracciare una visione proattiva dell'inclusione, ovvero sia eliminare le barriere architettoniche che ancora oggi impedi-

scono a persone con disabilità motoria di accedere autonomamente ai seggi, nonché le barriere sensoriali che escludono cittadini non vedenti o ipovedenti dalla possibilità di esprimere il proprio voto in forma riservata e dignitosa.



OBIETTIVO SECONDARIO:

ESPERIENZA DEL VOTANTE

Parallelamente, il progetto mira a ottimizzare l'esperienza complessiva del votante durante l'intero processo elettorale; momenti di stress, confusione o imbarazzo possano dissuadere alcuni cittadini dal partecipare o influenzare negativamente la percezione della propria cittadinanza attiva.

Dunque è molto importante la riduzione dei tempi di attesa attraverso l'analisi di alternative di

votazione e la preservazione del segreto del voto attraverso cabine che garantiscano effettiva privacy senza compromettere la sicurezza del processo.

OBIETTIVO SISTEMICO:

SCALABILITA' E ADATTABILITA'

Un terzo obiettivo riguarda la flessibilità del sistema progettato.

Infatti i seggi elettorali devono poter adattarsi a diverse tipologie di spazi, quali scuole, palestre ed altri edifici pubblici, e a diverse scale di affluenza, mantenendo standard qualitativi costanti.

La modularità diventa quindi fondamentale, in quanto per-

mette configurazioni diverse in base al contesto specifico senza richiedere interventi strutturali invasivi o costi proibitivi per le varie amministrazioni locali.

03.2

TARGET DI RIFERIMENTO

UTENTI PRIMARI

▲ **Persone con disabilità motorie:**

Utilizzatori di sedie a rotelle, deambulatori o con ridotta mobilità degli arti superiori che necessitano di spazi adeguati e superfici accessibili per la compilazione del seggio.

▲ **Persone con disabilità visive:**

Cittadini non vedenti o ipovedenti che richiedono sistemi di orientamento tattile, informazioni in braille o supporti tecnologici per l'identificazione delle opzioni di voto.

▲ **Persone con disabilità cognitive o intellettive:**

Cittadini che beneficiano di interfacce semplificate, istruzioni chiare e supporti decisionali che facilitino la comprensione del processo senza alterarne la sostanza.

▲ **Anziani:**

Una fascia demografica in crescita che spesso presenta combinazioni di limitazioni fisiche e sensoriali, richiedendo soluzioni che integrino comfort ergonomico e chiarezza comunicativa.

▲ **Genitori con bambini:**

Famiglie che necessitano di spazi che consentano la cura dei minori durante l'esercizio del diritto di voto, eliminando una barriera pratica alla partecipazione.

UTENTI SECONDARI

▲ **Personale dei seggi:**

Le cabine e i seggi devono facilitare il lavoro degli scrutatori e dei presidenti di seggio,

riducendo carico fisico e cognitivo. Dunque risulta imperativo agevolare il personale nell'assistenza ai votanti, nella gestione dei flussi e nel mantenimento della sicurezza del processo, migliorando così l'esperienza complessiva di tutti gli utenti.

03.3

CONTESTO D'AZIONE

QUADRO NORMATIVO NAZIONALE E INTERNAZIONALE

A livello nazionale, la legislazione italiana prevede disposizioni specifiche sull'accessibilità dei luoghi pubblici, sebbene l'applicazione concreta nei seggi elettorali presenti ancora significative lacune.

Il progetto deve quindi navigare tra requisiti normativi esistenti e best practice emergenti, proponendo soluzioni che anticipino future evoluzioni legislative.

CONTESTO SOCIALE E DEMOGRAFICO

L'Italia sta affrontando significativi cambiamenti demografici, con un invecchiamento progressivo della popolazione che rende l'accessibilità un requisito fondamentale.

Allo stesso tempo, cresce la consapevolezza dei diritti delle persone con disabilità e la richiesta di servizi pubblici effettivamente inclusivi.

Questo contesto sociale favorisce l'adozione di soluzioni innovative, ma richiede anche una comunicazione efficace che dimostri come l'accessibilità benefici l'intera comunità e non solo i gruppi specifici per cui è progettata.

CONTESTO TECNOLOGICO

L'avanzamento tecnologico offre svariate opportunità per la riprogettazione dei seggi elettorali.

Disponiamo infatti di sistemi di guida vocale, interfacce tattili e soluzioni modulari e la possibilità di integrare tutto ciò in modo economicamente sostenibile.

Tuttavia, il contesto tecnologico

richiede anche attenzione alla protezione dei dati personali

e alla sicurezza del processo di voto, elementi che devono essere bilanciati negli aspetti di accessibilità e usabilità.

CASI STUDIO

04

04.1

PREMESSA

L'analisi di casi studio di sistemi di voto è fondamentale per arrivare a riprogettare i seggi elettorali perché permette di comprendere come diverse culture politiche, infrastrutture tecnologiche e requisiti normativi influenzano l'esperienza complessiva.

Inoltre, la diversità tecnologica globale offre una serie di opzioni che vanno dalle soluzioni puramente cartacee ai sistemi digitali avanzati, permettendo di scegliere l'approccio più adatto alle esigenze di ogni territorio.

La progettazione di un seggio elettorale moderno, dunque, deve bilanciare l'innovazione tecnologica con l'affidabilità, mantenendo sempre al centro la fiducia pubblica nel processo democratico.



IMAGECAST EVOLUTION

DOMINION VOTING SYSTEMS



ANNO: **2024-2025**

TARGET

PERSONE NON VEDENTI E IPOVEDENTI

TECNOLOGIA

TOUCHSCREEN E CODICI A BARRE BIDIMENSIONALI

SUPPORTO

IBRIDO (CARTACEO VERIFICABILE E DIGITALE)

TERMINALE

SCANNER OTTICO AUTOMATICO CON VERIFICA UMANA OPZIONALE PER RICONTeggi

Il sistema Dominion ImageCast Evolution rappresenta uno dei modelli più diffusi negli Stati Uniti per le elezioni federali e statali.

Questo dispositivo combina un marcatore di schede (ballot marking device) con uno scanner ottico integrato, permettendo ai votanti di selezionare le proprie preferenze su uno schermo touchscreen e stampare una scheda cartacea verificabile.

Il modello Evolution supporta schede da 8 pollici di larghezza e include un sigillo di contabilità delle schede per garantire l'integrità del processo.



La tecnologia utilizzata comprende scanner ottici ad alta risoluzione, codici a barre bidimensionali per la riconciliazione automatica e interfacce accessibili per persone con disabilità visive o motorie.

Il votante interagisce con il sistema selezionando candidati sullo schermo, ricevendo una stampa cartacea che può verificare prima di inserirla nello scanner.



DS200

ELECTION SYSTEMS AND
SOFTWARE(ES&S)



ANNO: **2024-2025**

TARGET

PERSONALE ELETTORALE

TECNOLOGIA

SENSORI OTTICI AD ALTA RISOLUZIONE

SUPPORTO

CARTACEO

TERMINALE

SCANNER OTTICO CON CAPACITA' 500 SCHEDE L'ORA

L'Election Systems & Software DS200 è uno scanner ottico autonomo ampiamente utilizzato nei precincti elettorali americani.

Questo dispositivo può elaborare fino a 500 schede all'ora, con vassoi di alimentazione modulari che permettono di gestire diversi formati di scheda.

La tecnologia impiega sensori ottici avanzati per leggere i segni a matita o penna sulle schede cartacee, generando un conteggio elettronico immediato mentre conserva le schede originali per eventuali riconteggi manuali.

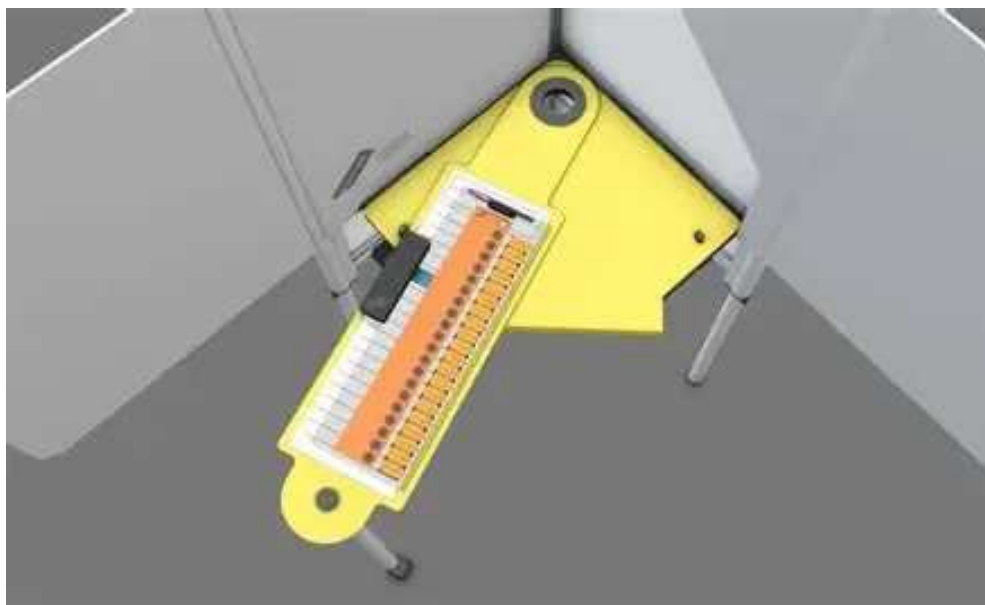
Il votante compila manualmente la scheda cartacea in cabina di voto, poi la inserisce autonomamente nello scanner che conferma la validità della scheda e fornisce feedback immediato in caso di errori di compilazione.

Le caratteristiche distintive includono portabilità, batteria integrata per operazioni senza rete elettrica, e capacità di generare report di contabilità in tempo reale.



MCGONAGLE READER

PAKFLATT



JOHN MCGONAGLE

ANNO: **2000**

TARGET

PERSONE NON VEDENTI, IPOVEDENTI E CON DISABILITA' COGNITIVE

TECNOLOGIA

PULSANTI TATTILI + GUIDA VOCALE

SUPPORTO

CARTACEO

TERMINALE

SCANNER OTTICO

Il McGonagle Reader è un dispositivo di voto audio-tattile brevettato progettato per rendere il processo elettorale accessibile a tutti.

Funziona attraverso una combinazione di guida vocale e navigazione tattile: l'elettore interagisce con il dispositivo tramite pulsanti circolari simili a campanelli, che forniscono feedback sonoro e permettono di orientarsi sulla scheda elettorale.

Il sistema legge ad alta voce le opzioni disponibili, consentendo a persone non vedenti, ipovedenti o con disabilità cognitive di comprendere le scelte e selezionare il proprio voto in com-

pleta autonomia.

Una volta effettuata la selezione, il dispositivo conferma la scelta tramite segnali acustici prima di permettere la marcatura della scheda cartacea. Questo approccio garantisce il segreto del voto e l'indipendenza dell'elettore, eliminando la necessità di assistenza esterna che potrebbe compromettere la riservatezza.

Il dispositivo è stato sviluppato da John McGonagle in collaborazione con il team di Pakflatt ed è già utilizzato in diverse giurisdizioni internazionali per migliorare l'inclusività dei processi elettorali.



VSAP

SMARTMATIC



ANNO: **2018-2020**

TARGET

POPOLAZIONE MULTILINGUE E ELETTORI CON DISABILITA'

TECNOLOGIA

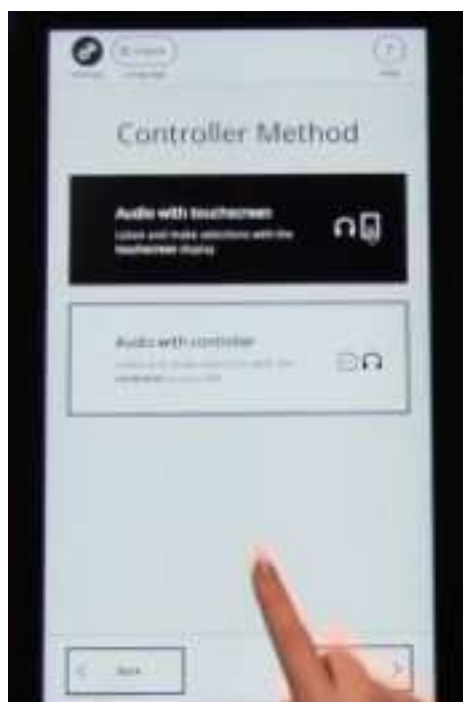
TOUCHSCREEN, LETTORE CODICE A BARRE, AUDIO E TASTIERA CON BRAILLE

SUPPORTO

IBRIDO

TERMINALE

SCANNER OTTICO





L'interfaccia digitale del sistema VSAP rappresenta un caso di studio che pone l'utente al centro di un'esperienza altamente inclusiva.

A differenza di molti sistemi commerciali standardizzati che offrono un'interfaccia standard, VSAP è progettata con una flessibilità radicale: permette all'elettore di personalizzare completamente l'esperienza visiva e uditiva prima ancora di iniziare a votare.

L'utente può scegliere tra oltre 100 lingue e dialetti, regolare la dimensione del carattere, modificare i contrasti cromatici per ipovedenti, e attivare modalità di navigazione tramite comandi vocali o tastiere Braille esterne.

Questa personalizzazione non è un semplice accessorio, ma il cuore del design: l'interfaccia si adatta all'utente, non viceversa.

Dal punto di vista dell'esperien-

za utente (UX), l'interfaccia digitale di VSAP adotta un approccio "guidato ma trasparente".

Durante la selezione, lo schermo guida l'elettore attraverso le sezioni del voto, offrendo spiegazioni chiare sui candidati e sulle misure, ma evita qualsiasi linguaggio persuasivo o design che possa indurre errori.

Un aspetto fondamentale è la fase di verifica, infatti, prima di stampare la scheda, l'interfaccia mostra un riepilogo delle scelte effettuate, permettendo all'elettore di correggere eventuali errori.

Questo passaggio è fondamentale per costruire fiducia, perché l'utente vede esattamente cosa sta per essere stampato e, di conseguenza, cosa verrà contato.

Ogni interazione è registrata in log di sistema che possono essere auditati, ma l'interfaccia stessa non mostra dati sensibili o interni all'utente finale.

La scelta di generare una scheda cartacea con codice a barre leggibile sia da macchina che

da uomo è un compromesso che garantisce la precisione della selezione e l'accessibilità e, al contempo, la resilienza del sistema.



04.2

CONSIDERAZIONI

Il progetto nasce con l'obiettivo pragmatico di ottimizzare lo scrutinio mantenendo il voto cartaceo, intervenendo sulla forma della cabina elettorale per fornire agli scrutatori, spesso privi di spazio adeguato, superfici stabili che facilitino il conteggio e riducano la confusione.

Tuttavia, l'analisi approfondita delle criticità operative ha rivelato che molti problemi, inclusi

quelli legati alla fase di votazione dell'elettore, sono intrinseci al supporto cartaceo stesso, dunque si è rivelata fondamentale la spinta a investigare soluzioni di voto digitale ispirate a modelli esteri come i sistemi Dominion, ES&S e McGonagle.

L'analisi comparativa con i sistemi internazionali ha confermato che la tecnologia deve servire come strumento di supporto alla decisione umana, portando a una soluzione ibrida in cui il monitor integrato nella cabina tradizionale offre all'elettore una verifica immediata delle selezioni e un feedback preventivo sugli errori di compilazione, riducendo drasticamente le schede annullate, senza però generare ricevute aggiuntive o richiedere scanner complessi.

Questa scelta differenzia il progetto dai modelli esteri eliminando la duplicazione cartacea e

semplificando l'implementazione tecnica, mantenendo la scheda cartacea come unico documento valido per lo scrutinio e preservando la tracciabilità fisica e la fiducia pubblica, in un'ottica di evoluzione graduale che potenzia la tradizione democratica italiana.

PROPOSTA DI REDESIGN:

verso un nuovo
modello di voto

05





05.1

OTTIMIZZARE L'ESISTENTE

Il progetto è nato con l'obiettivo di migliorare l'esperienza degli scrutatori durante lo spoglio elettorale.

La fase di ricerca ha messo in luce le criticità che emergono sistematicamente nelle sezioni elettorali italiane.

Il problema principale non risiede nel sistema di voto in sé, quanto piuttosto nell'organizzazione fisica dello spazio di scrutinio.

Infatti, le cabine elettorali tradizionali, con la loro forma standardizzata, non prevedono superfici adeguate per poggiare le

schede durante la fase di conteggio.

In aggiunta a ciò, gli scrutatori si trovavano spesso nelle condizioni di dover maneggiare documenti su superfici ridotte o, peggio, in piedi senza alcun supporto stabile.

Questa condizione genera disagi significativi tra schede che cadono, confusione nella catalogazione, tempi di spoglio prolungati e, in alcuni casi, errori di conteggio dovuti alla fatica e alla mancanza di organizzazione.





Tuttavia, approfondendo la ricerca è emerso che i problemi osservati non erano isolati allo scrutinio, infatti molte difficoltà emerse durante la votazione stessa erano strettamente legate alla natura cartacea del sistema.

Dunque è stato poi il passo successivo quello di identificare le criticità al di là dello spazio fisico, come la possibilità di annullare involontariamente una scheda con segni o piegature, la difficoltà di lettura di alcune schede per gli scrutatori anziani, i tempi prolungati necessari per lo spoglio manuale, le contestazioni legate all'interpretazione di segni poco chiari e la mancanza di tracciabilità digitale del processo.

È stata condotta un'analisi sulle

soluzioni di voto digitale già implementate a livello internazionale.

Lo studio ha preso in esame i casi di Paesi Bassi, Germania, Estonia e alcune regioni degli Stati Uniti, analizzando criticamente sia i vantaggi riscontrati che le criticità sollevate rispetto a tali sistemi.

Le lezioni apprese sono state numerose; ad esempio che la trasparenza del processo è fondamentale tanto quanto la sicurezza, che l'interfaccia utente deve essere intuitiva per elettori di tutte le età e che la privacy deve essere garantita con la stessa rigidità del voto cartaceo.

Questa fase di ricerca ha evidenziato che il voto digitale può essere una soluzione valida, purché progettato con attenzione ai principi democratici fondamentali.

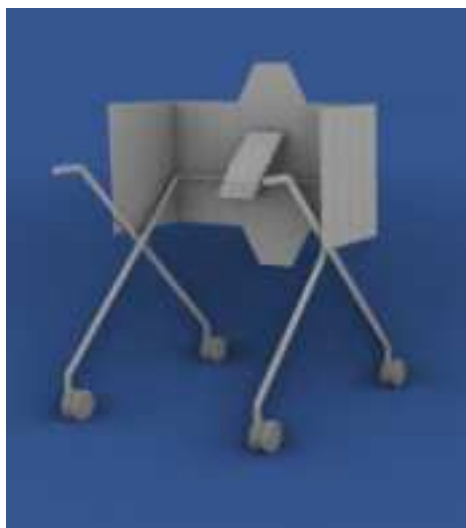
L'idea originale, inizialmente sviluppata, prevedeva un pannello di privacy che fungesse contemporaneamente da contenitore per il monitor e da elemento di isolamento visivo per garantire il segreto del voto.

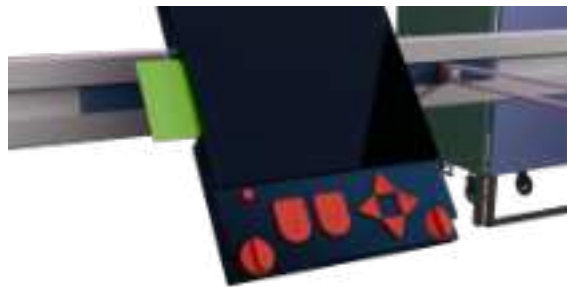
Questo approccio offriva flessibilità ma presentava limiti significativi come costi di produzione elevati, necessità di infrastrutture dedicate e difficoltà di inte-

grazione con le strutture esistenti.

La svolta definitiva è arrivata con la scelta di utilizzare la struttura preesistente delle cabine tradizionali.

Questo approccio ha diversi vantaggi, come la riduzione dei costi di implementazione, la familiarità per gli operatori elettorali, la compatibilità con gli spazi già disponibili e, infine, la minore resistenza al cambiamento da parte del pubblico.

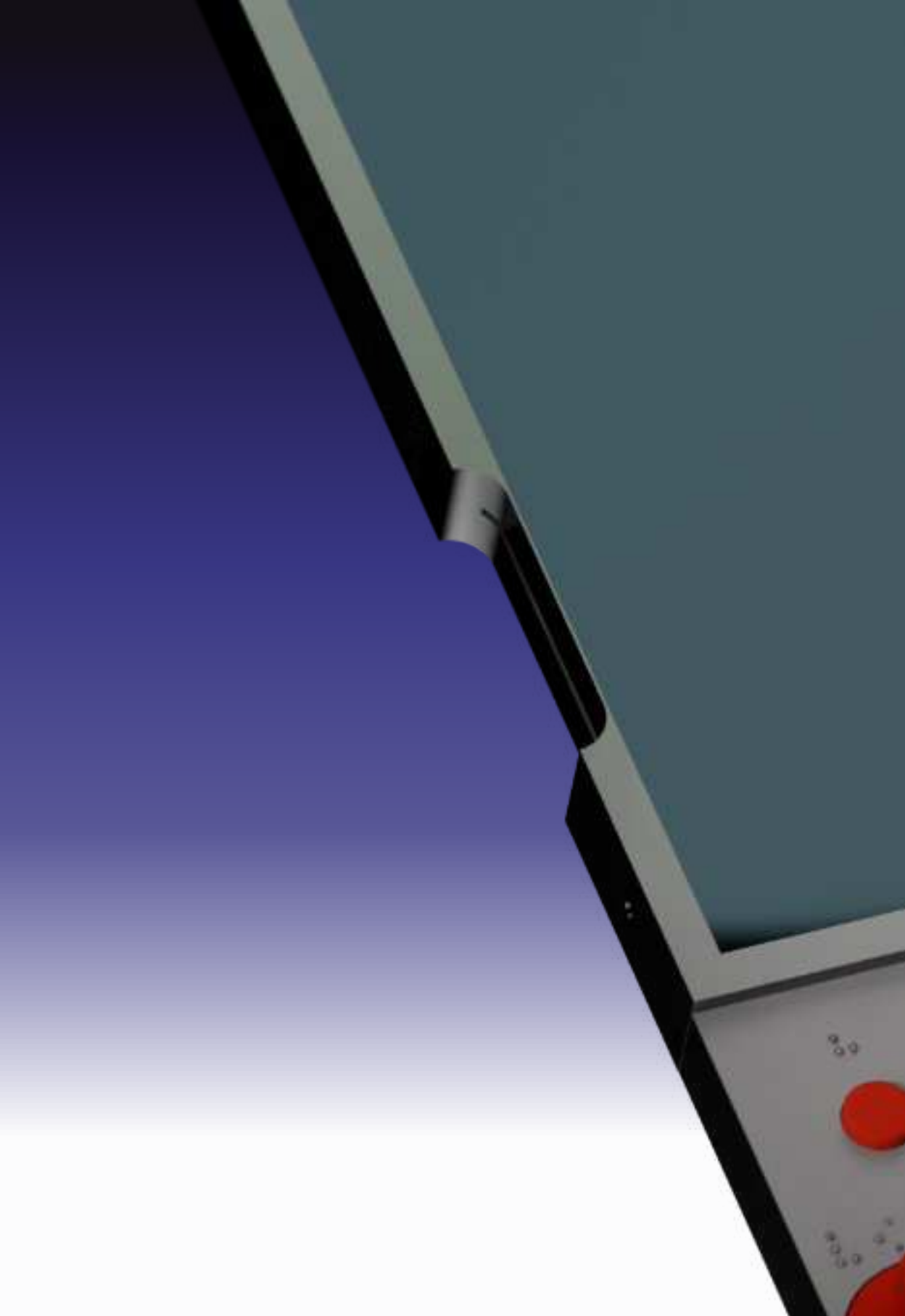




La componente chiave del nuovo design è il braccio di supporto, che nelle cabine tradizionali esisteva già come elemento strutturale ma senza funzionalità aggiuntive.

In questo progetto, invece, il braccio diventa un elemento multifunzionale che permette al monitor di muoversi verticalmente per adattarsi all'altezza dell'utente, integra percorsi per l'alimentazione elettrica e i dati, prevede agganci per cuffie destinate a elettori non vedenti o ipovedenti e garantisce che il dispositivo rimanga sicuro durante l'uso.

Questa soluzione mantiene l'estetica familiare della cabina elettorale introducendo, al contempo, funzionalità moderne senza richiedere una ricostruzione completa dell'infrastruttura esistente.





DISPOSITIVO MOBILE

Per supportare l'inclusione nel voto digitale, ho progettato un dispositivo mobile dedicato che integra tastiera fisica e display Braille per garantire l'accessibilità agli elettori non vedenti o ipovedenti.

Il sistema permette l'inserimento di una carta al momento del voto, che funge da supporto per avviare una singola sessione di voto ma senza contenere alcuna informazione identificativa dell'utente.

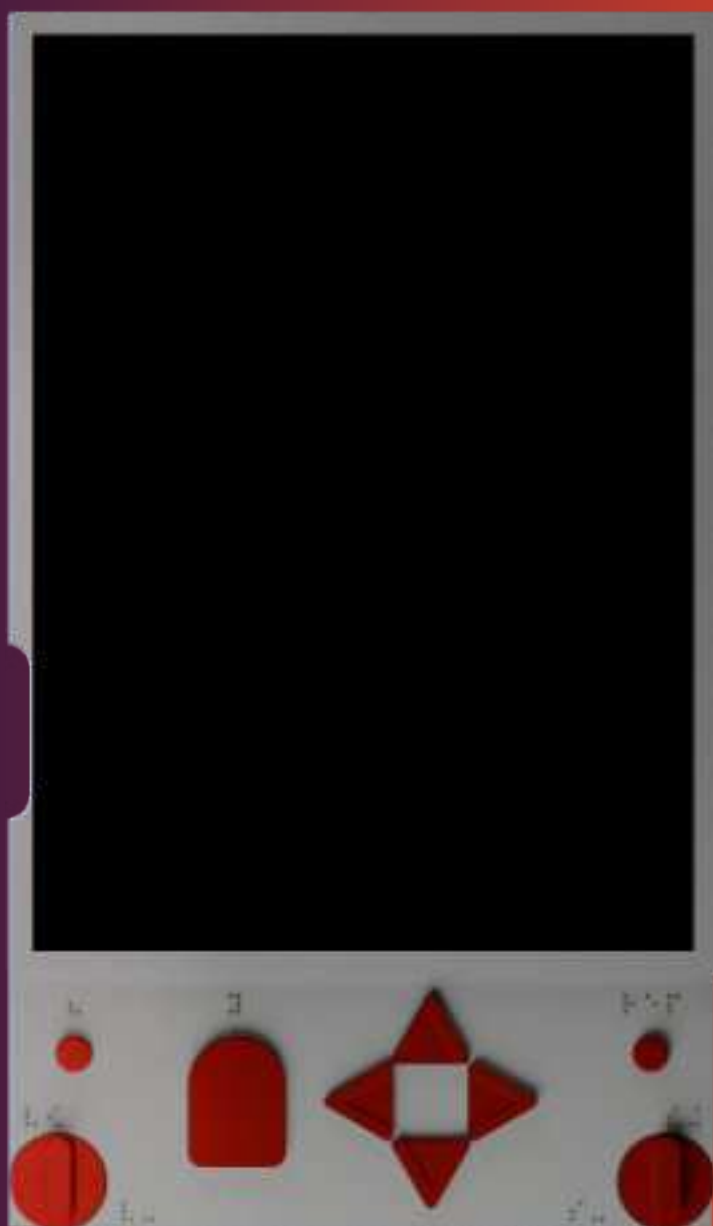
Questa architettura garantisce la massima privacy: la scheda viene generata anonima, collegata al voto solo attraverso un

codice temporaneo non riconducibile all'elettore, preservando così il segreto del voto e prevenendo qualsiasi possibilità di tracciamento individuale.

Il dispositivo poggia su un braccio regolabile che si aggancia direttamente all'elemento chiave di supporto della cabina, garantendo stabilità e posizionamento ergonomico.

Questa integrazione sfrutta la struttura esistente per offrire un'interfaccia accessibile senza richiedere modifiche invasive all'arredo elettorale.





05.1

L'INTERFACCIA A SERVIZIO DELL'INCLUSIONE

La ridefinizione del seggio elettorale introduce un cambio di paradigma attraverso l'integrazione di un'interfaccia digitale interattiva.

Questo modulo, posizionato all'interno della cabina di voto, funge da ponte tra utente e processo decisionale, affiancando i tradizionali supporti cartacei con display ad alta visibilità.

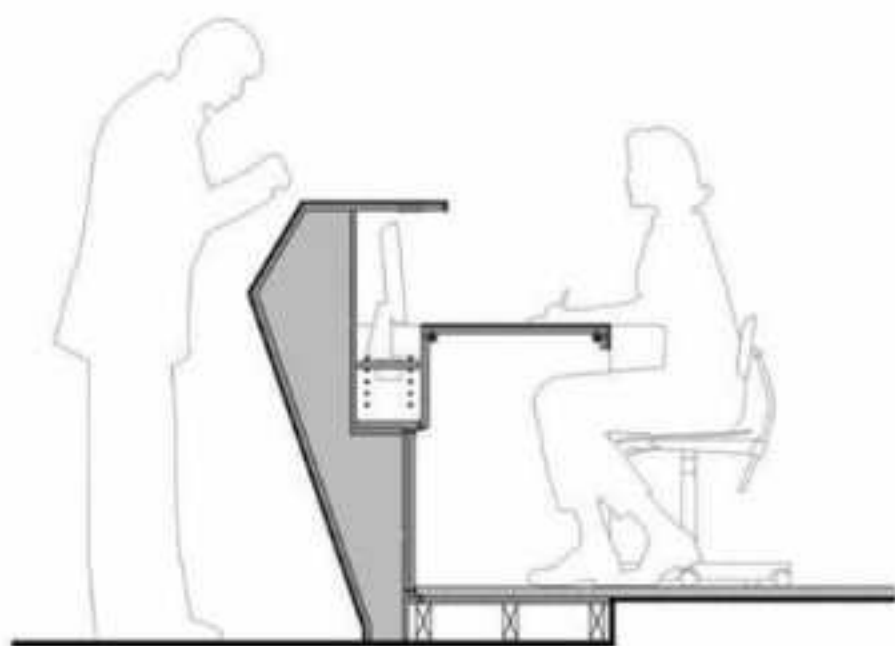
Questa soluzione è totalmente adattabile nei parametri di altezza e inclinazione dello schermo, sia a mano che tramite comandi vocali, permettendo a ogni elettore di personalizzare la postazione in base alla propria statura, alla posizione seduta o in

piedi, e alle eventuali necessità motorie.

Questa flessibilità risponde direttamente alle criticità emerse nell'analisi preliminare.

L'interfaccia rappresenta, quindi, un elemento di inclusione che facilita l'accesso al voto, garantendo che la comodità fisica non diventi un ostacolo all'esercizio del diritto democratico.

Inoltre, la superficie del display è trattata con materiali anti-riflesso e resistenti agli urti, assicurando quindi la totale leggibilità anche in eventuali condizioni di illuminazione variabile.



IPOTESI SCHERMATA DI AVVIO

La prima interazione con il dispositivo è rassicurante e priva di ambiguità, poiché invita esplicitamente l'utente a inserire la tessera elettorale, eliminando qualsiasi dubbio sul primo passo operativo.

Questa chiamata all'azione è supportata da una forma fisica del dispositivo studiata ergonomicamente.

In sostanza, la fessura di inserimento è una guida che suggerisce visivamente e tattilmente la corretta collocazione della carta, rendendo l'orientamento immediato anche per utenti con ridotte capacità visive o cognitive.

Una volta completata l'inserzione, il sistema rilascia immediatamente un feedback positivo multisensoriale, ovvero un suono armonioso accompagnato da una vibrazione leggera,

volte a confermare con certezza l'avvenuta lettura.

Questo meccanismo è fondamentale per contrastare l'ansia da prestazione elettorale, dato che comunica all'utente fin da subito di essere guidato e compreso dal sistema.

Benvenuto alla simulazione delle elezioni amministrative 2026



Inserisci la carta per iniziare



Per l'audio, si prega di indossare le cuffie

IPOTESI SCHERMATA

ELEZIONI EUROPEE

Per le consultazioni elettorali complesse come le elezioni europee, l'interfaccia abbandona la scelta binaria a favore di una struttura gerarchica che rispetta la logica del voto senza disgiunzione.

In questo caso lo schermo iniziale presenta le liste dei partiti come grandi icone grafiche distintive, progettate per essere immediatamente riconoscibili anche a distanza o per utenti con difficoltà visive, eliminando la confusione tipica dei testi densi.

Al tocco di un'icona, il sistema non registra immediatamente il voto, ma apre dinamicamente una lista in una nuova schermata contenente i candidati specifici di quella lista, permettendo all'utente di esplorare le opzioni interne con la massima libertà.

Questa modalità di navigazione è reversibile e sicura, perché un pulsante "X" di grandi dimensioni permette all'utente di chiudere la lista dei candidati e tornare alla selezione delle liste principali in qualsiasi momento, senza perdere il contesto o subire penalizzazioni temporali.

Questo flusso di lavoro garantisce che l'elettore possa verificare la propria scelta a più livelli (partito e candidato) con la certezza di poter correggere l'errore.

Per evitare voti nulli l'interfaccia, all'inserimento di scelte non valide, presente all'utente un banner con chiare spiegazioni sulla natura dell'errore del voto imponendo un vincolo che eviti l'ambiguità dei voti tipica del supporto cartaceo.

Votazione

Revisione

Fine

Simulazione Elezioni 2026

Seleziona un **partito** e indica fino a **due candidati**: uno di genere maschile e uno di genere femminile.



IPOTESI SCHERMATA REFERENDUM:

La natura binaria della scelta (Sì/No) richiede una distinzione immediata, quindi il design propone due aree di selezione di dimensioni equivalenti, posizionate simmetricamente per evitare bias percettivi, ciascuna contrassegnata da un'icona universale.

Per gli utenti con disabilità visive, il sistema audio legge chiaramente l'opzione selezionata prima di confermare, mentre la guida tattile permette di selezionare nuovamente (e definitivamente) la scelta.

Prima del conferimento finale, il dispositivo richiede una doppia

conferma.

Questo approccio riduce il rischio di errori, particolarmente rilevante nelle consultazioni dove ogni voto ha peso diretto sulle decisioni collettive.

Votazione

Revisione

Fine

Referendum Costituzionale

Approvate il testo della legge di revisione degli **artt. 87, decimo comma, 102, primo comma, 104, 105, 106, terzo comma, 107, primo comma,** e **110** della Costituzione approvata dal Parlamento e pubblicata nella Gazzetta Ufficiale del 30 ottobre 2025 con il titolo "Norme in materia di ordinamento giurisdizionale e di istituzione della Corte disciplinare"?

SÌ

NO

Avanti >

SCHEMATA DI SELEZIONE DEI CANDIDATI DEL PARTITO SCELTO

Votazione

Revisione

Fine

Simulazione Elezioni 2026

Seleziona un partito e indica fino a due candidati: uno di genere maschile e uno di genere femminile.

×

Partito X

Lista dei candidati

Maschi	Femmine
☐ Carmine Longo	☐ Claudia Comi
☒ Salvatore Rossi	☐ Sofia Esposito
☐ Gigi Finizio	☒ Elena Luzi
☐ Luca Ricci	☐ Lucia Leoni
☐ Ettore Scola	
☐ Luciani Serpi	

Avanti >

FASE INTERMEDIA: REVISIONE DELLE PREFERENZE ESPRESSE

Dopo aver selezionato le proprie preferenze, il dispositivo presenta un riepilogo chiaro e leggibile di tutte le scelte effettuate, con evidenziazione grafica delle opzioni selezionate e possibilità di navigazione tra le diverse sezioni del voto.

Questa fase è strutturata per incoraggiare la verifica attiva dell'utente, che può modificare

ogni singola scelta fino al momento del conferimento finale, senza penalizzazioni o limiti temporali artificiali.

In pratica questo passaggio riduce l'incertezza post-decisionale, comune fonte di stress per elettori con disabilità cognitive o visive, e restituisce all'utente la sensazione di padronanza sul processo.

Votazione

Revisione

Fine

Conferma il voto

Verifica attentamente il tuo voto. Cliccando su **"Conferma"** non potrai più modificarlo.

Approvate il testo della legge di revisione degli **artt. 87, decimo comma, 102, primo comma, 104, 105, 106, terzo comma, 107, primo comma, e 110** della Costituzione approvata dal Parlamento e pubblicata nella Gazzetta Ufficiale del 30 ottobre 2025 con il titolo "Norme in materia di ordinamento giurisdizionale e di istituzione della Corte disciplinare"?

NO

< Indietro

Conferma

Votazione

Revisione

Fine

Simulazione Elezioni 2026

Seleziona **un partito** e indica fino a **due candidati**: uno di genere maschile e uno di genere femminile.

Partito



Partito X

Candidati



Salvatore Rossi



Sofia esposito

< Indietro

Conferma

Votazione

Revisione

Fine

**Il tuo voto è stato registrato con
successo.**

Grazie per aver partecipato.

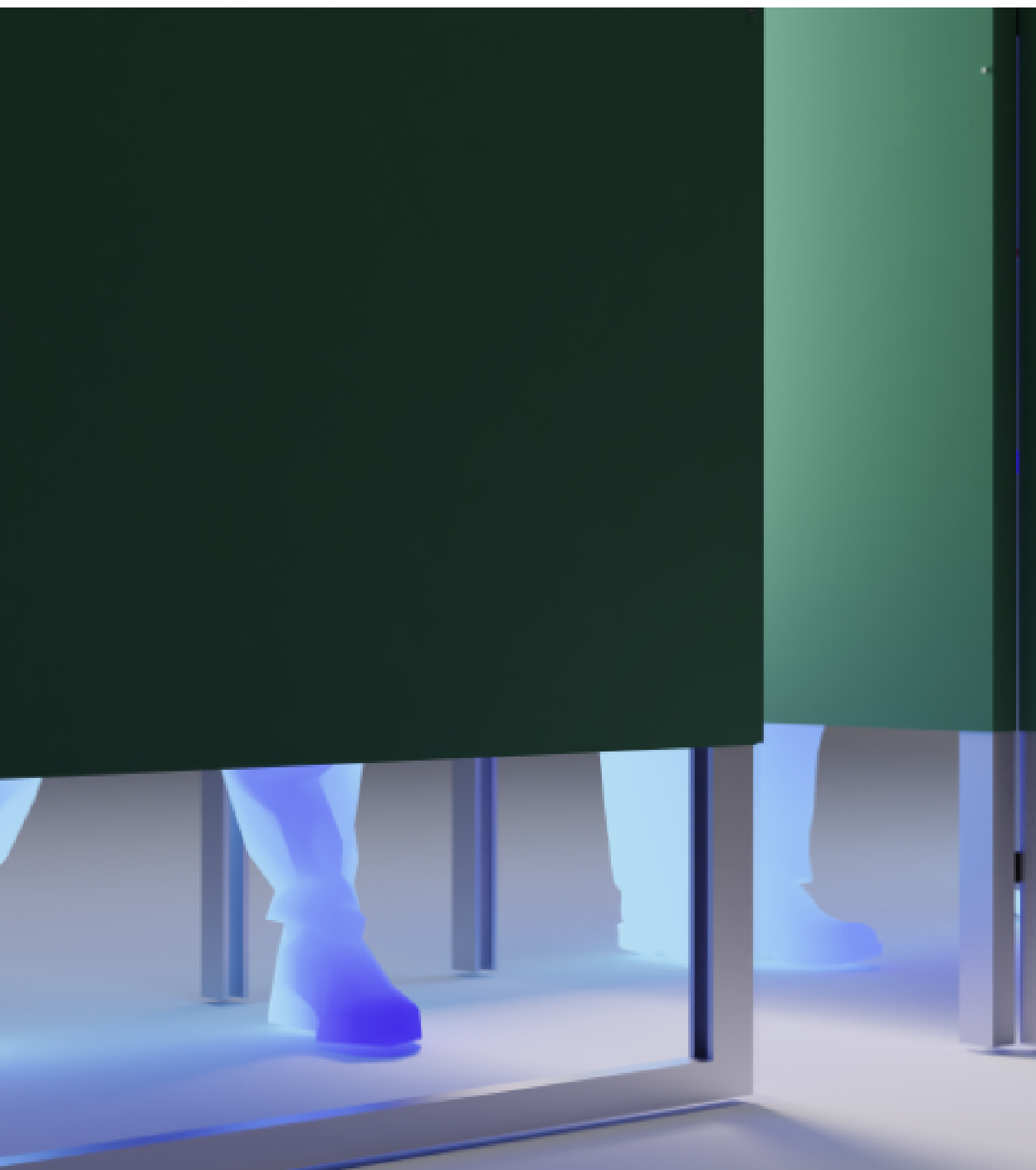
Torna alla schermata iniziale

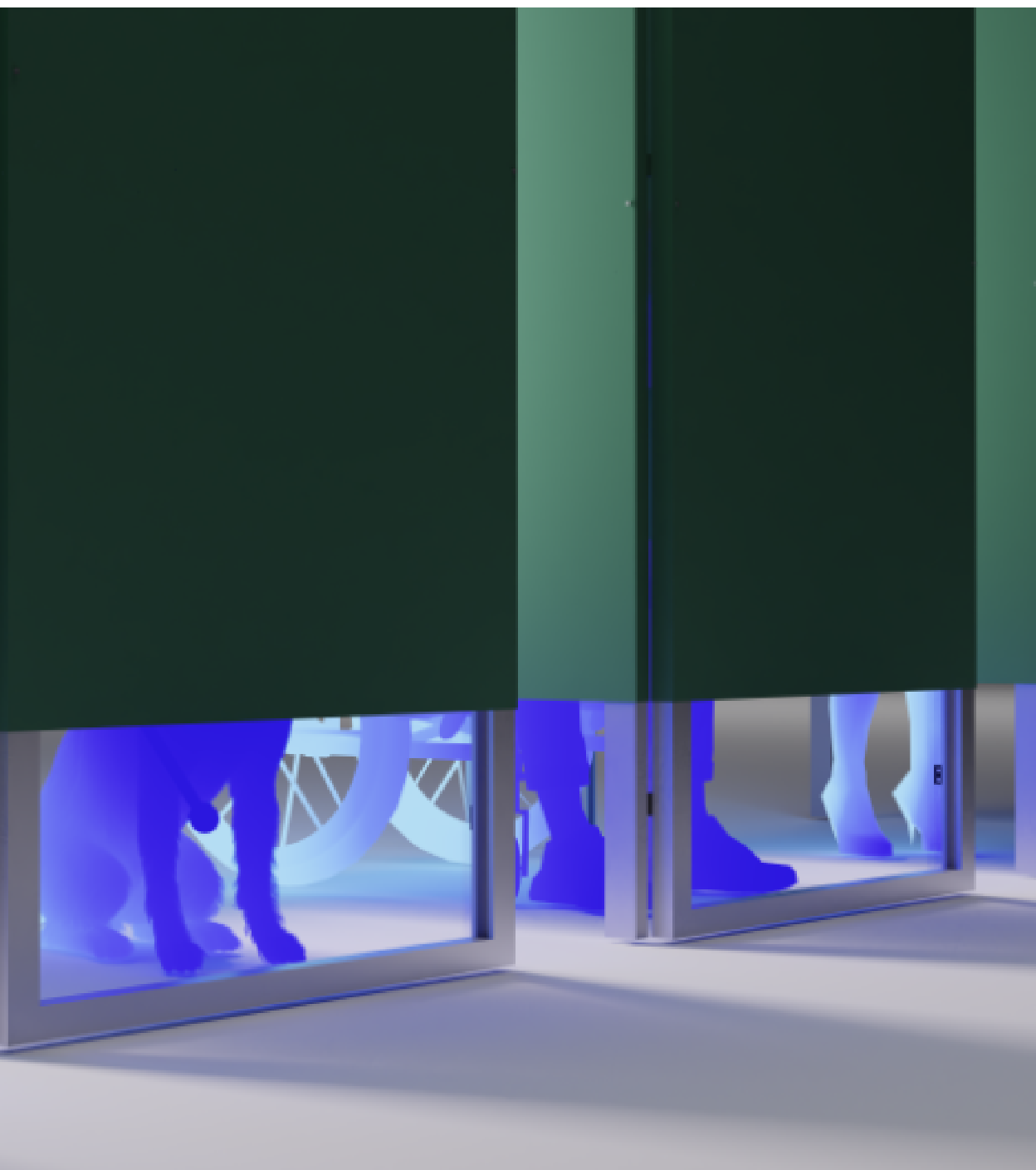
INTERFACCIA DI CONGEDO

Appena il voto viene registrato con successo, lo schermo mostra un messaggio di conferma inequivocabile, accompagnato da un segnale acustico rassicurante che comunica all'utente che il proprio voto è stato registrato correttamente.

A seguire, il sistema esprime un ringraziamento sincero per la partecipazione civica, rafforzando il senso di appartenenza del singolo elettore.

Infine, una chiara indicazione visiva invita l'utente a lasciare la cabina e a indirizzarsi verso la schermata principale o l'uscita, segnalando implicitamente che il dispositivo è pronto per il prossimo votante.









BIBLIOGRAFIA

Stickdorn, M., & Schneider, J. (2012). This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases. Bis Publishers.

Kroemer, K. H. E., Kroemer, H. J., & Kroemer-Elbert, K. E. (2010). Engineering physiology: Bases of Human Factors Engineering/ Ergonomics. Springer.

Norman, D. A. (2004). Emotional design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Civitas Books.

Dul, J., & Weerdmeester, B. (2008). Ergonomics for Beginners: A Quick Reference Guide, Third Edition. CRC Press.

Election administrators / Election designers. (2024, September 11). Issuu. https://issuu.com/stanforddschool/docs/election_booklet_v05_issu_2c3ff3114b7a2b

Keates, S. (2006). Designing for accessibility. <https://doi.org/10.1201/9781482269543>

SITOGRAFIA

L'inclusione scolastica degli alunni con disabilità – Anno scolastico 2023-2024. (n.d.). <https://www.istat.it/comunicato-stampa/inclusione-scolastica-degli-alunni-con-disabilita-anno-scolastico-2023-2024/>

Cabina elettorale grigia - carpenteria piciaccia. (2025, October 26). Carpenteria Piciaccia. <https://www.carpenteriapiciaccia.it/product/cabina-elettorale-unica-2000-grigia/>

Nazionale, A. (n.d.). Il diritto di voto negato ai più fragili. Anffas.net. <https://www.anffas.net/it/news/17230/il-diritto-di-voto-negato-ai-piu-fragili/>

Voting and polling places. (2026, March 3). ADA.gov. <https://www.ada.gov/topics/voting/>

Voting equipment. (n.d.). Verified Voting. <https://verifiedvoting.org/votingequipment/>

CIVICA

VERSO UN NUOVO MODELLO DI VOTO



S A A D

Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Università degli studi di Camerino
SAAD Scuola di Ateneo Architettura e
Design "E.Vittoria"
A.A. 2025/2026

Corso di Laurea in Disegno
Industriale ed Ambientale
Relatore Nicolò Sardo



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN
DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE

TITOLO DELLA TESI
CIVICA:
UN NUOVO MODELLO DI VOTO

Laureando/a
Nome MATILDE PIACENTINI

Firma

Relatore
Nome NICOLÒ SARDO

Firma...

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

.....
.....

ANNO ACCADEMICO
.....2025-2026.....