

Piano di attività e progetto di ricerca

La valutazione nutrizionale dei prodotti ortofrutticoli come perno per la costruzione di una engagement app per il consumatore, in grado di promuovere l'innovazione della filiera

La FAO ha definito “sostenibile” l'alimentazione che ha un basso impatto ambientale e contribuisce alla sicurezza alimentare ed alla vita in salute di questa e delle future generazioni (<http://www.fao.org/3/ai3004e.pdf>). Per arrivare a questo risultato, sono necessari profondi cambiamenti della filiera produttiva agroalimentare, che non possono però essere disgiunti da un'attenta analisi delle aspettative del consumatore, non più soggetto passivo ma elemento attivo, centrale ed integrante dell'innovazione stessa.

Il progetto ENGAGE.APP, in cui si inseriscono le attività di questo assegno di ricerca, si concentra sulla promozione della sostenibilità della filiera agroalimentare, intesa come capacità di contribuire alla sicurezza nutrizionale e al benessere del cittadino pur con un basso impatto ambientale, attraverso comunicazione educativa e uso della tecnologia. La comunicazione educativa ha un ruolo chiave per lo sviluppo sostenibile della filiera ortofrutticola poiché offre l'opportunità di aumentare la consapevolezza del consumatore sugli effetti delle scelte di acquisto e il suo *engagement* attraverso modalità interattive ed esperienziali. La *gamification* è uno dei contesti particolarmente funzionali allo sviluppo di ambienti di apprendimento efficaci. Attraverso una combinazione di tecniche di *storytelling*, IoT e interazione diretta con i consumatori, il progetto intende quindi sviluppare una *gamification App* che coinvolga questi ultimi in modo attivo nella filiera indirizzandoli verso scelte più salutari e promuovendo la consapevolezza e la trasparenza sulla produzione e la provenienza dei prodotti ortofrutticoli.

L'obiettivo è abilitare il consumatore a contribuire all'adattamento e alla mitigazione dei cambiamenti climatici, promuovendo un approccio integrato al carbon farming e alla sostenibilità ambientale, nonché alla valorizzazione degli aspetti nutrizionali delle produzioni ortofrutticole. L'ambizione è trasformare l'App in una “fonte dati”, che possa confluire in piattaforme evolute per la gestione dei *Big Data* che forniscano informazioni strategiche per l'assistenza tecnica delle filiere produttive interessate.

ENGAGE.APP richiede un approccio di co-design e di co-progettazione fortemente interdisciplinare per ottenere gli obiettivi desiderati, non raggiungibili tramite l'ordinaria attività dei singoli partner. La sinergia derivante dalle diverse competenze rappresenta l'addizionalità del progetto. In particolare: il coordinamento e la ricerca Agro-Tech forniranno la base per l'infrastruttura ICT. La psicologia dei consumi e della salute, lo studio e la promozione dell'engagement del consumatore, nonché l'expertise sul carbon farming daranno una prospettiva ampia sull'impatto sociale e ambientale del progetto. Le competenze in materia di nutrizione umana, food science e marketing favoriranno una chiara visione sulle ricadute per la qualità dei prodotti, la salute dei consumatori e le strategie delle imprese.

Capire come i meccanismi decisionali e gli aspetti psicologici legati al consumo influiscano nella *consumer acceptance* dell'innovazione in agricoltura risulta alla base della creazione di nuove fonti dati da analizzare opportunamente per estrapolare layer informativi per l'assistenza tecnica, commerciale e il marketing delle imprese ortofrutticole. Inoltre, questo è alla base per sostenere l'educazione alimentare dei consumatori e permettere forme virtuose di collaborazione tra i produttori e i loro clienti. Queste informazioni, infatti, possono mettere a disposizione nuove chiavi di lettura di natura psico-sociale delle dinamiche di consumo e delle motivazioni profonde del consumatore in area agro-alimentare. La possibilità di comprendere i motivi e i criteri alla base delle scelte di consumo della popolazione potrà da un lato orientare le strategie di comunicazione e educazione del consumatore, dall'altro darà la possibilità alle aziende di anticipare i trend di consumo o di co-costruirli insieme al consumatore. In questa co-creazione, i consumatori saranno chiamati

a esprimere il loro punto di vista ed a fornire il loro input per l'innovazione e lo sviluppo di un settore ortofrutticolo sempre più attento e responsivo rispetto alle aspettative di informazione ed educazione dei cittadini. Lo sviluppo di una App con elementi di *gamification* può in questo senso sostenere lo scambio e il dialogo tra i diversi attori per una filiera ortofrutticola sempre più sostenibile e allineata alle esigenze delle aziende e alle richieste di salute della popolazione.

Il piano delle attività relative all'assegno di ricerca si basano essenzialmente sugli aspetti nutrizionali dei prodotti ortofrutticoli, evidenziando come gli aspetti di innovazione della filiera possono avere un impatto sulla salute e correlando le aspettative del consumatore alla corretta educazione alimentare. Questi dati si incroceranno con quelli di carbon farming nella filiera ortofrutticola e impatto sull'ambiente (forniti da altro partner nell'ambito del progetto generale) e saranno funzionali alla costruzione e allo storytelling dei contenuti dell'App.

La principale attività riguarderà il popolare la app con informazioni volte ad integrare ed indirizzare le aspettative del consumatore e gli sforzi della filiera verso una produzione che possa avere impatti positivi sulla salute, sia direttamente attraverso l'alimentazione, sia indirettamente attraverso la sostenibilità ambientale, così come sulle imprese, con un migliore orientamento al mercato. Questo avrà come base una intensa ricerca bibliografica, la trasformazione dei dati di consumo di alimenti in entità di introduzione di nutrienti, la verifica dei messaggi nutrizionali rivolti al consumatore. Inoltre, verranno svolte attività in laboratorio al fine di valutare la digeribilità di prodotti ortofrutticoli e la biodisponibilità dei nutrienti in essi contenuti