

più
250
PROGETTI

di Elisabetta Cianfanelli



a **Roberto Segoni**

A dieci anni dalla sua scomparsa, questo volume è a lui dedicato. 2002_2012

più
250
PROGETTI

di *Elisabetta Cianfanelli*

Team

Prefazione di
Massimo Ruffili

Progetto grafico
Ramona Aiello

Revisione testi
Roberta Baccolini
Gabriele Goretti

2013 Edizioni Polistampa
Via Livorno 8/32 - 50142 Firenze
tel. 055 737871

ISBN 978-88-596-1070-0

Ringraziamenti

A chi ha lavorato con me in questi dieci anni, ha condiviso difficoltà e successi, a chi è sopravvissuto a tutti i miei progetti, oltre a questi 250, un caloroso GRAZIE e una abbraccio di cuore.

Un ringraziamento particolare al professor Massimo Ruffilli, grande sostenitore delle mie idee e protagonista dei miei progetti, colui che pone il mio punto di osservazione sempre oltre.

Voglio ringraziare chi in questi anni mi è stato vicino fin dall'inizio di questo percorso ovvero Elisabetta Benelli, Silvia Bisconti, Roberta Baccolini, Danilo Galipò, Antonio Traina, Carlo Martinelli, Laura Armani, Alessandra Ripa, Ambra Trotto.

Voglio ricordare il contributo sempre speciale di Gabriele Goretti che non si è sottratto anche a questo lavoro sia nei momenti di creatività che di duro lavoro.

Un sentito ringraziamento a Lorenzo Corbetta, medico specialista in pneumologia interventistica e a Pier Andrea Lo Nostro, chimico specialista in nanotecnologie. A questi due colleghi universitari, coinvolti anch'essi nei miei vortici progettuali, un ringraziamento speciale per la loro capacità di condividere processi di sintesi tra discipline così diverse.

Un caro ringraziamento a Ramona Aiello che, grazie alla sua determinazione, ha portato a termine questa raccolta di progetti, oltre allo studio della grafica e dell'impaginazione. A Carmine, Fiorella, Lorenzo, Martina, Sofia e Stefania, per aver presieduto alla gestione e alla realizzazione fattiva del volume. Tutto questo è stato possibile grazie alla collaborazione, alle conoscenze, alle competenze e alla volontà di tutti i miei collaboratori che hanno partecipato con passione alla ricostruzione di questo percorso progettuale.

Infine, a Riccardo e Niccolò che come sempre, con grande spirito critico e amore, seguono i miei progetti.



Indice

+ 250 **PROGETTI**

Ricordando Roberto Segoni — 17
Massimo Ruffili

La scuola di Roberto Segoni — 23
+ 250 progetti di tesi in ... design — 29
Elisabetta Cianfanelli

2001
2002

Serena Barbi
Azzurra Bimbi
Daniele Calonaci
Domenico Campanella
Sara Cucchi
Maurizio Errico
Paolo Fazzi
Mina Giorni
Irene Guarducci
Carlo Magrini
Carlo Martinelli
Bernardo Pagnini
Francesca Riillo
Livia Rossi
Ester Santacroce
Gerardo Smaldone
Ambra Trotto



45

2002
2003

Silvia Addazio
Niccoletta Baccioni
Leonardo Brunelli
Letizia Cecchi
Antonio D'Ascenzo
Andrea Della Rosa
Maria Deborah De Lucia
Gabriele Goretti e Alessandra Ripa
Gaelle Marino
Lucia Moretti
Mara Pasquini
Jacopo Pezzano
Chiara Roccheggiani
Francesca Santini
Fabio Tavanti
Sara Tiezzi



65

2003
2004

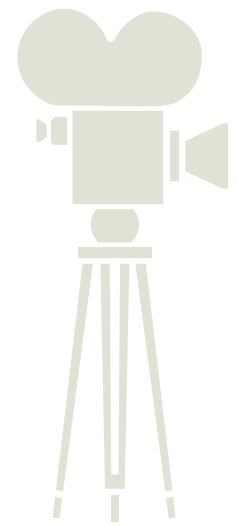
Valentina Bandini
Alessandra Bertini e Marianna Rogai
Stefania Bettini
Giuseppe Bruno
Barbara Buccianti
Silvia Cicognani
Camilla Cifarelli e Vincenzo Palumbo



83

2004
2005

Alessia De Leo
Chiara Del Monaco
Francesco Giannetti
Giacomo Grassulini
Lavinia Marchi
Giacomo Marchionni
Mirko Mentisci
Damiano Meucci
Isabella Immacolata Rinaldi
Silvia Serravalle
Simona Vercelli



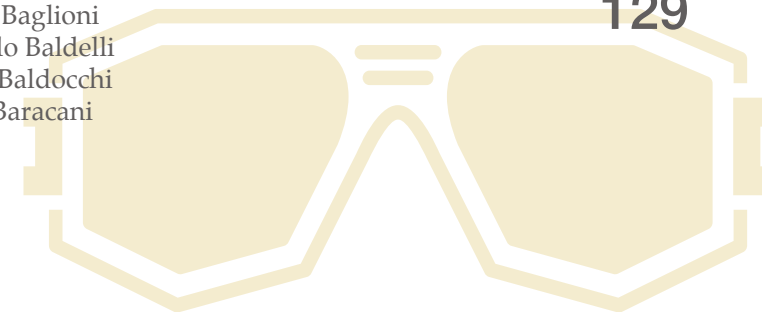
103



Emma Barzotti
Massimo Bevilacqua
Simona Bianchi
Marisa Buonamassa e Michele De Filippo
Sara Ceroti
Fabio Chimento
Loreley Dionesalvi
Alessandro Farinella
Giulia Gatteschi
Gabriella Giordano
Anna Stella Guerriero
Sara Gulinelli
Alessandro Mariani
Monica Merlotti
Cecilia Milazzo
Valentina Miniati
Melania Nani
Federico Novi
Serena Raso e Luigi Tarantino
Matteo Adriano Ratti
Francesca Rizzato
Vincenzo Santalucia
Pier Massimo Surdo

2005
2006

Valentina Arca
Valentina Ascani
Letizia Baglioni
Riccardo Baldelli
Gioele Baldocchi
Laura Baracani



129

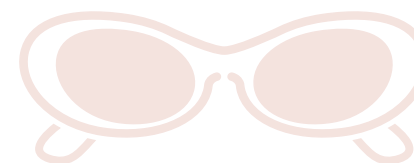
Anna Barato
Caterina Barp
Yonatan Bartoli
Laura Brillì
Diego Campeol
Duccio Casali
Francesco Casella
Francesca Castagnacci
Leonardo Cincinelli
Pietro Cordini
Manlio Cuono
Sofia D'Amico
Elisa De Michele
Marzia Di Marco
Filippo Fazzini
Marco Giumentaro
Matteo Guardini
Francesco Iannuzzi
Chiara Lazzaroni
Alessio Lazzerini
Federico Lipparelli
Giovanni Locci
Daniele Lunghi
Carlotta Malatesta
Elena Martinelli
Arianna Mazzi
Serena Mencatelli
Andrea Michelagnoli
Silvia Minenti
Giulia Paoli
Jessica Papini
Giuseppina Pisciotta
Calogero Romano
Camilla Saccardi
Elena Santini
Simone Sabatucci
Anis Tahbaz
Stefano Tassinari
Ofelia Vindigni



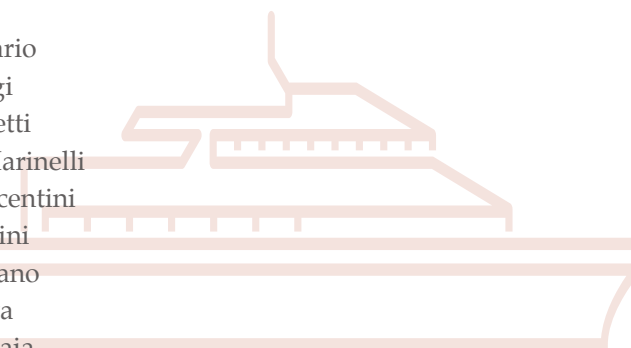
2006

2007

Andrea Acciaresi
Fabrizio Bellomo
Giada Bonini
Jacopo Brogi
Patrizia Cacciapuoti
Mattia Cagnoli e Andrea Coradeschi
Giorgio Campana
Leonardo Coradeschi e Luisa Bertelli
Sara Costantini
Manuela Curci e Gianfranco Di Renzo
Claudio Di Maio
Elena Federico
Valentina Giannelli
Claudia Luciano
Valerio Lupia
Priscilla Lutrario
Romina Maggi
Claudio Manetti
Margherita Marinelli
Tommaso Nocentini
Irene Pancaccini
Michele Policano
Tiziana Quarta
Daniele Schinaia
Matteo Jorge Serra
Marco Sforza
Giovanni Speranza
Giacomo Stefanucci
Angela Tundo



175



2007

2008

Alessandro Astorino
Eleonora Bini
Margherita Carraro
Faustina Casanova e Giuseppe Lorusso
Cinzia Cecconi
Maria Elena Celentano
Francesca Celestino
Francesco Ciardi
Martina Collina e Giulia Mari
Veronica Cornacchini



209



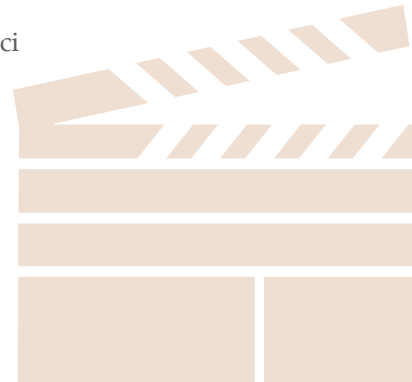
Epifanio De Grazia
 Diego Di Biagio
 Chiara Dondi e Silvia Tugnoli
 Tommaso Fattore
 Gaia Geri
 Noemi Greco
 Federico Laguzzi
 Arianna Lessi e Hilary Pacella
 Giuseppina Maida
 Laura Meneghello
 Martina Menicucci
 Angelo Monaco
 Pamela Nocentini
 Fabio Novelli
 Francesca Piccini
 Axl Pizzinini
 Alessandro Pol
 Anna Gaia Ricciotti
 Renata Romano Rocha
 Stella Salemi
 Sara Scifo
 Silvia Serra
 Roberta Trotta
 Sara Valastro
 Ilaria Visca

2008

2009



Erica Battaglia
 Anna Bonciani
 Isabella Calosi
 Raffaele de Candia
 Alida Grimaldi
 Andres Ignacio Luer Solorza
 Luca Laureana
 Michela Lazzerini, Andrea Turelli
 Marco Martelli
 Clizia Monaca
 Emilia Louisa Pucci
 Flavio Secci
 Rachel Lee Segal
 Federico Tecchi

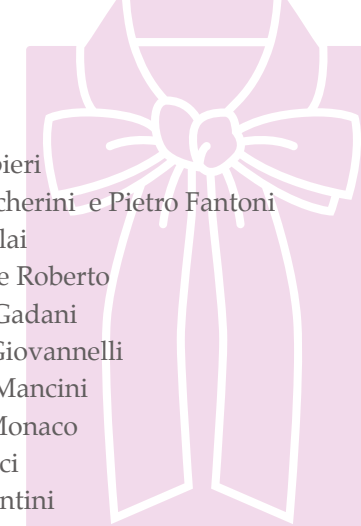


247

2009

2010

Sara Barbieri
 Omar Becherini e Pietro Fantoni
 Erika Cellai
 Danilo De Roberto
 Michela Gadani
 Andrea Giovannelli
 Martina Mancini
 Angelo Monaco
 Giulia Paci
 Silvia Piantini
 Ilaria Ruffino
 Diego Salerno
 Joan Alice Veling
 Sara Zampolini

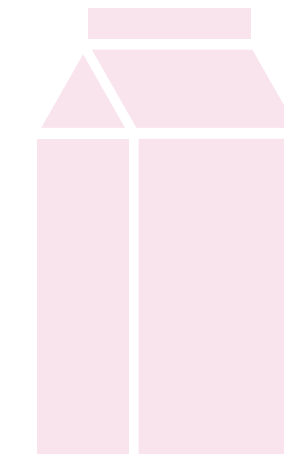


263

2010

2011

Anastasia Addis e Valentina Innocenti
 Ilaria Balestra
 Chiara Basilissi
 Jacopo Bonacci
 Fabrizia Ciccone
 Federica Faggi
 Giada Gallo
 Dario Giorgi
 Daniela Greco e Xia Yao
 Mauro Lomi
 Giulia Mari e Ilaria Visca
 Claudio Melis
 Serena Mencatelli
 Silvia Minio
 Letizia Ragagnini
 Eugenia Maria Perez Rodriguez
 Patrizia Romeo
 Christian Sallustro
 Jessica Santoni
 Simone Saragoni
 Davide Siggia
 Marika Tardio
 Michele Tittarelli
 Margherita Tufarelli
 Federica Vatteroni
 Luca Salamone



279

2011

2012

Valentina Zaccaria

Zhao Xiaoyun

Lin Xiaozhu

Ramona Aiello, Danilo Galipò

Alessandro Badii

Valentina Borracchini

Federica Caretta

Erika Cellai

Irene Evangelisti

Ilaria Forzoni

Federico Frellicca

Marcello Mastromatteo

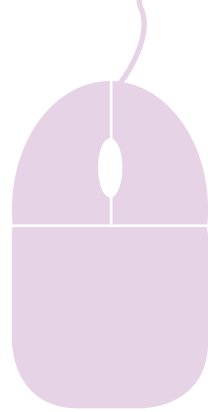
Tommaso Nerbini, Mirko Romei

Andrea Piccioni

Riccardo Rotesi

Ilaria Ruffino

Federico Tecchi



311

Ricordando Roberto Segoni

Massimo Ruffilli

Elisabetta mi ha chiesto di introdurre, alla lettura ed alla consultazione del bel libro dedicato alla sua lunga esperienza didattica delle tesi di laurea in design, rivolgendomi alla memoria del suo maestro Roberto Segoni a dieci anni dalla scomparsa. Accetto volentieri l'invito, ma non posso ricordare Roberto senza rievocare la storia della scuola di design di Firenze quando conobbi Elisabetta Cianfanelli, oggi affermata e stimata professoressa associata in Disegno Industriale, era una giovane specializzanda del prof. Roberto Segoni che partecipava entusiasticamente, alla difficile, graduale affermazione della catena del progetto, nella realtà accademica fiorentina.

Allora, il progetto di design, la sua storia, la sua realtà, correvano parallelamente agli esordi didattici di questa nuova disciplina che, proprio a Firenze, nella facoltà di Architettura, aveva preso le prime mosse.

Giuseppe Gori, indimenticato preside della nostra facoltà, era stato il precursore, alcuni anni prima, con Carlo Ludovico Reggianti, Giovanni Papi, Giovanni Michelucci, ed altri intellettuali fiorentini, delle tematiche del design. In Facoltà, con il corso di arredamento ed architettura degli interni, Gori progettava mobili, l'arredo delle navi, degli yacht e delle carrozze ferroviarie. Tematiche piuttosto nuove per la Facoltà di Architettura di allora. Fu così che, con l'appoggio di Raffaello Fognoni e di Giuseppe Gori, il giovane docente Pier Luigi Spadolini, nel 1958 aveva ottenuto l'incarico di attivare una cattedra di Disegno del prodotto industriale, la cui denominazione per esigenze industriali, fu *"Progettazione artistica per l'industria"*.

Alla fine degli anni cinquanta, infatti, la definizione *"industrial design"* appariva linguisticamente troppo esterofila e inglesizzante. Spadolini collaborava a quel tempo alla didattica con un prode maestro dell'architettura e del progetto della scuola fiorentina; Leonardo Ricci, un profossere *"futuristico"*, esistenzialista, pirotecnico, innovativo e ribelle ad ogni convenzione. La creatività di Leonardo Ricci, trovò un ottimo bilanciamento nella cultura tecnologica di Spadolini. Così nacque la prestigiosa Scuola di Design dell'Università di Firenze, prima in Italia, imitata solo successivamente dalle Università di Napoli e di Milano. Giovanni Klaus Koenig ribadiva dalle pagine delle più note riviste specializzate questo straordinario primato fiorentino, sottolineando che, all'epoca, neanche l'Università di Venezia con Carlo Scarpa aveva intuito il potenziale di questo insegnamento.

Quanto a Milano, Dorfles, Rosselli, e Giulio Carlo Argan, dibattevano nei congressi internazionali della Triennale, i *"lati oscuri"* del design italiano, in pieno boom economico. Dorfles *"sparava a zero"* sui designer di allora e sugli industriali, ma, il suo tono critico si placava quando parlava del

contesto fiorentino, che, con l'istituzione del nuovo insegnamento, aveva proseguito il cammino intrapreso in Germania dalla Bauhaus di Gropius e dalla Hochschule für Gestaltung di Ulm, Max Bill.

Il binomio Ricci-Spadolini, riuscì nel suo intento: spronò gli studenti a realizzare progetti d'avanguardia e divenne il fulcro delle future schiere di designer famosi nel mondo come gli Ufo, il Superstudio e gli Archizoom. Era nata una scuola di eccellenza, che si confrontava con la giovane industria italiana e che progettava per tutti. Pierluigi Spadolini era talmente curioso da voler sperimentare ogni cosa, dalla evoluzione stilistica delle sue adorate Citroen Pallas, alla innovazione della vetroresina nello yacht design, fino alle sperimentazioni sulle case mobili ed alla gettata in "cas-seforme a perdere" dei cementi armati alleggeriti con la plastica e i poliuretani espansi. L'aver fondato a Firenze il più importante Dipartimento Universitario di Tecnologia dell'Architettura d'Italia, e la prima cattedra di Design Industriale non erano titoli sufficienti per farlo desistere dalla sua amata ricerca in architettura e design.

Giovanni Klaus Koenig, altro maestro della scuola fiorentina di disegno industriale, progettava treni e veicoli tranviari, scriveva e dirigeva la prestigiosa rivista Casabella a Milano ed esercitava il ruolo di storico e cultore dell'architettura contemporanea a livello internazionale. Era un grande esperto di cultura cinematografica e si interessava di tante cose ancora. Era un critico ed un giornalista polemista, ma era anche un car designer, un semiologo ed un brillante teorico della cultura del progetto.

A questa scuola di eccezionali maestri si era formato il mio illustre, carissimo amico, Roberto Segoni, collega e maestro anch'egli, della scuola di design di Firenze. Era un ricercatore ed uno sperimentatore del Disegno Industriale, la sua ricerca spaziava dalle auto ai pugnali malesi. Collezionava ogni tipo di arma leggera, dalla mitica colt 45, alla modernissima Beretta. Restaurava automobili, ma sarebbe ancora più giusto dire che la ricostruiva dopo averle recuperate dallo stato di rottamazione. Quando parlava di design lo faceva in maniera anticonformista rispetto al dibattito ormai consolidato negli anni sessanta alle triennali milanesi o ai saloni del mobile dove venivano esposte cucine, poltrone, sedie, letti ed oggetti luminosi firmati dai "maestri".

La scuola Segoniana affermava l'importanza della funzione formativa e pedagogica del design come vera cultura del progetto rivolta alla evoluzione del gusto ed alla innovazione formale, verso il miglioramento delle condizioni di vita e di benessere della civiltà umana, più che il "ben-essere", il "ben-vivere". Per questo, il falegname austriaco Micheal Thonet che nel 1830 aveva trovato il modo per piegare il legno a vapore per realizzare le famose seggioline con la paglia di Vienna, lo interessava molto più delle

schiere di arredatori che si realizzavano nel cambiare colori e forme alle mille soluzioni di sedie, sgabelli e poltroncine alla moda.

Quando Roberto Segoni raccontava, disegnando ai suoi studenti il progetto della sua prima motocicletta, tutti lo ammiravano e quando illustrava, la parabola del design, si vedevano aule gremite di gente, attenta e silenziosa che restavano per ore ad ascoltare ed a vedere le immagini emblematiche del mondo del prodotto industriale.

Ed ecco la citazione di Henry Ford con l'auto modello T del 1908, Corradino D'Ascanio che progettava la Vespa nel '47 e Cesare Pallavicino che, un anno dopo gli oppone la Lambretta. Il signor Gilette progettava il rasoio di sicurezza col manico perpendicolare alla lama nel 1903, una lametta "usa e getta" intercambiabile, piatta, flessibile e tagliente su entrambi i lati. Il signor Carlo Guzzi che nel 1950 realizza il Galletto, uno scooter dalle ruote grandi assolutamente innovativo ed Ermenegildo Preti che realizza Isetta con un unico portellone anteriore, una nonna delle attuali microvetture da città. Luigi Colani che disegnava i più avveniristici aerei per l'industria aeronautica Californiana, la Douglas che inventava il rendering aeronautico, ovvero un modo iperrealista di disegnare i veicoli spaziali americani. Il grande fascino della lampada ad Arco dei Castiglioni del 1962, un oggetto che non può essere ridisegnato, pena il decadimento delle sue qualità estetiche e funzionali.

La lezione di Roberto Segoni spaziava in campi mai esplorati della cultura architettonica convenzionale, eppure entrava anche nel mondo dell'architettura, quando paragonava le forme tondeggianti dell'aeroporto Kennedy a New York con la stupenda sedia tulipano di Eero Saarinen o la fantascientifica sala delle turbine della fabbrica AEG a Berlino, progettata da Behrens nel 1908. Che dire della geniale serratura Yale che rivoluzionò tutti i chiavistelli del mondo con un semplice cilindretto dentellato.

Come non ricordare la tipica domanda dello studente che chiede: "Quanto può essere grande un pezzo di design?" e Roberto Segoni gli risponde proiettando la diapositiva della portaerei americana Nimitz, la più grande del mondo. La collezione degli orologi più preziosi, non può fare a meno dello Swatch e la penna stilografica più amata resta la Parker 51 che per la prima volta rivoluzionò la forma del pennino coprendolo e proteggendolo con il corpo stesso della penna.

Andrea Vellicelli progettava solo barche a vela e Giorgetto Giugiaro realizzava fondamentalmente automobili, così come Pininfarina disegnava esclusivamente carrozzerie, ma il progetto di design investe l'universo mondo". Il grande Philippe Starck, in una intervista ad una televisione francese, ha sostenuto che egli intende progettare e realizzare "tutto". Starck non ha nessuna difficoltà a ritenersi un architetto giapponese oppure uno scenografo americano, un designer tedesco o un direttore artistico francese, oppure un progettista di mobili italiano. Figlio di un ingegnere aeronautico

è ritenuto la “superstar del designer”. Egli ha lavorato con una miriade di progetti ed ha spaziato dall’architettura degli interni, ai ristoranti, ai caffè di Parigi, ha disegnato mobili, lampade, maniglie, vasi, sedie famose, poltrone, televisori, apparecchi telefonici, edifici pubblici, musei, ville, residenze private, motociclette, barche a vela, scolapaste, spremilimoni, elettrodomestici vari ed articoli per l’elettronica. Roberto Segoni raccontava e proiettava immagini, fantastiche magiche, di grande impatto emotivo. Inoltre nelle sue brillanti lezioni, affrontava la problematica del progetto non soltanto attraverso il ragionamento dell’oscillazione del gusto di aspirazione “dorfliesiana” ma piuttosto attraverso una visione “etica” del design, una impostazione un po’ calvinista, di matrice laica, che riecheggiava sicuramente il pensiero del suo maestro Klaus Koenig, di fede valdese. Roberto Segoni accusava i persuasori occulti di capire l’attenzione della gente su accadimenti grandi e piccoli: dalla crisi energetica del ’74 alla campagna contro il massacro dei cuccioli di foca, dai concerti di Jovanotti, ai mondiali di calcio. La comunicazione di massa dei messaggi pubblicitari fino agli effetti *shockanti* come le immagini di Oliviero Toscani per Benetton che impensierivano Roberto.

La salvaguardia del pianeta, non è un trend da seguire, ma è un’esigenza alla quale si devono alleare tutti i progettisti di qualità ed il designer è sicuramente un progettista di qualità. Ecco, dunque, emergere, nella lezione segoniana l’impegno a favore di un design etico e morale che recuperava gli oggetti della comunità, quegli oggetti che come un treno o un autobus, si usano ma non si comprano e si avventurava in scenari che definiva dell’Eco Design Ecocompatibile e della “estetica della sostenibilità”, tutte tematiche a lui care che riconduceva, facilmente nei caratteri della cultura del progetto in Toscana, una terra legata da sempre al progetto di qualità; un’attenzione rivolta anche ai designers, ovvero ai progettisti di qualità che elaborano progetti rivolti agli oggetti della nostra vita fatti di “materia, forma e colore”, che rispondono ai canoni della sostenibilità e che garantiscono la migliore qualità estetica e funzionale.

Roberto Segoni, a questo punto, definiva la scuola dove questo pensiero albergava. La maggior parte dei più famosi designers italiani proviene dalla Facoltà di Architettura, l’unica in cui è possibile coniugare le scienze umane con le discipline tecnologiche così da acquisire una cultura del progetto indispensabile per esprimersi con una progettazione “densa di significato”. Ciò non toglie, sosteneva sempre l’amico e maestro Roberto, che esiste anche il designer imprenditore ed il designer promotore: Ettore Bugatti, Enzo Ferrari che avevano iniziato come piloti e Marcello Nizzoli, grafico e pittore che fu chiamato da Adriano Olivetti a plasmare le mitiche Lexicon 80, Battista Farina, detto Pinin, carrozziere fin da bambino e Dante Giacosa progettista di automobili le più complete come la sua spendita 500 Fiat. Il Marchese Emilio Pucci, *outsider* della nobiltà fiorentina e padre della moda

italiana. In fondo è molto ristretta la schiera dei maestri designer italiani ma quello che conta è l’originalità del progetto e per raggiungere questa singolare congiunzione con la lungimiranza dell’imprenditore, il migliore progettista deve possedere straordinaria capacità virtuosistiche ed una notevolissima versatilità per realizzare un prodotto capace di esprimere la perfetta sintesi tra qualità estetiche, innovazione, tecnologia, facilità di produzione di notevoli prestazioni. Per raggiungere tutto ciò servono moltissimi interessi e molte autentiche, entusiasmanti passioni.

Roberto Segoni aveva ideato progetti e svolto consulenze per aziende di trasposto, società e ditte costruttrici del settore, come l’Atm e Socimi di Milano, la Fitram di La Spezia, la Snam di San Donato Milanese, la Breda di Pistoia, la Fiat-Op di Torino, l’Intermetro di Roma. Era autore, insieme a Giovanni Klaus Koenig del Jumbo tram di Milano - quello con il noto ed innovativo predellino ribassabile - ed aveva partecipato al progetto delle locomotive E412 e E464 per le ferrovie dello Stato.

La sua esperienza nel campo delle rappresentazioni era di un virtuosissimo sbalorditivo. Alcuni anni or sono, nel caos ordinato nel quale era immerso il suo studio di Via delle Gore, mi aveva sottoposto una serie di policromi studi per treni che, se la detazione non mi avesse avvertito dell’errore, avrei detto organizzati con la tecnica rendering: tanto i volumi risultavano perfettamente bombati ed il colore perfettamente distribuito, come le rappresentazioni elettroniche ormai consentono anche ai meno manualmente dotati.

Annotava Roberto Segoni in un capitoletto de *Il design italiano*, convegno organizzato dal centro Koenig negli anni Ottanta. “Il designer deve possedere la capacità di fare continue verifiche su ciò che sta progettando”. Questa mestria nel dominare i volumi e gli effetti ottici deve far affiorare anche il suo limite. Anche nelle numerose tesi di laurea, questo principio costantemente emergeva. Forse un suo modo per stabilire un rapporto con il progetto attraverso una velocità senza tempo. Una dimensione della bellezza e della velocità quasi futurista, onirica e surrealista.

Il grande amore per gli oggetti che scorrono, sfrecciano e competono con l’intensità della loro rappresentazione erano annodati ad una dimensione inconsapevolmente dadaista. Per Roberto Segoni nulla equivaleva in bellezza al cuscinetto di fabbricazione industriale che pressava la risma di carta sul tavolo o la cerniera in acciaio poggiata lì accanto, il cui esatto funzionamento presupponeva comunque un’Estetica del Miracolo. Un’estetica che ha contagiato tutta una generazione di designer incantati dalla giustapposizione di tecnologia e forma. Ciò lo conduceva ad una distanza planetaria con la produzione industriale convenzionale più o meno decorativa, che imperversa nei negozi e nei media. Tant’è che in un suo scritto Restyling dichiara: “Spesso lo styling interviene nei processi con un’ope-

razione di cosmesi che ne riconfigura la morfologia con la precisa intenzione di esprimere una funzione diversa da quella per la quale il prodotto è stato effettivamente concepito”.

Non apprezzava troppo i *remake* nell’ambito del design, Roberto; ne era anzi irritato. Credo invece che si rendesse perfettamente conto del conflitto perenne fra permanenza e mutamento nel quale l’esistenza di ognuno di noi è costretta. *“Diffidate di chi pensa che le idee possono fare a meno della capacità di disegnare”*.

Le sue lezioni di disegno erano davvero magistrali: duravano ore mentre Roberto Segoni disegnava a mano libera, sulla lavagna, sulla carta, sugli acetati della lavagna luminosa, sui cartoni colorati.

“Copiate solo l’essenziale, con un segno continuo e sicuro, tracciate le linee certe e determinate. Il colore vi sia di supporto. Datelo con la tecnica degli impressionisti: pennello, a pennarello, ma anche con altre cose: una spugna, un tubo di colore, le vostra dita stesse, spruzzando con l’aerografo, colato, tamponato, sgocciolato”.

“La creatività non è una nozione la creatività è una facoltà da sviluppare”.

Ogni invenzione è possibile ed indispensabile nell’esercizio del disegno.

“Il segno è il grande protagonista del progetto rappresentato. La sicurezza, l’eleganza, la bellezza, l’armonia, il virtuosismo contenuti nel segno del designer, sono la prima immediata verifica della qualità del vostro prodotto progettuale. Il design è il progetto delle cose belle e voi dovete imparare a rappresentare la bellezza che esiste, così come esiste una bella automobile, una bella barca, un fiore, una bella conchiglia, una bella donna”.

La scuola di Roberto Segoni

Elisabetta Cianfanelli

Questa raccolta di progetti, declinati ai molti ambiti dell’industrial design, rappresenta un mio iter di ricerca su nuovi sistemi prodotto, in qualità di relatore di tesi. E’ questo un percorso iniziato agli inizi degli anni Novanta come correlatore ai progetti di laurea in cui il professor Roberto Segoni era il relatore.

I lavori si riferiscono al periodo 2002- 2012; il 2002 è infatti l’anno in cui il prof. Roberto Segoni è mancato, da quel momento ho dovuto verificare cosa avessi appreso e quali nuove sfide mi si presentassero dinanzi.

Questo volume è proprio a lui dedicato, come a ricordare che sono già passati dieci anni dalla sua scomparsa. E’ un modo irrituale per l’Università ricordare così un Professore, per tali personalità di solito si organizzano grandi convegni e grandi cerimonie. Ho invece pensato di fargli questo dono che, ne sono certa, a lui sarebbe piaciuto molto.

Tutti coloro che lo conoscevano sanno quanto per lui fossero importanti i suoi studenti, le loro tesi di laurea, le sue lezioni che preparava con grande cura, le domeniche trascorse insieme per preparare le mie lezioni e ripeterle a lui prima che dinanzi agli studenti.

Ricordo l’ultima preparata, quel lunedì di Pasqua del 2002.

La cura rivolta alle revisioni di tesi, la cura nella progettazione dell’oggetto, dei suoi componenti, dei particolari, dei dettagli, dei sistemi di giunzione e delle guarnizioni, rappresentavano per Roberto Segoni elementi indispensabili nella cultura del progetto e della formazione del designer. L’attenzione al disegno come unico linguaggio per descrivere il progetto, attraverso rappresentazioni bidimensionali e tridimensionali, assume il ruolo di pilastro fondante nella sintassi della cultura del design. La scelta della scala di rappresentazione, le sezioni necessarie (e solo quelle necessarie), le regole del disegno ne definivano la grammatica operativa. Il controllo della forma attraverso la realizzazione di successivi modelli di studio prima materici e poi, con la diffusione della computer grafica, di modelli digitali per giungere al modello definitivo, diviene un *iter* di definizione del progetto imprescindibile.

Tutto era curato, niente lasciato al caso o a possibili fraintendimenti.

Potremmo quindi definire la scuola di Design guidata da Roberto Segoni come luogo in cui la cultura del progetto si pratica con rigore, razionalità, eticità, costituendo per gli allievi e per i suoi collaboratori un sistema di certezze.

In questa scuola di Design non c’è posto per forme di decorativismo, di stilismo, ma solo per lo studio della forma, delle funzioni, dei materiali, della storia e delle emozioni attingendo dai repertori umanistici dell’oggetto,

per l'attenzione ai particolari e alla gerarchia dei segni. Roberto Segoni esprime una logica interpretativa del product design che punta alla gestione e al controllo puntuale dei patrimoni formali, dal dettaglio tecnico meccanico allo studio dei modelli bionici, per giungere all'interpretazione razionalistica della complessità attraverso gli strumenti del disegno, di cui è un esempio la nota definizione di "curva rettificata".

E' questa una Scuola che ha sempre svolto ricerca sul prodotto attraverso un processo progettuale tracciato, sviluppato in relazione agli stili di vita dello *user* e al controllo del miglioramento della qualità della vita di esso. Una Scuola che non ha mai seguito i *trend* o linguaggi formali imposti da altri, mantenendo il proprio "ideale" nella "virtù" del progetto, nella performance, nella dinamicità e nella flessibilità nello studio di prodotti ad alta complessità.

La continua volontà del Professore di spiegare il progetto di un prodotto con una semplice frase, la continua ricerca della sintesi, era cosa per lui normale ma per noi a volte risulta essere molto complessa; quel lunedì di Pasqua, seduti su un divano della mia casa, con mio figlio Niccolò che disegnava animali insieme al Professore, tra un disegno e una scultura fatta di pasta di pane disse: "il design oggi è la progettazione di un sistema prodotto denso di senso e interprete del futuro". Questa frase la scrissi su un disegno e pensai tra me e me "forse un giorno mi servirà". In questi 250 progetti emerge quanto questa frase è stata per me importante.

Come i suoi maestri anche lui era solito fare dichiarazioni sulla cultura del design "fuori dal coro", con grande coraggio. Il designer è per lui un progettista e non un teorico del progetto, solo chi progetta può parlare di design. Il designer non è un iperspecialista ma è un regista, infatti l'iperspecializzazione non è ambito da designer in quanto distrugge parte della cultura e della vision progettuale. Il designer ha la necessità di conoscere vari campi disciplinari umanistici, tecnici e tecnologici, tanto da poter interagire con essi e da instaurare processi dialettici di confronto. Il designer ha la "mania" di essere un collezionista.

Ecco, proprio essere un collezionista, il raccogliere una specifica tipologia di prodotti e le variazioni di essa, vuol dire conoscerli nel profondo attraverso una "lettura critica", sia negli aspetti formali, che funzionali e materici. Avere una collezione di oggetti vuol dire conoscere il luogo in cui sono stati pensati e fatti, conoscere chi li ha generati, conoscere la storia personale del progettista e del prodotto, lo studio dell'archetipo, le principali tappe evolutive in base a materiali, forme e performance. La trasversalità di questo approccio significa acquisire sul campo delle competenze che possono essere trasferite ad altre tipologie di prodotti, e favorire l'innovazione di processi e oggetti. Lui, collezionista di armi bianche, di armi da fuoco che davanti ai miei occhi smontava e di cui faceva studiare i singoli componenti, le relazioni tra essi, le tolleranze, la differenza tra finitura e

trattamento per arrivare alla tribologia, credeva fortemente nel ruolo di collezionista della figura del designer.

E così per una moltitudine di altri oggetti: il disegno e rilievo della molletta da panni, la penna e l'accendino Bic, la siringa, le forbici, l'accendino Zip-po, la cannuccia e altro ancora...

Il modo migliore, quindi, per far studiare e apprendere a fondo la morfologia di un prodotto e le sue principali caratteristiche è attraverso la "lettura critica", così come lui la chiamava, partendo dal disegno e rilievo dei componenti e descrivendo poi gli aspetti tecnici e i processi ad essi correlati.

Infine, non si può non citare la sua collezione di auto storiche, la Lancia carrozzata Touring, e l'amore per la Porche 911 "un prodotto perfetto" come lui la definiva, la cui forma era disegnata da un unico segno e la cui raffinatezza era espressa fin nel sistema di raffreddamento dell'olio per il motore. Inoltre non possiamo omettere la Nuova 500 FIAT progettata da Dante Giacosa, fu proprio lui a consegnare a me e al Professore la Targa Giovani Compasso d'oro nel 1995; proprio in quel momento compresi quanto Roberto Segoni fosse apprezzato dalla comunità scientifica del design. Altri prodotti di riferimento: la Vespa progettata da Corradino D'Asciano, il Galletto della Guzzi progettato da Carlo Guzzi e le motociclette da lui stesso progettate delle quali non amava parlare troppo.

Per continuare, non si può dimenticare la sua macchina fotografica Laika, la penna stilografica Parker 51, il cui pennino scrive e disegna in tutte le condizioni e posizioni controllando le variazioni di spessore del segno, la Caran d'Ache 6B, la valigetta Halliburton, prodotto immutato dal 1938, e la penna Bic nera, con la quale scriveva e disegnava a mano libera o con righe e squadre.

Un mondo di oggetti e di saperi preziosi che permeavano tutta la sua vita, la sua attività di ricerca e professionale. Roberto Segoni era un professore di Industrial design che sempre portava con sé alcuni di questi oggetti, li usava nella sua vita quotidiana non scegliendoli a caso, ma sapendo che ognuno di essi rappresentava un aspetto di eccellenza della cultura del design. Trattava spesso anche di altri prodotti, più complessi, veri e propri capisaldi delle lezioni di Industrial design e transportation design donateci dal Professore, ovvero i treni e tutti i mezzi di trasporto pubblico, campo di studio e di ricerca che aveva condiviso per molti anni con il suo maestro Giovanni Klaus Koenig.

Ma la lezione di Roberto Segoni abbracciava varie scale di intervento, fino a rappresentare un approccio olistico, un vero e proprio approccio intellettuale alla fenomenologia del quotidiano. Come dimenticare le passeggiate in varie città, in cui ci si recava per lavoro, spesso nell'ambito di conferenze scientifiche, viaggi in auto o in treno ricchi di suggestioni e di continue esperienze di progetto. A Roma si incontrava spesso il suo Jumbo tram, a Milano i treni per Ferrovie Nord e il tram prodotto da ABB, tutti da lui progettati; leggeva criticamente prodotti del passato e del presente, po-

nendoli in relazione; spiegava spesso la differenza tra vedere e osservare: “ricordati, un designer osserva gli altri vedono, bisogna osservare tutti i prodotti che ci circondano e chiedersi, sempre, quali siano i processi che li hanno generati”.

Continuare a ricordare gli anni in cui ho lavorato a suo fianco vuol dire comprendere che collaborare con lui era una continua lezione di design, anche le passeggiate nei boschi toscani, interrotte da soste per disegnare; aveva infatti sempre nella tasca esterna sinistra la carta bianca e in quella interna la sua Parker 51, rigorosamente caricata con inchiostro nero e, immancabile, la Caran d’Ache 6B.

Disegnava dal vero frutti, foglie, funghi, semi, animali.

La ricerca nella natura per comprendere come raggiungere la perfezione nella progettazione del prodotto, rappresentano un trasferimento di conoscenze dalla natura stessa all’oggetto, e il riferimento costante ai modelli bionici un assioma attraverso cui insegnava e trasferiva le sue conoscenze. Lo studio dei modelli bionici è la chiave per comprendere che non esistono forme ideali proprie della geometria: non esiste l’angolo a 90°, cioè lo “spigolo vivo”, non esiste la linea retta, non esiste il quadrato, non esiste una superficie che non sia resistente per forma. In natura esistono sistemi in equilibrio, ne sono un esempio i modelli che presentano strutture a sezione variabile oppure quelli in cui ritroviamo il concetto di controventatura e la corretta distribuzione del materiale in relazione alle forze (ovvero in cui non esiste il materiale dove non serve). Possiamo citare alcuni esempi: la spina dorsale di una razza oppure il fusto di una canna o di un cactus. Si possono instaurare relazioni di assoluto rigore e emozione tra cultura del design e modelli bionici: la struttura del nido delle api e la morfologia dei pannelli honeycomb, la zampa anteriore della mantide e il coltello a serramanico. A tale proposito non si può dimenticare uno degli oggetti più cari al Professore, il coltello Opinel, prodotto nello stesso modo sin dal 1890, composto da quattro componenti ovvero la lama, il manico rigorosamente in legno di faggio, un pernio e un anello tra manico e lama che serve sia per coprire il pernio e come elemento di sicurezza affinché la lama non si chiuda durante l’uso. Il riferimento ai modelli bionici e allo studio puntuale della natura non deve certo essere dichiarato, è insito nella morfologia dei componenti del sistema prodotto stesso.

Nel rapporto con la natura si affrontava anche il concetto di sinestesia, per poi trasferirla nella cultura progettuale. L’utilizzo dei sensi infatti è nell’opera di Roberto Segoni un elemento di progetto che determina la scelta di un prodotto, oppure ne esplicita funzioni, materiali e finiture.

L’utilizzo dell’olfatto è un fattore determinante per riconoscere un materiale. Allo stesso modo il Professore insegnava a controllare la forma attraverso il tatto e a determinare le gerarchie dei tratti che definiscono un

prodotto e l’importanza della multisensorialità per comporre l’identità di un oggetto. E ancora, attraverso il tatto è possibile rilevare la temperatura di un materiale, fattore determinante che differenzia ad esempio i materiali ceramici o lapidei dalle plastiche.

Il sesto senso, invece, è quello che raccoglie in sintesi le emozioni e che spesso supera gli aspetti razionali e determina la scelta del prodotto. Proprio questo ulteriore senso è particolarmente evidente in settori come quello automobilistico, ambito che lui utilizzava per esplicitare questo concetto ai suoi studenti. Potremmo citare alcuni esempi: il suono dei motori Alfa Romeo degli anni Sessanta, il suono del motore Harley Davidson, il suono del coperchio dello Zippo in fase di chiusura.

La ricerca di Roberto Segoni sull’artigianato, settori manifatturieri in cui si interagisce con *know how* storicizzati e in cui si apprende il patrimonio “del fare”, pone in primo piano l’artigiano come colui che individua la criticità e il cui sapere determina la soluzione. L’artigiano che rettifica una canna di un fucile, l’artigiano che accorda un piatto musicale, sono figure che riassumono le conoscenze del sapere tradizionale poste in relazione alla cultura del prodotto industriale. La cultura artigianale è quindi fucina di saperi per progettare, ottimizzare ed ingegnerizzare il prodotto industriale.

La maestria dell’artigiano assume inoltre un valore fondante del *genius loci* e dell’identità dei luoghi.

La relazione tra l’artigianato italiano e l’artigianato giapponese rappresenta un’altro affascinante campo di ricerca del Professore. Nella cultura artigianale giapponese l’uso e le lavorazioni del bambù, i giunti e cerniere monomaterici risolti utilizzando le proprietà dei materiali o la resistenza per forma, assurgono a valori sociali e culturali insiti nella cultura tecnologica di un luogo. E’ questo solo uno dei suggestivi parallelismi sviluppati tra il nostro saper fare artigianale e i concetti di *téchne* provenienti da altri ambiti culturali.

La natura e lo studio di essa è quindi per Roberto Segoni sintesi di vari aspetti della cultura progettuale. Nello studio della natura si trova l’espressione della perfezione nella relazione tra forma, funzione e materiali, inoltre lo studio dei modelli bionici si pone anche come *driver* nella progettazione di un prodotto ecosostenibile. Nell’analisi dei fenomeni della natura si trovano i concetti di recupero, riciclo e riuso. Nei sistemi complessi della natura emerge il concetto di ottimizzazione delle quantità dei materiali in relazione alla prestazione.

La scuola di Design di Roberto Segoni anche nei confronti delle problematiche ambientali ha un atteggiamento etico e rigoroso, ovvero scientifico. Nessun designer può fingere che non esista un problema ambientale nella progettazione di sistemi prodotto, ma sono le modalità con cui si affronta tale problematica, in relazione al contesto in cui il prodotto viene realizza-

to e poi utilizzato, possono indicare delle soluzioni. Per comprendere la posizione di Roberto Segoni vi porgo un suo eloquente esempio: "In Italia non si può scegliere un'auto ad alimentazione elettrica perché l'Italia non è un grande produttore di energia, e quella che vi si produce ha un prezzo eccessivamente elevato e altamente inquinante".

Inoltre, parlando di processi di produzione molto inquinanti la posizione di Roberto Segoni ha scelto strade nette, evitando facili equivoci, non temendo di essere impopolare. Ne sono un esempio le scelte nel campo della ricerca automobilistica, in cui Roberto Segoni sceglie motori ibridi, e afferma che il futuro sarà sullo sviluppo di motori, in cui il motore endotermico ricarica quello elettrico per dare inizio a nuove tecnologie di veicoli con motori ibridi come biciclette, motorini, auto e autobus.

Anche la posizione del Professore nei confronti della scelta sui materiali vergini o di riciclo è stata sempre legata ai costi energetici e basata su analisi scientifiche mai su presupposti ideologici. Anche nel settore dei requisiti ambientali lo studio dei modelli bionici è stato un metodo di grande importanza nella sua opera. Solo in natura infatti si trova un rapporto perfetto tra forma del componente e quantità e qualità del materiale utilizzato. Possiamo quindi dire che anche su questo argomento Roberto Segoni ha sempre parlato fuori dal coro, come un vero scienziato, guidato solo da dati oggettivi, e dallo studio e dalla conoscenza dei processi.

Oggi come fino a dieci anni orsono l'insegnamento del Professore rappresenta una matrice di certezze di assoluta attualità e questa è la forza della nostra Scuola. Quella scuola di Design di Firenze, fondata dal prof Pier Luigi Spadolini e da prof Giovanni Klaus Koenig, che sin dalle sue origini, è sempre stata "eretica" non ha mai seguito le linee di ricerca e di pensiero delle altre scuole. Ha sempre avuto rapporti con altri settori disciplinari, con le imprese del sistema manifatturiero italiano, con il territorio e le sue istituzioni. E' quindi per questa storia, che per noi è un processo consolidato svolgere attività di ricerca applicata e di didattica con gli attori dell'economia della società contemporanea.

+ 250 progetti di tesi in ... design

di Elisabetta Cainfanelli

Arrivata alla scuola di design del prof. Roberto Segoni nel 1989 scoprii, fin da subito, che i settori di prodotto in cui la cultura del progetto si trovava in quegli anni a intervenire erano diverse da quelle tradizionalmente considerate di interesse di questa area disciplinare. Iniziava infatti, proprio in quel momento, un fenomeno di "espansione" della cultura del product design per abbracciare nuovi ambiti di interesse e nuove sfide scientifico-disciplinari. Infatti è proprio con la fine del XX secolo che i designer italiani cercano nuovi spazi dove potersi affermare, nuovi ambiti e nuove figure per il progetto del prodotto che andavano a coprire degli spazi "irrisolti" della cultura del progetto. Il design italiano infatti è sempre stato rappresentato più dalle proprie aziende produttrici del made in Italy che dai suoi designer, spesso focalizzati in spazi limitati e limitanti i processi stessi di innovazione design-driven.

Sono questi anche gli anni in cui nascono in Italia, all'interno delle Università, i primi Diplomi Universitari in design e in moda insieme alle Scuole di Specializzazione in Design, a cui si accedeva con una laurea quinquennale in Architettura o Ingegneria. A Firenze il prof. Pierluigi Spadolini, insieme ai suoi colleghi prof. Giovanni Klaus Koenig e al prof. Roberto Segoni, aprono la prima Scuola di Specializzazione in Industrial Design formata da un corpo docente che proveniva dalla facoltà di Architettura, di Ingegneria e di Economia. Inoltre in quegli anni a Firenze nasce il corso di Diploma Universitario in Cultura della Moda, anch'esso con un corpo docente che afferiva a varie facoltà, in stretta relazione con i distretti manifatturieri della moda presenti sul territorio toscano.

Questi anni sono stati per me fondamentali come periodo preparatorio alla didattica e alla ricerca, oltre che all'attività di correlatore alle lauree triennali e magistrali dell'area del design sviluppate fin dagli inizi degli anni Duemila.

In quest'ultimo ventennio abbiamo assistito a una vera e propria moltiplicazione di scuole di design universitarie italiane e di scuole private. Nel frattempo, l'industrial design è diventato uno dei principali motori di crescita delle nostre aziende e della nostra economia.

Dagli anni Novanta del XX secolo, quindi l'industrial design, arroccato fino ad allora nei suoi ambiti disciplinari più ortodossi, inizia a dialogare con altri settori della ricerca come la comunicazione, l'informazione, l'ecologia, l'energia, l'informatica, la componentistica digitale, le nanotecnologie, i nanomateriali e smart materials in generale e, in sintesi, con il nuovo concetto di performance dell'oggetto. Tutto questo ha prodotto una "liquidità" che per molti anni ha creato nei designer un grande disorientamento.

Questo sistema interdisciplinare e interculturale si pensava che rappresentasse una vera e propria rivoluzione, uno sconvolgimento della disciplina. Per coloro che provenivano dalla Scuola di Design di Firenze diretta da Roberto Segoni pochi sono stati gli sbandamenti, il Professore forniva ai suoi studenti delle prassi e dei processi da seguire, che lui stesso negava di insegnare perchè rifiutava il concetto di metodologia fine a se stessa. Ogni suo allievo, a suo avviso, doveva acquisire le proprie prassi che lo portassero a definire i propri processi di analisi e di sintesi. Si diventa designer progettando cioè praticando la cultura progettuale. Progettazione di un prodotto non vuol dire solo definirne la morfologia, quindi il rapporto tra forma e *performance*, ma affrontare il processo di verifica del prodotto attraverso il progetto stesso.

Questa raccolta di concept, idee e prodotti sintetizza il “concetto dell’avventura” del progettista nella cultura del progetto, utilizzando pratiche consolidate attraverso le quali il progetto esprime la migliore soluzione morfologica in relazione all’habitat e alle performance richieste. In questa raccolta di progetti troverete un’esigua quantità di elementi d’arredo. Questa è una mia scelta, convinta che nella vita professionale di qualunque designer prima o poi la progettazione di un arredo o di una sedia si realizzi. Indagare in settori diversi dall’interior design come le auto, i treni, le biciclette, il cibo, i sistemi medicali, la nautica, gli elettrodomestici, il packaging, il sistema abbigliamento e altro, concede al progettista spazi più ampi per la sperimentazione attraverso la pratica del progetto. Questa è la scuola del design voluta da Roberto Segoni, in cui mi sono formata, che definirei “eretica” rispetto ad altre scuole di design italiane ed europee.

Quindi, non tanto una raccolta monografica per autori nè una lettura storico-critica. Questo volume intende proporre una messa in evidenza dei molteplici aspetti e delle varie problematiche proprie dell’apprendimento della cultura progettuale del designer. Il valore di questa esperienza consiste nella ricerca di concetti, di definizioni, nel generare processi, nella ricerca di sistemi prodotto che esprimano questa cultura, sia negli aspetti teorici che fenomenologici di essa.

È tutto questo assolutamente necessario per lo studio di questa disciplina. Inoltre, in questo volume, la continua ricerca di innovazione sul prodotto fatto in Italia è sempre presente come una costante. Il design assume il ruolo di regia morfologica e di *framework*, affrontando il tema dell’innovazione come trasferimento di saperi e conoscenze oppure come “crasi” tra processi o tra differenti sistemi prodotto.

Osservando i progetti presenti in questo volume, ordinati per anno accademico, si può osservare che la cultura progettuale in essi rappresentata è composta da processi trasversali rispetto alla tipologia di prodotto. Spesso questi lavori risentono fortemente delle tematiche di ricerca da me trattate

in un determinato periodo, presentando quindi *brief* simili a a soluzioni e fornendo soluzioni progettuali diverse.

La scelta di non classificare per tipologia i progetti è derivata dal fatto che nel campo del design molte sono le tipologie di prodotti e le variazioni morfologiche di essi. A differenza dell’architettura, inoltre, nel mondo dei prodotti si presentano maggiormente necessità di sviluppare variazioni su un tema progettuale, ne sono un esempio all’interno di questo volume le frequenti operazioni di redesign, tanto soventi e significative quanto la creazione di nuove tipologie di prodotti che siano in grado di interpretare i mutamenti in atto e le nuove esigenze. In tale ottica si è quindi scelto di seguire un flusso temporale dei lavori di tesi, interpretati, attraverso differenti azioni e scale di progetto, dei temi trattati nei differenti periodi.

In questo *excursus* di lavori troviamo prodotti di piccole o di grandi dimensioni, che presentano vari livelli di complessità e diversi livelli di definizione dell’oggetto progettato – dal concept al progetto esecutivo con particolari. Sono questi concept che si ispirano a vari settori della ricerca sul design, tematiche trasversali che a volte si ripropongono in vari contesti, come la sicurezza, lo sviluppo delle emozioni, lo studio della performance, il tema della sinestesia nel sistema prodotto, i processi di produzione e il tema emergente dell’interazione.

Il disegno nelle sue diverse tecniche per la realizzazione di elaborati bidimensionali e tridimensionali assume un ruolo cruciale. Le rappresentazioni a mano assumono un valore di primaria importanza, sia per il significato simbolico di esse che per i contenuti “umani” che la tecnica del disegno riesce a trasferire. Oltre quindi alla perizia tecnica, è richiesto al disegno a mano una capacità poetica e di descrizione, un uso degli strumenti e delle colorazioni che sviluppino con efficacia il contenuto tecnologico, formale e umanistico del prodotto. Le modalità di rappresentazione per il controllo delle varie fasi del progetto sono oggi fornite sempre più da supporti digitali e molti modelli di studio sono realizzati con varie tipologie di software, dai più comuni alle soluzioni più specialistiche, dedicate esclusivamente alla progettazione di oggetti. È un tema di assoluta rilevanza e attualità la ricerca e la selezione, anche in questo settore, di appropriati software per il sistema manifatturiero italiano, e proprio per questo più flessibili per dialogare con le imprese del nostro Paese. Ne sono un esempio scelte specifiche di *software*, e linguaggi di archiviazione degli elaborati grafici per particolari fasi della filiera artigianale avanzata, come la prototipazione rapida. Queste puntuali attenzioni ai sistemi informatici applicati al prodotto è risultato di particolare interesse per definire e far apprendere agli studenti i passaggi tra il modello digitale e le fasi di realizzazione del prodotto. Inoltre, in alcuni lavori sono presenti anche modalità di acquisizione di informazioni attraverso processi di *reverse engineering* e varie possibilità di modellazione solida, utilizzando *software open source*, un vasto panorama di nuovi mezzi di concezione e progettazione del prodotto contemporaneo.

Ripercorrendo i progetti, queste sono le aree tematiche a cui i sistemi prodotto presentati in questo volume appartengono:

- _ Fashion design
- _ Design for home
- _ Design for safety
- _ Design by contract
- _ Lighting design
- _ Urban design
- _ Care design
- _ Transportation design
- _ Design for kids
- _ Green Design
- _ Food design
- _ Craftsmanship and design

Tutti questi ambiti sono stati sviluppati attraverso l'applicazione della cultura progettuale del prodotto, in relazione alle diverse scale del sistema. Si focalizzano attraverso l'analisi svolta, l'emergente richiesta di performance del prodotto, le problematiche dell'Universal design, la forza incalzante dell'interaction design, l'importanza dello studio del ciclo di vita del prodotto, dell'uso appropriato dei materiali, dell'ottimizzazione dei processi, delle qualità intrinseche ed estrinseche del manufatto, senza trascurare le tematiche dal packaging, le modalità di distribuzione e vendita. Una codifica progressiva delle scale di complessità e di valore del sistema prodotto sviluppata in questi dieci anni.

Fashion design

Passando ora ad osservare i progetti citati in questo volume, affrontiamo per prime le tematiche sviluppate nell'ambito del sistema abbigliativo, e dei suoi accessori. Quest'area disciplinare ha creato da sempre, all'interno della Scuola fiorentina, una relazione tra la didattica e la realtà manifatturiera che compone la filiera produttiva del sistema abbigliativo. Inoltre la Scuola ha dato vita ad un forte dibattito culturale sulle relazioni tra la cultura progettuale dedicata all'oggetto d'uso e all'oggetto indossabile.

Nella Scuola fiorentina il design è pratica del progetto. Proprio in questa Scuola si insegna agli studenti un concetto di assoluta importanza, secondo il quale per chi conosce la cultura del design fatta di processi e dell'elaborazione di essi non si possa presentare nessuna difficoltà nel trasferire le conoscenze di progetto da un sistema prodotto a un altro. Proprio seguendo questo orientamento, sono nate agli inizi degli anni Novanta le prime ricerche sul sistema moda e i percorsi didattici sulle tematiche del fashion design. Questi ambiti di ricerca si sono sviluppate da settori apparentemente *hard*, e lontani dal *fashion system*, ovvero dallo studio della metalmeccanica in riferimento agli accessori e all'oreficeria, "smontando" quindi i canoni classici di chi progetta solitamente il capo moda, trasfe-

rendo nuove competenze e nuovi approcci in questo settore. Così il prof. Roberto Segoni ci ha introdotto nella ricerca applicata nel sistema abbigliativo, facendoci entrare dalla "porta di accesso" alla disciplina che per il nostro *know-how* era meno complessa e più congeniale.

Proprio per questa ragione molti progetti che si riferiscono al sistema moda sono l'espressione tangibile di un approccio trasversale, spesso multidisciplinare, proprio di chi fa ricerca e didattica attraverso la cultura progettuale, non sottolineando quindi distinzioni "di maniera" tra oggetto d'uso indossabile e non indossabile. Anche il sistema abbigliativo infatti è composto di sistemi prodotto che vengono replicati in piccole e grandi serie, un ambito che a pieno titolo può essere inserito nel sistema dell'industrial design.

La ricerca elaborata nel prodotto abbigliativo ha avuto ampi riscontri nella didattica. Muovendo dalla storia del costume per giungere al sistema moda si è proceduto ricercando gli archetipi, le principali tappe evolutive del sistema abbigliativo, i legami tra prodotto indossabile e oggetto d'uso in relazione all'evolversi degli stili di vita. Ne sono un esempio l'*excursus* dell'uso della bicicletta e la "rivoluzione" dell'abbigliamento femminile, oppure il diffondersi delle materie plastiche e l'affermarsi della presenza di esse nel mondo degli accessori – ne sono un esempio i famosi bijoux di Coco Chanel di inizio Novecento. Ci siamo posti dentro il mondo della "moda" come dei ricercatori che svolgono la loro attività attraverso il processo progettuale e non attraverso lo stile o i meri *trend*. Il nostro obiettivo non è mai stato fare collezioni o semplici *outfit*, ma essere anche in questo settore degli "sperimentatori", controllando ed elaborando la complessità del prodotto, i materiali e la performance. Siamo quindi arrivati a inserire la tecnologia digitale dentro il prodotto indossabile, studiando come l'interaction design possa entrare in tutti i processi del sistema abbigliativo dall'*iter* di progetto, alla filiera di produzione, alla gestione della distribuzione, ai sistemi di vendita. Ulteriore ricerca è stata quella riguardante lo studio delle relazioni tra prodotto artigianale e interazione che hanno individuato interessanti possibilità di sviluppo del sistema prodotto tra il nostro sistema manifatturiero e la *wearable technology*.

In questo settore è stata riservata particolare attenzione all'ambito delle borse e delle valige, in cui sono stati sperimentati diversi livelli di performance, ponendosi in stretta relazione con il comparto della concia e con il sistema produttivo della modellistica di questo ambito merceologico, molto diffuso e di altissima qualità in Toscana.

Infine in questi anni, progettando oggetti afferenti a vari settori, abbiamo assistito anche al progressivo modificarsi del significato del termine "moda" - che noi non utilizziamo nelle nostre ricerche, in quanto con il termine "moda" si definisce un qualunque prodotto che interpreti uno dei molteplici linguaggi del contemporaneo. Con la caduta del *total look* degli anni '80, oggi con "moda" si intende un qualunque prodotto che interpreti uno dei molteplici linguaggi del contemporaneo¹. Quindi, oggi possia-

mo individuare differenti oggetti “alla moda”: ad esempio il telefono alla moda, il computer alla moda, la bicicletta alla moda, il vino alla moda, i piatti alla moda, l’auto alla moda... Questo elenco che, come si può facilmente comprendere, potrebbe essere infinito, indica una area di ricerca, un ambito disciplinare, che pone il *focus* prioritario sul tema del prodotto (indossabile e non) interprete delle contemporanee istanze sociologiche, distaccandosi dall’ormai desueto concetto di fashion.

Il tema del product design diviene quindi elemento “principe” sia nei valori tangibili che intangibili del sistema prodotto indossabile.

Design for home

Fanno parte di questa sezione i progetti di piccoli oggetti per spazi domestici come elettrodomestici, ferri da stiro, *robot* per la casa e per il giardino, terminali d’impianto come rubinetti o termosifoni, cappe per cucine, arredo per giardini e piscine, infissi interni trasformabili, frigoriferi; progetti in cui l’innovazione muove da una rilettura delle funzioni e dalla ricerca del minor consumo energetico.

In questo settore le problematiche affrontate riguardano i principi dell’universal design e quindi il miglioramento della qualità d’uso di un prodotto. Sono un chiaro esempio di questo approccio gli interventi progettuali sulla macchina da caffè o da tè. Ancora nel settore dei piccoli elettrodomestici, la possibilità di porre in relazione aspetti della cultura alimentare italiana con la cultura di un luogo, rappresenta uno degli assi strategici del made in Italy e di alcuni dei progetti di seguito illustrati. Indagare nella cultura alimentare italiana ha portato alla progettazione di una serie di prodotti per la degustazione e la preparazione del cibo, in cui si riscopre l’alimento attraverso il piacere della preparazione e la ritualità nell’uso di esso.

Infine, la progettazione di piani cottura, di bicchieri per la degustazione, la progettazione di oggetti interattivi per arredare gli spazi ufficio del contemporaneo sono un esempio di questo approccio che fonde riti e contenuti intangibili con aspetti funzionali e tecnologici del prodotto.

Design for Safety

In quest’area progettuale sono state trattate le tematiche di prodotto rivolte alla sicurezza nel vissuto quotidiano e in specifiche situazioni di lavoro, ne sono un esempio l’abbigliamento e i caschi da lavoro, oppure caschi da motocicletta, lo studio di giubbotti di salvataggio per aviazione e marina, sistemi di calzatura trasformabili per sport estremi.

In questi prodotti si è usata particolare attenzione nello studio delle *performance* in relazione allo studio della forma e alla progettazione di materiali appropriati. In questo ambito di progetto lo studio della forma presenta forti relazioni con il sistema delle specifiche prestazionali dell’oggetto, ottimizzare il livello di *performance* ha quindi visto, in parallelo, l’elaborazione delle qualità formali.

L’inserimento di tecnologie digitali ha inoltre permesso di innalzare i livelli di sicurezza e di *feed back*, attraverso l’inserimento di apparati di controllo e la riprogettazione dei linguaggi iconici dell’interfaccia.

Design for Contract

Un’altra esperienza progettuale significativa è rappresentata dai progetti che affrontano le problematiche del contract per alberghi, per showroom, per fiere e per scuole, quindi per la realizzazione di spazi predefiniti per la permanenza e per il benessere della persona. Nei lavori di seguito presentati emerge l’attenzione per lo sviluppo di concept in cui le fasi di montaggio e smontaggio siano ridotte al minimo, attraverso una riprogettazione delle funzioni e dei kit di predisposizione degli apparati. Inoltre, per innovare quest’ambito di sistema progettuale si è indagato, oltre all’innovazione formale, anche percorsi di innovazione sui materiali, sui processi e sulla possibilità di innalzare la complessità del prodotto, oppure ridefinendone le performance muovendo non dalla sola progettazione dell’oggetto, ma anche dalla definizione degli scenari d’uso.

Un’attenzione particolare è stata destinata alla determinazione e all’ottimizzazione del ciclo di vita del prodotto, per giungere alla riprogettazione di interi sistemi contract per allestimento fieristico completamente in cartone ondulato. In questo settore troviamo anche la progettazione di prodotti altamente specialistici destinati a specifiche funzioni in cui il contract alberghiero si coniuga a dispositivi di *ambient intelligence*, come carrelli o bacheche intelligenti per musei.

Lighting design

Dedicati a spazi aperti e chiusi, differenti per performance e scenari, molti sono gli interventi progettuali di seguito presentati sui corpi illuminanti in relazione alla diffusione della tecnologia Led ed Oled o che utilizzano sorgenti di energia rinnovabile, come sistemi di ricarica piezoelettrici. Molte le soluzioni proposte in ambito interaction design attraverso la luce, fino alla realizzazione di pareti elettrificate che possono ospitare varie tipologie di prodotti.

La possibilità di progettare la luce nella temperatura di colore, nel colore RGB e nell’intensità, applicando i principi di cromoterapia, di cromoestetica e terapia del sonno, ha ispirato e guidato alcuni dei lavori di seguito esposti. Oggi attraverso la progettazione della luce possiamo determinare benefici che il fascio luminoso può portare all’organismo umano, da quelli fisici, fisiologici a quelli sensoriali-emotivi.

Anche lo sviluppo di queste tematiche ha dovuto tenere in considerazione concetti fondamentali della progettazione di assoluta attualità, quali riciclabilità, sostenibilità e risparmio energetico.

Urban design

I lavori qui presentati afferenti alle tematiche dell'urban design mettono in luce nella loro complessità le problematiche attuali dell'artefatto per lo spazio pubblico. Questi importanti oggetti dello scenario urbano devono spesso essere visibili (ma non troppo), possono essere esposti ad atti di vandalismo, devono inoltre essere sicuri per chi ogni giorno "utilizza" spazi e servizi delle nostre città. Inoltre, questi sistemi prodotti sono spesso portatori di informazioni, veri elementi interattivi nella città, sia attraverso dispositivi digitali che attraverso processi di interazione; una vera sfida *product-based* come alternativa ai sistemi *screen-based*. Questi prodotti devono inoltre essere ecosostenibili – dotati di sistemi che attraverso diverse tecnologie trattano energia alternativa - e, proprio per la loro vocazione sociale, utilizzabili da tutti secondo i principi dell'Universal design.

Nei lavori di seguito esposti compaiono inoltre arredi per spazi esterni, come attrezzature per spiagge in cui è possibile realizzare delle aree attrezzate o sistemi dehor. Molti di questi prodotti prevedono sistemi di auto alimentazione a energia solare e dispositivi illuminotecnici RGB alimentati attraverso fonti energetiche di assoluta innovazione. Ne sono un esempio le tecnologie piezoelettriche incorporate ai sistemi prodotti che, attraverso la pressione e il movimento delle persone oppure dalle vibrazioni acustiche prodotte dalla città, permettono ad altri sistemi ad esso collegati di alimentarsi.

Care design

Device specialistici rivolti al miglioramento della qualità della vita di differenti *user* che presentino particolari patologie croniche, da adulti, ai più piccoli, oppure a *target* che presentano disabilità motorie e neurologiche. Queste ricerche hanno portato alla progettazione di prodotti e sistemi di *software* per la gestione e l'ottimizzazione delle azioni nella giornata tipo dell'utente, e per la definizione di nuove modalità di apprendimento. Nell'ambito di questo settore si è trattato di prodotti che a volte, interamente o in parte, afferiscono al settore medicale. Lo studio è dedicato alle *performance* di prodotto e quindi alla ricerca di autonomia nelle azioni quotidiane dell'utilizzatore. La definizione formale e materiale di questi progetti ha mirato a rompere la relazione tra questa tipologia di device e il repertorio semiotico degli oggetti "tristi", spesso legati al comparto ospedaliero. Si sono quindi ricercate soluzioni che permettessero di curarsi o di svolgere alcune attività quotidiane con prodotti che fossero iconicamente legati ai concetti di serenità e felicità, quindi che non appartenessero più ad una matrice di segni che determina la condizione di degenza e di malattia. Sono parte di questo settore gli oggetti di uso specialistico come una penna per scrivere per persone che hanno difficoltà funzionali e sensoriali della mano, la progettazione di abiti per la misurazione del battito cardiaco e della pressione arteriosa. Queste rilevazioni e analisi possono essere utiliz-

zate nel monitoraggio medico di user affetti da differenti patologie, oppure in situazioni estreme come spedizioni spaziali o attività sportive. Altri prodotti nati per la cura e il benessere fisico della persona, aventi vari sistemi di sensori e micro controller incorporati, possono inoltre essere usati anche come strumento per il *fitness* e *wellness*, settori di intersezione tra aspetti provenienti dal campo medico e altri propri dell'ambito ludico e della gestione del proprio tempo libero.

Trasportation design

Nella trattazione di progetti afferenti a questo settore, ci si interfaccia con prodotti la cui complessità non è data dalle dimensioni dell'oggetto, ma dalle differenti conoscenze e competenze necessarie per trattare la progettazione di un mezzo di trasporto. Troviamo in questo volume mezzi a due ruote come le biciclette, motorini a variazione di assetto, scooter, motociclette, ma anche auto, dalle micro car a quelle trasformabili fino al settore dei mezzi di trasporto pubblico come treni, tram e autobus ad uso cittadino.

Nella progettazione di tali prodotti, spesso l'innovazione è determinata da una riprogettazione della struttura, partendo quindi dallo studio del telaio, dall'interasse delle ruote, dallo studio della distribuzione dei pesi e delle funzioni per poi definire la scelta del tipo di trazione, lo studio dell'abitacolo e il posizionamento della strumentazione. Questi sono aspetti determinanti del progetto per avere un perfetto controllo delle *performance* dei veicoli e per giungere allo studio degli elementi interni, come le sedute, gli spazi di pertinenza dello/degli user e gli spazi di alloggiamento del bagaglio.

Sui mezzi di trasporto pubblico, in particolare sui treni e sui tram, è stato svolto un lavoro di ricerca progettuale riferito a mezzi ad alta velocità o ad alta frequenza. Quindi, attraverso lo studio dell'utenza e dei tempi di permanenza, si sono definiti nuovi modi di utilizzare gli spazi e il tempo trascorso a bordo.

In questo mondo di prodotti troviamo, inoltre, alcune imbarcazioni per usi specialistici e la progettazione di mezzi speciali trasformabili.

In questo ambito disciplinare si è trattata anche la progettazione di veicoli per trasporto di cose e persone destinati ad altre culture, con differenti costumi e modi di vivere, e contesti di particolare criticità. Un esempio significativo è rappresentato dai progetti di mezzi per la raccolta differenziata dei rifiuti o per assistenza medica in ambienti svantaggiati.

Design for kids

Un altro settore spesso indagato in modo trasversale dai progetti esposti in questo volume, è la progettazione dello spazio e degli oggetti destinati ai bambini. Vengono trattati sistemi prodotti e ambienti che ritroviamo in casa e all'esterno, in viaggio e nei centri delle città. Il mondo dei giochi per

bambini e ragazzi, con l'utilizzo dell'interaction design, ha visto il recupero dei giochi del passato reinterpretati nel contemporaneo attraverso le nuove tecnologie. Troviamo inoltre prodotti che permettono sia al bimbo e all'accompagnatore di viaggiare in sicurezza, oppure prodotti per la cura del corpo le cui confezioni si sviluppano in giochi, oppure alimenti per bambini in cui le confezioni sono esse stesse dei giochi. Il mondo della luce si trasforma invece per i più piccoli in un oggetto emozionale sia per il gioco che per il riposo.

Green design

Sono inclusi in questo settore prodotti che interessando la progettazione del verde, intesa come sistemi per la gestione della pianta in ambienti chiusi o in spazi aperti. Troviamo qui esposti prodotti per condividere il verde o per "ricordare" allo *user* di "prendersi cura" delle piante che condividono con esso lo spazio; troviamo quindi applicazioni di interaction design anche in questo settore emergente nello scenario dello spazio domestico contemporaneo.

Tra i progetti troviamo anche studi su altre innovazioni tecnologiche che riguardano il sistema green design, come la realizzazione di pareti verdi attraverso le culture idroponiche. La progettazione del verde trova quindi un importante elemento di "sintesi" nel nuovo concetto di *green wall*, sia prodotto d'arredo che concreta possibilità di coltivare piante e ortaggi nell'ambiente domestico, controllando le qualità formali coniugate all'adattabilità e alla facilità d'uso. Con l'applicazione della tecnologia idroponica, quindi, la vegetazione assume un ruolo attivo nella progettazione e in particolare nell'interior design.

Craftsmanship & design

Lo studio e le relazioni tra prodotto progettato da un designer e un prodotto pensato e fatto dall'artigiano in base alle necessità di un unico cliente, è stato uno dei banchi di prova di questa tipologia di progetti.

La consapevolezza di essere ancora immersi in un sistema manifatturiero che crea sistemi prodotto "pensati e fatti in Italia", apprezzati e ricercati in tutto il mondo, ha portato spesso a sviluppare tematiche di ricerca mosse da questo prezioso tema. In alcuni progetti presenti in questo volume, si evidenzia quindi la possibilità di fare dialogare con modalità diverse la cultura progettuale e la maestria dei nostri maestri artigiani.

Lo studio degli archivi storici aziendali, in particolare delle aziende del made in Italy, è stata una fonte inesauribile di saperi da declinare nel contemporaneo, sia in una logica di redesign del sistema prodotto, che in un processo di un'ottimizzazione e gestione della filiera di produzione. Le tecnologie digitali hanno mostrato come si possa oggi passare dall'artigianato con un modello di impresa tradizionale ad un "artigianato digitale" in cui si esalti ancora di più la "virtù" e il "virtuosismo" del maestro. La

tecnologia al servizio dell'artigianalità esalta il valore dell' "Uomo Artigiano", producendo processi di maestria avanzata capaci di sviluppare sistemi di innovazione *design-driven*.

Food design

La ricerca svolta nel campo del food design parte analizzando il forte legame che ogni territorio italiano ha con la propria cultura e con i propri saperi storicizzati anche in questo ambito del made in Italy. La rilettura della cultura alimentare italiana legata alla produzione di ingredienti e alla loro trasformazione rigenerata dalla cultura progettuale del design, porta alla creazione di nuovi prodotti alimentari e alla riscoperta di antichi ingredienti veicolando i saperi di un luogo. Inoltre, tale ambito di ricerca, indaga anche sugli aspetti che riguardano gli utensili e gli apparati necessari per la preparazione e degustazione di pietanze.

La velocità e la profondità del cambiamento delle realtà e della società negli ultimi decenni ha portato, come immediata conseguenza, la trasformazione dei costumi e dei comportamenti, anche di quelli alimentari, inaugurando una nuova stagione del gusto.

I modelli comportamentali di oggi, infatti, confermano un radicale stravolgimento delle regole e dei costumi tradizionali; gli stili di vita scanditi da ritmi di lavoro no-stop, impongono un'alimentazione accelerata, ma che, allo stesso tempo, viene ricodificata dalle regole della nuova scienza dietetica che ha scardinato le abitudini quotidiane codificate nel tempo.

Infatti, se la quantità di tempo da dedicare all'alimentazione è drasticamente diminuita, sembra tuttavia che la società non sia disposta a rinunciare alla funzione anche gratificante e consolatrice del cibo, e ciò porta a sostituire la diminuzione del tempo con l'aumento della qualità, intesa come valore estetico e formale del cibo stesso.

Mediare l'antitesi tra il sistema del mercato e le tendenze più puriste rappresentate dal fenomeno "slow food" è uno degli obiettivi che ci si propone di raggiungere in questa esperienza di ricerca applicata, attraverso la tutela e la valorizzazione di una rosa molto più ampia di prodotti, produzioni locali e le diverse espressioni culturali di un determinato territorio. Questo obiettivo diventa possibile coniugando la qualità ed il gusto di alcuni prodotti della nostra tradizione ai nuovi stili di vita ed ai nuovi modelli comportamentali, attraverso progetti innovativi, legati ad una produzione industriale, al fine di permetterne una maggiore diffusione, sempre nel rispetto della valorizzazione dell'identità e della specificità del luogo di origine.

Packaging design

I sistemi manifatturieri made in Italy necessitano sovente di imballaggi di produzione nel sistema di subfornitura e di packaging di distribuzione, rivolti all'acquirente finale. Tale realtà produttiva, strutturata in piccole e medie imprese diffuse sul territorio e con alta specializzazione manifatturiera, ha offerto la preziosa opportunità di sviluppare ricerca applicata in partnership con aziende di varia tipologia afferenti ai vari settori del prodotto d'alta gamma "pensato e fatto in Italia". In tale ambito di prodotto è stato possibile anche applicare tecnologie avanzate di identificazione e di logistica, strutturando tramite il packaging design strategie di tracciabilità, di organizzazione del magazzino, di gestione dell'intera filiera e di distribuzione. Alcuni progetti di seguito trattati vedono l'inserimento di tecnologie RFID, considerate come fattore di riprogettazione e implementazione degli scenari d'uso del packaging e come nuova scala di progetto nella struttura del sistema prodotto.

I progetti di packaging presentati in questo volume, affrontano tematiche di condizionamento e confezionamento del prodotto, secondo i tre livelli codificati dell'imballaggio. Lo studio del packaging ha spesso riguardato la confezione e anche il condizionamento. Particolare cura è stata dedicata al packaging primario del prodotto sia nella scelta dei materiali che nella progettazione degli spazi destinati alla comunicazione.

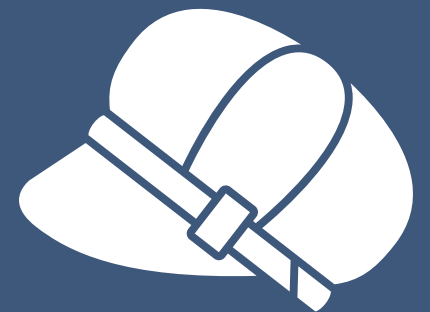
Correlatori

+ 250 PROGETTI

-  Laura Armani
-  Roberta Baccolini
-  Elisabetta Benelli
-  Silvia Bisconti
-  Marco Calenzo
-  Lorenzo Corbetta
-  Luigi Formicola
-  Danilo Galipò
-  Gabriele Goretti
-  Pierandrea Lonostro
-  Carlo Martinelli
-  Alessandra Ripa
-  Antonio Traina
-  Ambra Trotto

2001

2002



Il gioiello è di scena: rapporto tra il gioiello di fantasia e mondo dello spettacolo dagli inizi del XX secolo fino ai giorni nostri

Serena Barbi

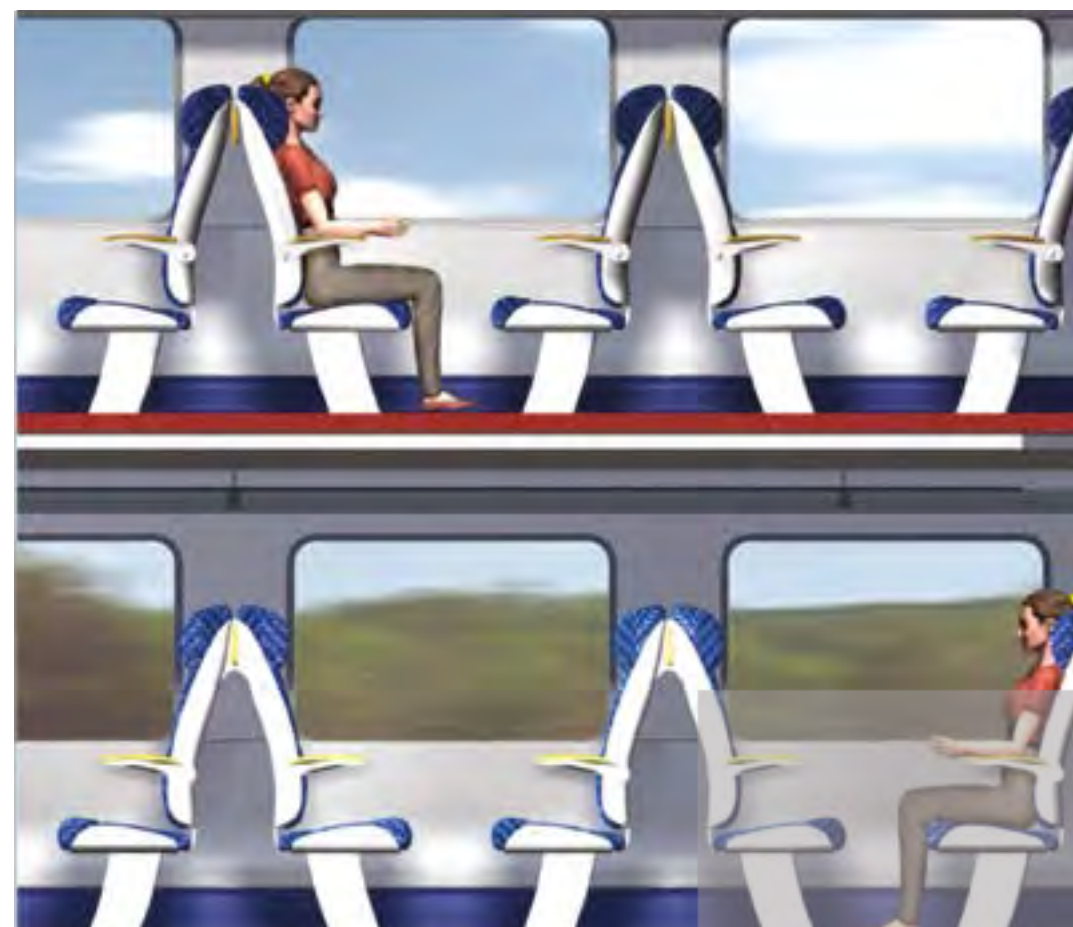


Progetto di una collezione di gioielli per l'evento teatrale "La Tempesta" di Shakespeare, rappresentata per la prima volta nell'estate del 1611 e poi nel 1612. I gioielli sono stati presentati in occasione della prima al Teatro Acciaiuoli di Firenze ed in seguito sono stati elaborati per divenire oggetti indossabili del contemporaneo. Questi accessori sono realizzati con materiali poveri, riciclabili, con sistemi di giuntaggio d'uso comune reperibili in negozi di ferramenta. Progetto supportato dal direttore artistico del Teatro Studio, Giancarlo Causeruccio, Firenze.

Sistema di seduta per un treno ad alta frequentazione

Azzurra Bimbi

Il progetto sviluppa un nuovo sistema di seduta dedicato ai treni TAF (treni ad alta frequenza), in cui forte è la relazione tra forma, funzione, dimensioni e uso appropriato dei materiali. Inoltre, una parte significativa della ricerca è stata incentrata sullo studio cromatico dei tessuti di rivestimento in relazione all'ambiente che li ospita. I TAF sono treni per il trasporto di persone su reti urbane e interurbane con una capacità di oltre 400 posti a treno. La configurazione di essi è a due piani, soluzione che più si adatta alle esigenze di un traffico passeggeri nelle aree metropolitane caratterizzate da stazioni molto ravvicinate fra loro. Molte sono già le modifiche apportate da Trenitalia a questa tipologia di treno sia nella distribuzione interna degli impianti, sia nella ricerca di comfort per il passeggero che negli esterni delle carrozze. I vagoni dei treni TAF sono già uniformati allo standard grafico che va sotto il nome di *corporate identity* di Trenitalia, nei colori del bianco, verde e blu; il progetto segue quindi questa linea guida.



Momus motorhome

Daniele Calonaci



Progetto svolto in collaborazione con l'azienda Rimor, Poggibonsi, Siena. Progetto di un motorhome in cui la struttura di rivestimento interno ed esterno è costituita da elementi seriali modulari. La struttura dell'autoteleiaio è a passo variabile con possibilità di realizzare varie tipologie di mezzo da 4 a 6 posti. Il progetto ottimizza gli spazi per l'impiantistica e i bagagli, infatti il pavimento ospita gavoni per il controllo degli impianti e per il rimessaggio di bagagli e scorte. Questi accorgimenti tecnici hanno permesso di ridefinire la morfologia del mezzo, curvare le fiancate, affusolare il muso, aprire una finestratura continua, spostare i serbatoi in basso con il conseguente spostamento del baricentro del veicolo e quindi il miglioramento dell'assetto. La ricerca progettuale si è concentrata sulla sicurezza della cellula abitativa e della cabina di pilotaggio. Il telaio è realizzato in profili estrusi di acciaio aventi sezione a C ed il rivestimento a *frame* è composto da elementi modulari.

Dalla creatività all'industria

Domenico Campanella

Progetto svolto nell'ambito del tessile sperimentando una nuova generazione di tessuti naturali e nanotecnologici. La ricerca progettuale ha trattato prima la progettazione del filato e del tessuto, poi della collezione. L'originalità del progetto si manifesta nella realizzazione di tessuti con inserti di materiali non usuali per il comparto tessile e l'abbinamento con ricami a rilievo. I disegni della tessitura vengono enfatizzati attraverso la progettazione di abiti che riprendono, nella loro forma e decorazione, questi materiali atipici del tessuto.



Dinamismo pop di un guardaroba futurista

Sara Cucchi



Il progetto sviluppato in collaborazione con il marchio Iceberg, parte dall'analisi del sodalizio futurismo-moda. In un secondo momento, si analizza il concetto di "moda che fa arte" per dimostrare come il sistema abbigliativo possa ritrovare le proprie radici nell'arte, e in essa una matrice di "segni" per lo studio della forma. La collezione trova nel futurismo e poi nella pop art la sua matrice formale e cromatica. L'analisi ha evidenziato tre concept: i "modificanti", la tuta e lo sport-chic.

Il punto vendita in rete

Maurizio Errico

Il progetto nasce da una ricerca condotta in collaborazione con Coop Firenze, per analizzare le problematiche connesse ai nuovi sistemi di vendita on line. L'obiettivo di questa ricerca è trovare una relazione tra due sistemi di vendita, il negozio e la spesa on line, in una sinergia di fattori che creino un nuovo ed efficace modalità di commercio. Un sistema in grado di soddisfare una pluralità di esigenze, attraverso la realizzazione di un punto vendita di dimensioni molto ridotte, in cui, attraverso tecnologie di identificazione, si esegue la scelta dei prodotti e si permette una rapida consegna a domicilio. Il sistema di trasporto della merce è pensato per agevolare la consegna da parte di un solo operatore in tutte le condizioni.



Pegaso, bicicletta a propulsione ibrida finalizzata all'integrazione della mobilità

Paolo Fazzi



Progetto di una bicicletta pieghevole realizzabile in lega di alluminio trasportabile, pensata per essere riposta in una borsa da viaggio con dimensioni limitate. Può essere custodita in casa ed è possibile trasportarla con un minimo ingombro nelle bauliere delle auto, degli autobus, in treno o in aereo. Si estrae dalla borsa una bicicletta a pedalata assistita con motore elettrico che, attraverso pochi e semplici operazioni manuali, è pronta all'uso.

OXYSTAR, veicolo di soccorso integrato di camera iperbarica

Mina Giorni



Progetto di veicolo speciale per il soccorso attrezzato con camera iperbarica. La motrice con la cabina di guida e il telaio sono stati forniti dall'azienda Piaggio. Il posto di guida è posizionato al centro della cabina per permettere all'autista di avere una posizione privilegiata per il controllo dello spazio interno e esterno. Particolare attenzione è stata dedicata alla progettazione dello spazio interno che ospita il modulo sanitario con la camera iperbarica e consente un'agevole soluzione per il trasporto del malato in ospedale o in aeroporto. Il progetto permette che il sistema di accoglienza del malato sia dimensionalmente predisposto e ottimizzato per il trasporto del paziente sull'elicottero. Lo studio della forma esterna e della grafica comunicano l'alta specializzazione del mezzo.

Dal product design al fashion design

Irene Guarducci



Il progetto parte dall'analisi del periodo storico compreso tra il 1880 e il 1930, operando una lettura critica degli oggetti, delle invenzioni, dei movimenti artistici e delle avanguardie. A questo periodo storico risalgono molte invenzioni e la creazione di nuove tipologie di prodotti che tutt'ora fanno parte della realtà quotidiana. La ricerca progettuale ha sviluppato una collezione di abiti ispirati alle invenzioni, agli oggetti e alle avanguardie di quell'ambito temporale come il telefono, la lampadina, la metropolitana, il sommergibile.

Progetto di veicolo di ridotte dimensioni ad uso urbano

Carlo Magrini



Progetto sul redesign di una city car che muove dallo studio funzionale e formale della Bianchina. Lo studio morfologico punta a mettere in evidenza le peculiarità formali che hanno reso questo veicolo famoso. La vettura è dotata di tre volumi e tre porte con motore anteriore trasversale. Gli aspetti formali si evidenziano particolarmente nella fanaleria anteriore e posteriore e nello studio della fiancata.



Sinestesie nel cioccolato

Carlo Martinelli



Il progetto indaga sulle problematiche produttive e di confezionamento di un'azienda artigianale dedicata alla lavorazione del cioccolato. La ricerca è stata svolta in collaborazione con il famoso brand De Bondt, Pisa. Il progetto corre su due binari paralleli e riguarda due aspetti fondamentali per tutti i produttori di cioccolata a livello artigianale: la produzione seriale e il packaging. Il progetto dello stampo per la produzione di tavolette, dato l'alto costo di produzione di quello in acciaio inox, ha portato allo sviluppo di uno stampo modulare in policarbonato per la fabbricazione di tavolette di cioccolato di varie forme. Con l'utilizzo del concetto di modularità, e quindi di scomponibilità, è stato sviluppato anche il progetto della confezione realizzata in cartone fustellato per il confezionamento delle praline e delle tavolette modulari. Le confezioni possono essere immagazzinate e assemblabili secondo le necessità. La rigidità della confezione è dovuta alle piegature (resistenza per forma) e può contenere fino a sette diversi tipi di prodotto.

FT10: veicolo urbano di piccole dimensioni

Bernardo Pagnini



Progetto di redesign di una city car di lunghezza 3000 mm, linea a tre volumi e tre porte. Abitacolo alto per permettere un maggiore comfort, e motore anteriore trasversale. Lo studio della forma rimanda alla Bianchina con un chiaro riferimento formale alla fiancata alata con linea di cintura rettilinea, gruppi ottici verticali, volume del cofano e del portapacchi ben identificanti. La fiancata è connotata da una scalfatura che inizia sulla ruota anteriore per finire sul posteriore dell'auto. Il progetto è la definizione di un'autovettura di piccole dimensioni in cui la forma definisce un prodotto con alta identità di brand a quello estetico dando vita ad un prodotto con forte riconoscibilità.



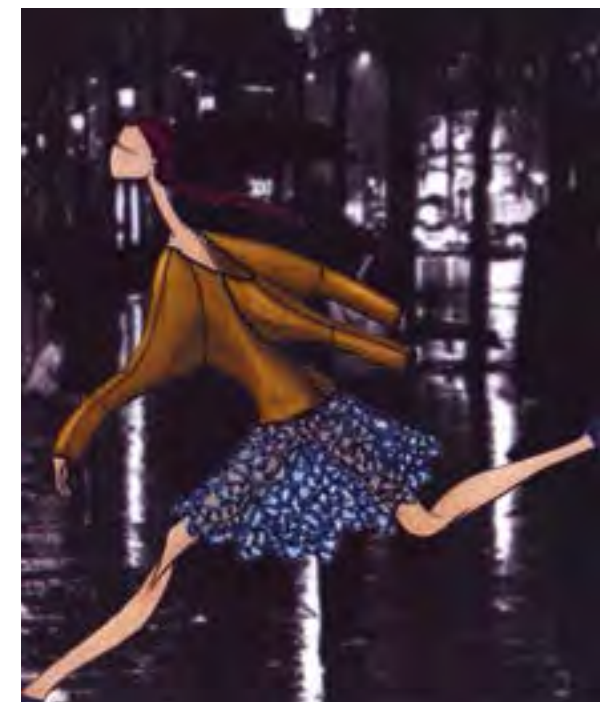
Sintesi per Coveri
Francesca Riillo



Il progetto è svolto in collaborazione con l'azienda Coveri. La ricerca studia il prodotto Coveri dalla metà degli anni Ottanta fino alla metà degli anni Novanta. Il trend degli anni Ottanta è stato assunto da Coveri per esprimere il concetto di femminilità attraverso un abito-tailleur con giacca morbida e profondi décolleté. Il jeans firmato ha appena iniziato la sua ascesa, resiste nella "grande sera" con perle, paillettes, oro e lamè. Finiti gli anni Ottanta se ne vanno tutte le stravaganze e gli eccessi: nasce lo stile minimale. Con il minimalismo la maison non abbandona lo studio e l'uso del colore e ripercorre i capi fondamentali per un guardaroba da signora. La ricerca progettuale prende avvio dalla progettazione dei tessuti con particolare attenzione all'uso del colore, elemento connotante della firma Coveri. La linea è composta da capi primari del guardaroba. Particolare cura è stata dedicata alla progettazione del figurino, che riprende le tecniche rappresentative e gli sfondi che hanno da sempre caratterizzato la presentazione dei capi Coveri.

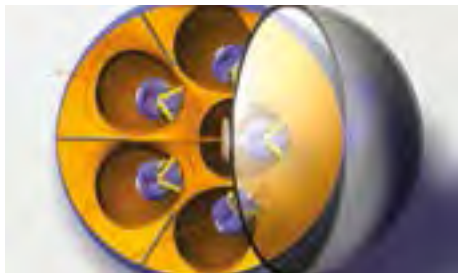
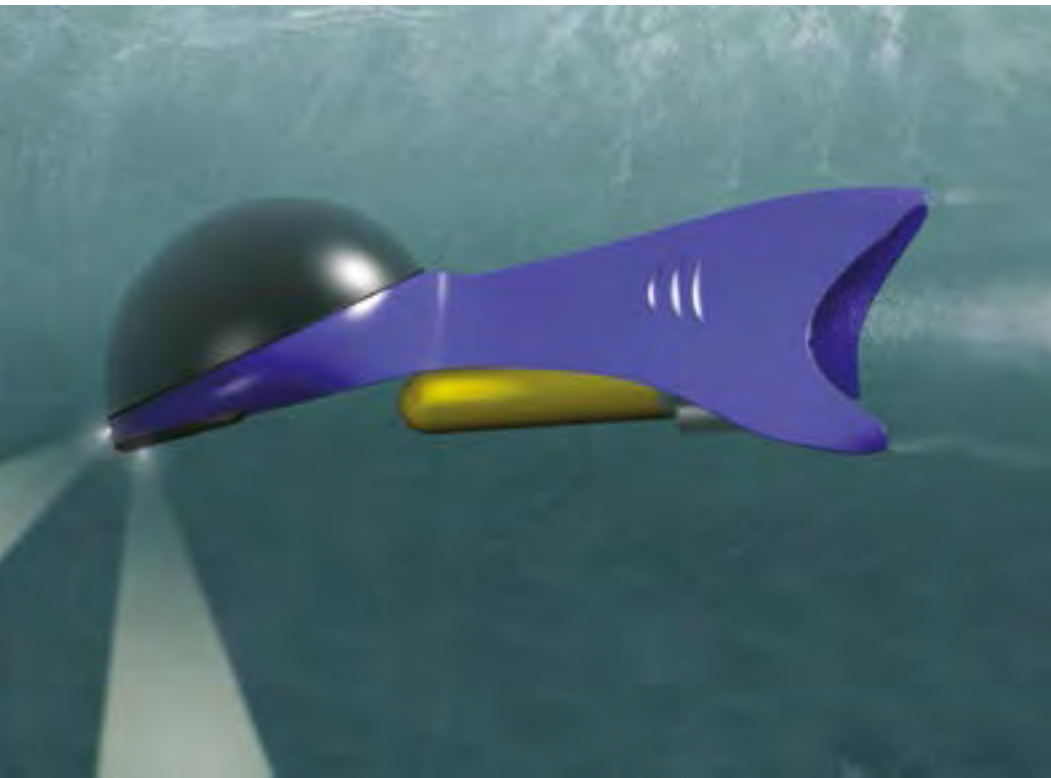
Elogio dell'imperfezione
Livia Rossi

Il progetto parte da un'analisi dei trend moda, elaborati attraverso una riflessione filosofica di un concetto che accomuna i più differenti campi del sapere: la presenza dell'imperfezione come elemento di innovazione e di progetto. I primi attori che hanno percorso la ricerca dell'imperfezione nel prodotto e nella sua rappresentazione sono stati i pubblicitari che ne hanno fatto l'elemento di riconoscibilità stessa dell'oggetto. L'imperfezione è stata analizzata come uno stile di vita urbano. Nell'elaborazione della ricerca progettuale l'imperfezione diventa elemento di identità di una linea di capi di abbigliamento, abiti che possono essere indossati con varie modalità sovvertendo gli usi consolidati. Il progetto ha avvertito la necessità di creare un nuovo concetto di figurino per questa collezione, anch'esso ispirato all'imperfezione sia nello studio della figura che nella posa.



SOAVE sub ocean alternative vehicle experiment

Ester Santacroce

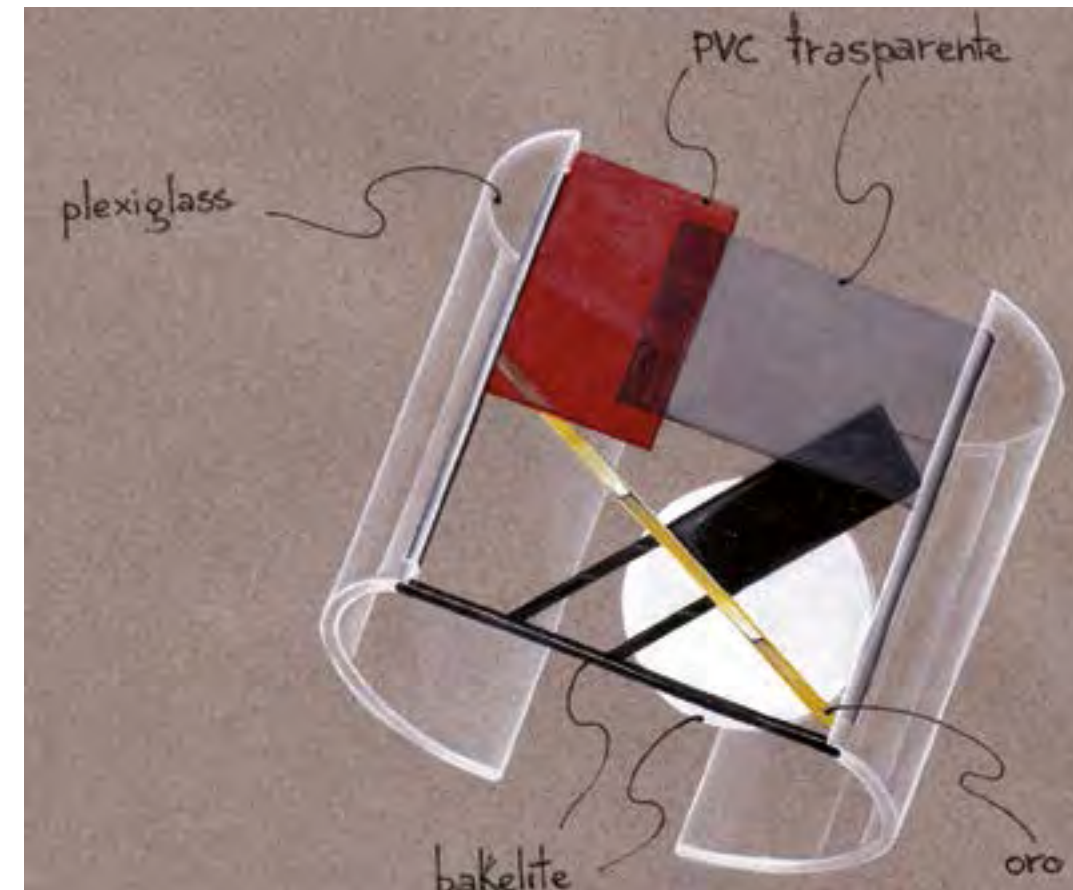


Progetto di veicolo subacqueo per scopi di ricerca scientifica e per immersioni di tipo turistico. Soave, (6330 x 2460 x 2000 mm) è connotato dalla sua forma determinata dallo studio morfologico di modelli bionici appartenenti al mondo marino. La ricerca progettuale ha generato un nuovo prodotto coniugando repertori formali provenienti da modelli bionici alla ricerca tecnologica ed alla performance di prodotto.



Omaggio alle avanguardie: percorsi progettuali fra personaggi ed ideologie

Gerardo Smaldone



Il progetto è svolto in collaborazione con l'azienda Kappa di Cuori, Firenze. Le linee di accessori elaborano progetti interpretando le avanguardie di pensiero, da Mackintosh per il quale è stata progettata una linea di bracciali, a Josef Hoffmann, per il quale è stata elaborata una linea di pendenti, a Henry Van De Velde per una linea di bracciali. Ulteriore elemento di originalità della ricerca è stata la scelta delle tecniche di rappresentazione utilizzate per illustrare i singoli oggetti.



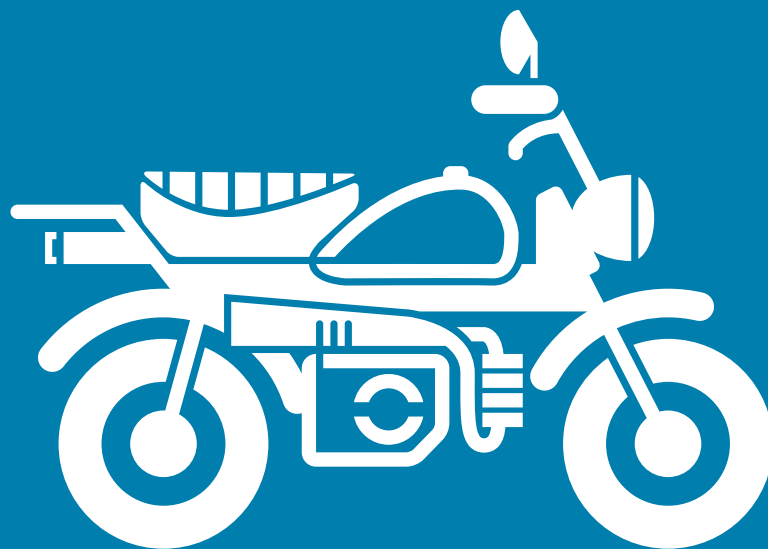
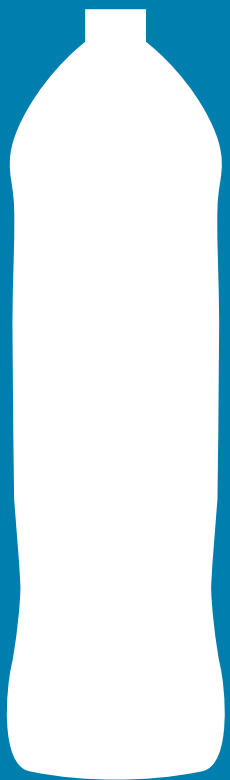
Di-segno in sogno
Ambra Trotto



Il progetto è dedicato allo studio del polifasismo del sonno come uno standard comportamentale, che in questo specifico caso viene applicato al mondo del lavoro. Prevede lo studio di un sistema di seduta che permette l'alternanza delle fasi di lavoro a quelle di riposo. La seduta è dotata di un unico sistema cinematico da applicare nelle varie articolazioni e che deve rispondere ad alcune esigenze: minimo ingombro, movimenti fluidi, silenziosità, semplicità e irreversibilità. La seduta, per facilitare e rendere confortevole il momento del riposo, ha un sistema di chiusura la cui forma ricorda il carapace. Può anche essere trasformata in uno sgabello - inginocchiatoio. Il contributo originale del progetto è dato dall'unione di più funzioni in un unico prodotto che diventa elemento di riferimento per la creazione di una nuova tipologia di sedute.

2002

2003



Life style design

Silvia Addazio

Il progetto parte dall'analisi degli aspetti sociali, politici, comportamentali e del gusto negli anni Sessanta. La lettura critica di questo periodo storico pone in relazione alcune tendenze della moda e della "contromoda" del tempo con il linguaggio del vestirsi e dell'ornarsi contemporaneo.



Il processo di sintesi individua quattro profili tematici comuni ai due periodi storici e progetta, per ognuno di essi, singoli ornamenti con una definita identità formale e con soluzioni tecnologiche attuali.

Baby-pack

Niccoletta Baccioni

Il progetto Baby Pack rappresenta una soluzione per le esigenze del genitore che vuole viaggiare in aereo in compagnia del proprio bambino. Allo stesso tempo consente al bambino di seguire il genitore nel completo comfort. I principali requisiti del prodotto sono: possibilità di trasportare, fasciare e allattare il bambino in qualsiasi condizione con la possibilità di portare il prodotto o parte di esso in cabina d'aereo con un peso contenuto. Il Baby Pack è un *cabin trolley* di dimensioni 550x400x200 mm da chiuso, con la possibilità di estrarre due coppie di ruote dalle estremità e, aprendo uno schienale, di diventare un vero e proprio passeggino. Baby Pack contiene due valigie di dimensioni simili che, in posizione chiusa, sono accostate tra loro sino a occupare la sagoma di un'unica valigia rigida. Una volta aperto, ospita, al centro, la seduta del seggiolino. I meccanismi di apertura e chiusura sono attivabili direttamente dal manico estraibile, con contemporanea estrazione delle ruote.



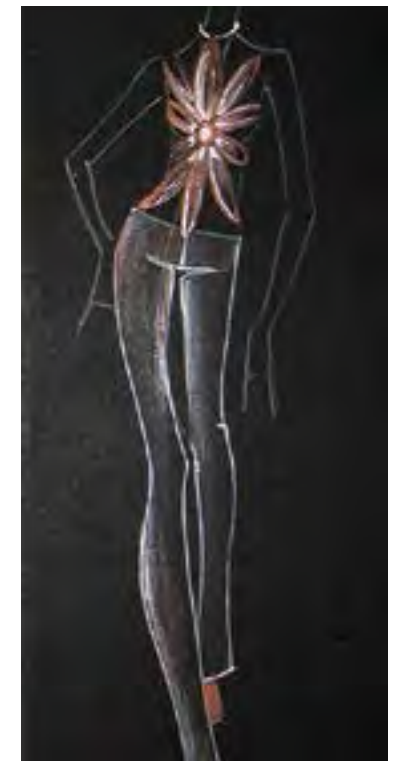
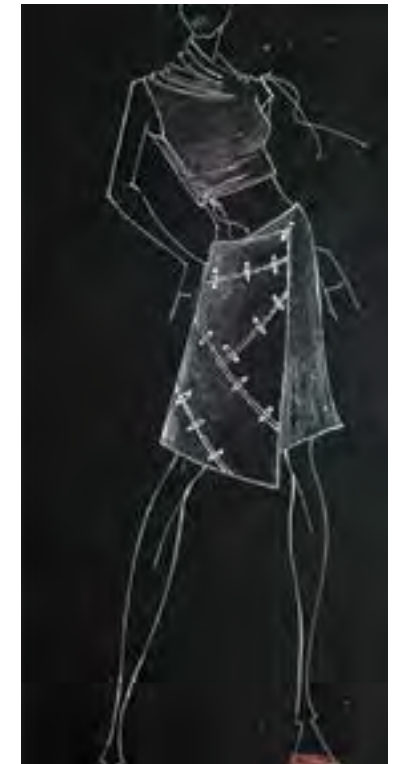
Ornamenti per New York Leonardo Brunelli



Il progetto parte dal tema del grattacielo, simbolo della modernità del XX secolo. Dall'analisi di questa tipologia architettonica si è passati all'analisi morfologica e strutturale di alcuni grattacieli, ovvero il Chrysler, l'Empire State Building, il Woolworth Building e il Flatiron Building. Gli accessori derivanti dalla ricerca riprendono le linee formali che connotano i quattro grattacieli sopra elencati e compongono delle parure.

Oltre la moda Letizia Cecchi

Il progetto muove da una lettura critica degli oggetti per l'abbigliamento di moda e di quelli alla sfera dell'"antimoda". L'antimoda è una forma di rifiuto della moda, proposta dalle maison e che è divenuta elemento per la creazione di nuovi prodotti. Il processo progettuale interpreta una possibile contromoda partendo dallo studio della cravatta, accessorio tipicamente maschile che viene introdotto nel guardaroba femminile con nuove funzioni, oppure della guepière, indumento intimo, che diventa capo di abbigliamento, oppure dalle cerniere, dalle reti, dalle spille e dagli elastici.



DesignZero

Antonio D'Ascenzo



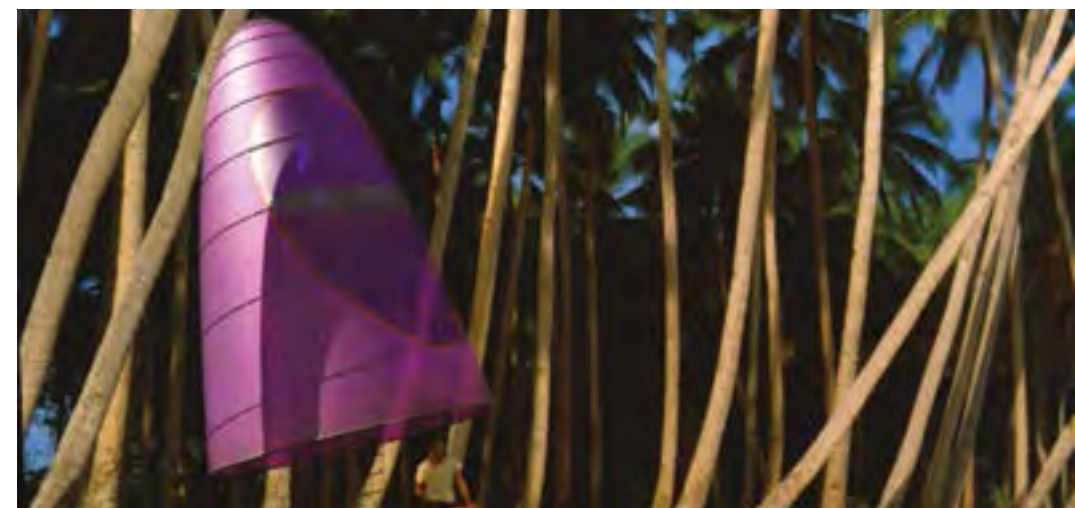
Il progetto denominato Design Zero si sviluppa nella creazione di una maglia ad alta tecnologia per lo spazio extra atmosferico. L'elemento di originalità del progetto consiste nel passaggio di questo prodotto dall'ambito areospaziale a quello terrestre.

Infatti, con gli strumenti per la misurazione del battito cardiaco e della pressione arteriosa, la maglia può essere utilizzata in campo medico per il monitoraggio durante la degenza ospedaliera di soggetti affetti da gravi patologie. Ampliando lo spettro delle possibili applicazioni, possiamo affermare che Design Zero rientra tra gli apparati utili per migliorare l'efficienza del sistema cardiocircolatorio attraverso il metodo dell'elettrostimolatore capillare a basse frequenze. Quest'ultimo può essere usato anche come strumento per il *fitness* e *wellness*. Le proprietà tonificanti dell'elettrostimolazione trovano già diffusa applicazione nel campo delle scienze dello sport e nella cura di inestetismi dovuti alla ritenzione idrica.



COIL, abitazione per le 48 ore

Andrea Della Rosa



Il progetto vuole sperimentare nuove modalità dell'abitare. L'obiettivo di Coil è quello di realizzare un modulo abitativo trasportabile e trasformabile per permettere una veloce mobilità e una veloce industrializzazione. Lo studio della forma muove dall'analisi del modello bionico del nido della vespa e in base a questo viene posizionato l'ingresso e la distribuzione interna. L'unità abitativa concepita come un nido si stacca da terra e può essere attaccata ad un albero o alla propria struttura portante realizzata in profili di lega di alluminio. L'unità appesa si sviluppa in verticale come una spirale e il suo spazio interno è ripartito su due piani. I solai sono costituiti da due elementi orizzontali gonfiabili nervati realizzati in tessuto canvas spalmato al cui interno sono posizionate delle piccole placche di aerogel, che permette il riscaldamento delle superfici alimentate

da energia solare. La parte trasparente della struttura permette la vista esterna ed è realizzata in mylar con intreccio di kevlar.



Bijoux ear phone
Maria Deborah De Lucia



Il progetto sviluppa un auricolare-gioiello dedicato ad un pubblico femminile. Auricolare come gioiello da indossare insieme ad altri accessori propri dell'abbigliamento femminile. Questo accessorio dà la possibilità di comunicare in qualsiasi circostanza e nel rispetto delle vigenti norme di sicurezza attraverso l'impiego della tecnologia bluetooth. L'auricolare progettato prende il posto di un orecchino e non interferisce con altri accessori propri del sistema abbigliativo femminile come gli occhiali. L'auricolare è composto da due componenti: un primo elemento che contiene le componenti elettroniche, attaccato all'orecchio, da cui esce l'asta del microfono e un pendente realizzato in silicone da inserire dentro il cavo uditivo per l'ascolto.

Communication design at Quartieri Archeologici
Gabriele Goretti e Alessandra Ripa



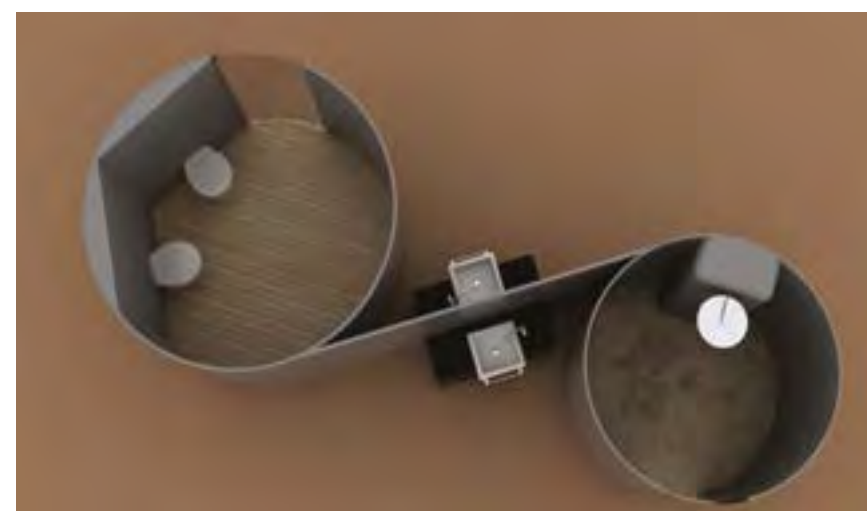
Il progetto ha creato un nuovo modello di approccio alla complessa e vincolatissima tematica dei beni culturali per consentire, attraverso il superamento dei metodi tradizionali, una valorizzazione del patrimonio artistico italiano. Oggetto dello studio è il Museo Archeologico Nazionale di Firenze che viene riletto mediante un'operazione di astrazione dal contesto urbano, sociale, storico in cui si colloca e viene analizzato e ri-progettato nella sua "oggettualità". Nella logica di una nuova interpretazione e visualizzazione del complesso edilizio, si è creato un nuovo modello grafico che si sviluppa sulla reale consistenza delle emergenze architettoniche e decorative del contenitore. Un sistema di codici sintetici, ma dettagliati nella loro formulazione, analizza ed esplora il ricco panorama di materiali, pitture, affreschi e superfetazioni storiche incorporate nelle stanze delle collezioni e degli spazi adiacenti. Il sistema include anche la progettazione di una postazione interattiva sul patrimonio figurativo della ceramica attica. Seguendo le linee guida di reinterpretazione del bene culturale e del patrimonio della comunicazione in esso sviluppato, si utilizzano sistemi di luce dinamica e schermi tattili interattivi e evocazioni audio, per illustrare in chiave *user-centred* il patrimonio figurativo. Il sistema prodotto supporta anche un pubblico disabile.

Profumo di bijoux Gaelle Marino



Il progetto muove da un'analisi condotta sullo stato di crisi del comparto produttivo orafo posto a confronto con la forte crescita dell'uso di beni per la cura del corpo. Il progetto permette la realizzazione del binomio gioiello-fragranza, alla triade ornamento - profumo - gioco. Il sistema di assemblaggio si ispira al gioco Supermag che è composto da elementi rettilinei e magneti, consentendo la realizzazione di strutture bidimensionali e tridimensionali. L'innovazione di prodotto consiste nell'ideazione di un "sistema ornamento" composto da magneti con funzioni di giuntaggio e di chiusura reversibili. Inoltre, i magneti possono presentare anche una finitura superficiale smaltata con l'impiego di smalti sintetici. Gli elementi profumati realizzati in nylon sono stati progettati in varie forme, materiali e colori per permettere la libera composizione da parte di chi li indossa.

Il design per il benessere: un nuovo sistema per l'ambiente bagno Lucia Moretti



Il progetto indaga sul sistema bagno, strutturato come un'isola funzionale. Il prodotto è composto da uno spazio doccia e da servizi igienici. Le due unità funzionali sono aggregabili secondo le necessità del cliente ed in base ai parametri funzionali. L'utilizzo di quest'isola permette a più user in contemporanea di utilizzare tutti gli spazi senza interferire nella privacy degli altri. L'unità è interamente realizzata in metacrilato stampato, può essere di qualunque colore e accogliere qualsiasi sanitario scelto dal cliente. Il contributo originale del progetto si evidenzia nella nuova concezione di bagno, infatti divenuto un prodotto facilmente sostituibile e personalizzabile, dialogando con il sistema dell'abitazione attraverso nuove variabili di progetto e d'uso.



System of fluiDesign Mara Pasquini



Progetto di un sistema-prodotto che risponde alla necessità di arredare e dividere lo spazio abitativo secondo diversi modelli comportamentali. La ricerca progettuale si articola dallo studio formale, dalle ridotte dimensioni del modulo e dalla capacità di scomporsi permettendo un facile trasporto. System fluiDesign è un sistema di quattro elementi componibili che possono essere utilizzati singolarmente o assemblati fra loro e formare infinite soluzioni. I moduli hanno la particolarità di essere montati senza l'ausilio di utensili e di avere i fori per l'aggiunta di accessori uniformati. Gli accessori possono così essere acquistati separatamente e utilizzati a seconda dell'occorrenza, con la possibilità di reinterpretare l'ambiente domestico ogni volta che lo si desidera.



Modelli biomeccanici per il Fashion design Jacopo Pezzano

Il progetto muove dalla passione per l'opera di H. R. Giger: pittore, scultore, ideatore di forme "aliene". Il concetto filosofico che alimenta tutte le opere di Giger si basa sulle variazioni dimensionali, sulla tecnica, sulla meccanica e sulla tridimensionalità. L'osservatore, nell'ammirare le sue opere, effettua una lettura "inconscia" percependo un senso di claustrofobia e il trasporto su un'altra dimensione. La ricerca progettuale sintetizza gli aspetti formali delle opere di Giger unendoli a un uso di materiali ad alte prestazioni, totalmente nuovi a questo settore. Nel progetto l'accessorio perde la caratteristica di complemento all'abito per diventare esso stesso abito. La tecnica utilizzata per il rendering è l'aerografo, la stessa con cui Giger illustra le sue tele e i suoi prodotti. Particolare attenzione è stata dedicata alla progettazione del figurino, in cui l'unico elemento perfettamente rappresentato è il prodotto.



SE.C.R.et: sega circolare radiale per hobbistica

Chiara Roccheggiani



Il progetto si è svolto in collaborazione con l'azienda Maggi, Siena, produttrice di macchine per la lavorazione del legno per le industrie del mobile. Obiettivo della ricerca è la progettazione di una sega circolare per l'hobbistica. I requisiti di progetto sono una macchina di piccole dimensioni, aspetto solido, facilità di montaggio, sicurezza d'uso, riduzione del peso per facilitarne il trasporto, riduzione dei rumori e delle vibrazioni. Lo studio della componentistica meccanica e dell'organo di taglio posizionato su un meccanismo a parallelogramma per il movimento rettilineo e ancorato su piastre, dotate di cerniere per il ribaltamento di esso al di sotto del piano di lavoro. Il carter è realizzato con due semiscocche in ABS attaccate al telaio, eseguito in profili di sezione rettangolare e connotato dalla riproposizione in macro scala del logo dell'azienda Maggi.



Struttura dell'abito e mutazioni del corpo

Francesca Santini

Il progetto svolto muove dalla lettura di modelli bionici propri della cultura progettuale. I modelli esaminati sono pipistrelli, meduse, coralli, ragni, uccelli. Il progetto prende avvio dal disegno dal vero di questi animali e ne studia la forma in relazione alla struttura interna e alle loro attività. Inoltre, analizza il rapporto tra forma e movimento. Questo processo ha posto le condizioni per elaborare una collezione di abiti per lo sport, per il quotidiano e per la sera. Particolare attenzione è stata posta alla tematica della rappresentazione.



Il design dell'attesa

Fabio Tavanti



Il progetto prevede la progettazione di un sistema per l'attesa di mezzi di trasporto pubblico extra urbano. Gli obiettivi sono la comodità dell'attesa, l'informazione in tempo reale ai clienti e la creazione di un prodotto con facilità di montaggio e smontaggio. La copertura è composta da elementi portanti al cui interno è posizionata l'impiantistica e i pannelli di chiusura che possono essere realizzati in vari materiali in funzione del luogo. La copertura è predisposta per accogliere anche i pannelli fotovoltaici per dotare il sistema di attesa di energia elettrica. Il prodotto può essere costituito da un unico modulo o da più moduli aggregati in vario modo in funzione delle necessità e dalla conformazione del luogo. Il sistema è dotato di illuminazione e di display con informazioni continue, oltre ad un pannello per il dialogo interattivo. Il sistema prevede l'accessibilità per persone disabili e le informazioni sono fornite attraverso sintesi vocale. Il progetto è stato sviluppato in collaborazione con Alfa Elettronica, Siena.



Chocodelight

Sara Tiezzi

Il progetto indaga sulla possibilità di rendere il cibo non solo gustoso, ma anche emozionale. Lo studio della forma è inteso come magia, profumo e dolcezza. Questi accessori "mangiabili" sono socializzanti, stimolano la fantasia e suscitano piacere ed emozioni in chi li usa. Progettati per uno *user* anticonvenzionale, sempre alla ricerca di gioielli in grado d'interpretare il proprio modo di essere e di pensare. Il risultato è una collezione di anelli in cui si evince il connubio tra innovazione formale e tecnologica, con la creazione di un innovativo sistema prodotto.



2003

2004



L'aria che solca il mare

Valentina Bandini



Il progetto, nato in collaborazione con l'azienda Scanner di Novara, prevede l'evoluzione di un modello già prodotto di gommone a chiglia rigida di 10 m semicabina-to, mantenendo inalterati carena e tubolari. Obiettivo principale è stato quello di studiare un nuovo sistema di copertura e una cabina pneumatica, il tutto compatibilmente con il sistema produttivo adottato dall'azienda. Scanner One 999 Cabin è un battello pneumati-

co da diporto omologabile in categoria B. Nasce come imbarcazione ad uso privato, ideale per viaggi e brevi pernottamenti, ma le sue caratteristiche particolari lo rendono ottimale per l'attività subacquea o per altri impieghi professionali, come tender d'appoggio al servizio di altre imbarcazioni, comprese quelle da regata. Questo progetto di imbarcazione è stato prodotto dall'azienda e presentata alla mostra nautica di Genova del 2005.



Tools for all

Alessandra Bertini e Marianna Rogai

Il progetto parte dallo studio dello spazio domestico per la terza età. Dall'analisi dello spazio domestico si determina l'area cucina-pranzo che è quella in cui si concentra il maggior numero di difficoltà in relazione ad alcune patologie tipiche degli anziani. Una linea di oggetti è dedicata al preparare e degustare il cibo e l'altra al trasporto di esso.



I prodotti dedicati alla preparazione sono tra loro modulari: pentola con bilancia e vari contenitori. Piatti, scodelle e bicchieri con posate sono frutto di uno studio morfologico per facilitare le operazioni di presa dell'oggetto e della consumazione del loro contenuto.



Gli artefatti che aiutano il trasporto della spesa sono un carrellino realizzato in lega di alluminio e tessuto di nylon per avere un prodotto molto leggero e pieghevole da riporre in borsetta. Un altro oggetto è concepito per facilitare e rendere più confortevole le modalità di impugnatura della busta della spesa.



Progetto di viaggio per un ETR 500
Stefania Bettini



Progetto di carrozze ferroviarie destinate alla composizione di treni TAV in cui si vuole eliminare le sensazioni di inattività e immobilità del tempo trascorso su questo veicolo. Il principale obiettivo è porre il viaggiatore in un contesto di comfort, di socializzazione o di lavoro. Si è proceduto a trasformare la carrozza da uno spazio vuoto e devitalizzato in micro ambienti dove gestire il proprio tempo. L'analisi dei quattro vagoni di prima classe in relazione ai *cluster* di clientele, e per queste sono state progettate quattro aree funzionali: Classic, Business, Relax e Variety. Il progetto nella sua seconda fase si è dedicato all'elaborazione del vagone Variety, uno spazio per viaggiatori che desiderano privacy.

Allestimento flessibile per la ristorazione a bordo treno
Giuseppe Bruno



Il progetto indaga sul concetto di modularità, allo scopo di ottenere l'interazione del sistema treno col sistema di ristorazione. Il processo progettuale ha elaborato soluzioni di adattabilità della carrozza a tutti i modelli di ristorazione, definizione degli spazi attraverso elementi modulari, disponibilità nella carrozza di posti vendibili, velocità di montaggio e smontaggio degli elementi per cambio di configurazione, contenimento dei costi di esercizio e di manutenzione.



ETR 500 per bambini

Camilla Cifarelli e Vincenzo Palumbo



Il progetto analizza la composizione di TAV-ETR 500 su lunghe percorrenze, all'interno del quale si è evidenziato la necessità di creare uno spazio per i bambini. Una carrozza che si articola in una serie di spazi: dalla nursery per i più piccoli ad uno spazio giochi per bambini, a uno spazio destinato ai giochi digitali e uno alle proiezioni in cui sono previste una serie di poltrone destinate agli adulti. Lo spazio è progettato come un unico ambiente provvisto di ritirata per bambini ed una piccola cucina. Inoltre, sono state previste pareti divisorie prive di spigoli e modificabili in funzione delle necessità. Molte delle sedute per i bimbi sono realizzate come gonfiabili. Particolare cura è stata destinata allo studio del colore e alla grafica esterna ed interna di questa carrozza.



Angeli come accessori

Alessia De Leo



Progetto di una collezione di borse redatta in collaborazione con l'azienda Roberto Giannotti. Il mood del progetto sono gli angeli che rappresentano, sia a livello formale che simbolico, i segni che compongono il prodotto. Una linea di accessori realizzati in pelle e metallo.

La comunicazione è femmina

Chiara Del Monaco



Il progetto analizza il ruolo della donna in relazione alla pubblicità. Da questo connubio nasce una collezione di gioielli con l'obiettivo di comunicare che non sempre è necessario l'uso del corpo femminile per pubblicizzare e vendere un prodotto.

SNIP/due ruote a configurazione variabile

Francesco Giannetti

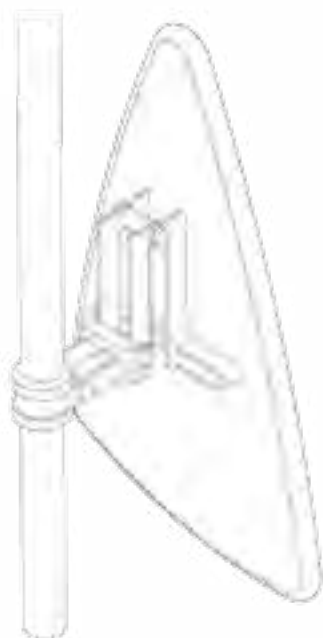


Il progetto SNIP è un veicolo a due ruote che si caratterizza per la sua trasformazione volumetrica. La progettazione di una nuova configurazione di veicolo urbano le cui parti di sospensioni e di ammortizzatori sono parti integranti per il funzionamento. Tale configurazione costituisce il nucleo centrale del progetto e parte determinante dello studio morfologico. Altro elemento è la leggerezza del veicolo, realizzato in leghe di alluminio, tecnopolimeri e acciaio utilizzato per alcuni elementi meccanici e per il cavalletto. Il motore è elettrico. La sequenza degli elaborati grafici pone in relazione e sotto un attento controllo lo studio morfologico del veicolo in relazione ai requisiti funzionali. Lo studio della forma parte dall'applicazione di un modello bionico per essere poi trasformato in un modello progettuale. Il punto di cerniera è anche il nodo tecnologico del veicolo.

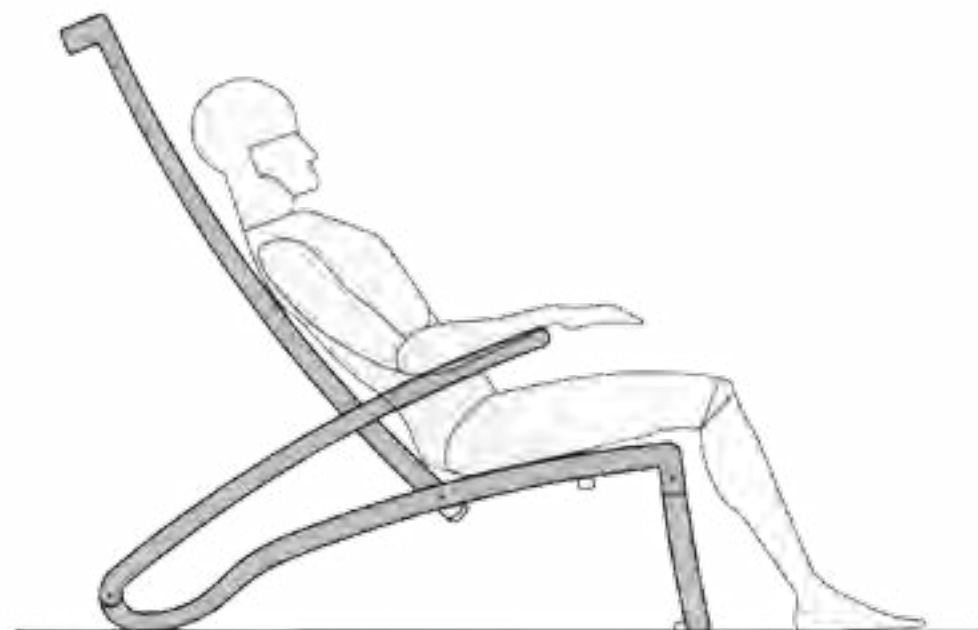


Design del punto ombra

Giacomo Grassulini



Il progetto indaga sui prodotti che prevedono il riparo dal sole e la loro evoluzione storica e sociale, fino allo studio di strutture dinamiche o in movimento che assolvono alla stessa funzione. Lo spazio ombra progettato è pensato per esser inserito in strutture turistiche ed alberghiere in cui, per la tipologia di clientela, sono richiesti privacy e comfort. Da qui la progettazione di prodotti che rendano confortevole il tempo libero da trascorrere all'aria aperta e la realizzazione di un riparo che crei uno spazio ombra da arredare, ma anche di facile montaggio e smontaggio. Il progetto prevede un punto ombra che segua il sole durante le ore del giorno in modo che il sistema di arredo, per esso progettato, possa rimanere fermo senza dover inseguire l'ombra. Il progetto ha contemplato un sistema di sedute e di appoggio.



Design per Torrini

Lavinia Marchi



Nel contesto della vita sociale, culturale ed economica della città di Firenze, la famiglia Torrini rappresenta un esempio unico di quell'artigianato che ha reso Firenze famosa in tutto il mondo, che affonda le sue radici in tempi lontanissimi. Il progetto nato in collaborazione con l'azienda Torrini, intende proprio ripercorrere la storia e interpretarne le collezioni rileggendole. Si concretizza nella realizzazione di tre linee di gioielli distinte per periodo: la linea "Gold", che si riferisce al design di ieri, la linea "Light" che considera l'oggi e la linea "Opposit" per il domani.



Carrozza ferroviaria multifunzionale in composizione all'ETR 500

Giacomo Marchionni



Il progetto esamina il concetto di valorizzazione del tempo trascorso a bordo di un treno in cui si ricerca comfort, versatilità, diversificazione ed ottimizzazione del servizio. Nel processo progettuale l'analisi del comfort è stato trattato come elemento identificativo del brand da applicare a una carrozza di seconda classe. La carrozza è idealmente ripartita in tre aree, con la possibilità di offrire al passeggero un'area lavoro, un'area relax e un'area intrattenimento. La zona lavoro è composta da spazi singoli o di gruppo, attrezzata con tavoli e sedute con accesso ad internet. La zona relax dispone di seduta a configurazione variabile o chaise-longue con elementi separatori. La zona intrattenimento è un vestibolo che costituisce anche l'ingresso ed è posizionata nella parte centrale della stessa. Da tale area si ha subito la percezione e la destinazione d'uso delle aree attigue.

Monoseat urban vehicle

Mirko Mentisci

Il progetto che ha portato alla progettazione di MUV ha attraversato varie fasi. I veicoli a tre ruote come MUV sono sempre stati una produzione marginale ed in Italia per l'immaginario comune essi sono rappresentati dall'Ape della Piaggio. La configurazione scelta è quella di un veicolo a tre ruote con due anteriori ed una posteriore. I comandi per guidare il mezzo sono scomparsi; la direzione è trasferita al veicolo in due modi complementari: quello più intuitivo di curvare è quello di spostare il proprio peso, il secondo è quello di manovrare uno pseudo-manubrio.

Questo è il proseguimento dei braccioli su cui si trovano gli altri comandi essenziali. MUV è dotato di un sistema di motori elettrici integrati nel mozzo di ciascuna ruota: ciò permette di ottenere un veicolo a trazione integrale. Lo studio morfologico del veicolo ricorda nella parte anteriore una city car; nella parte posteriore usa invece il linguaggio motociclistico. MUV è dotato di un abitacolo basculante, portiere asportabili e un ampio bagagliaio dietro il posto guida.



Bijou bianco

Damiano Meucci

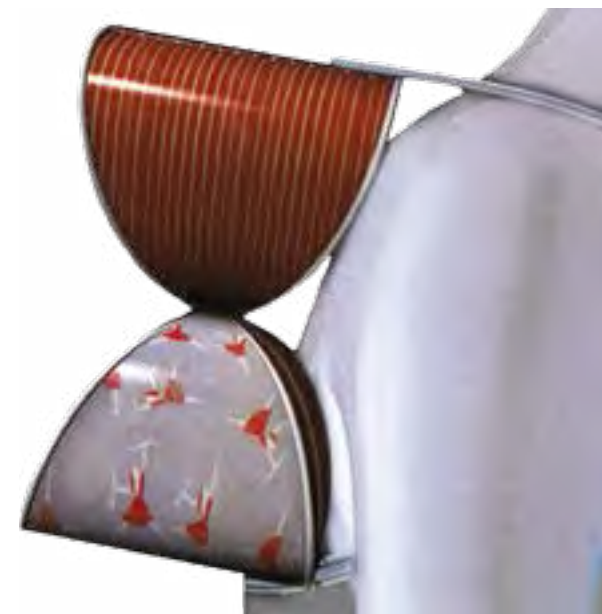
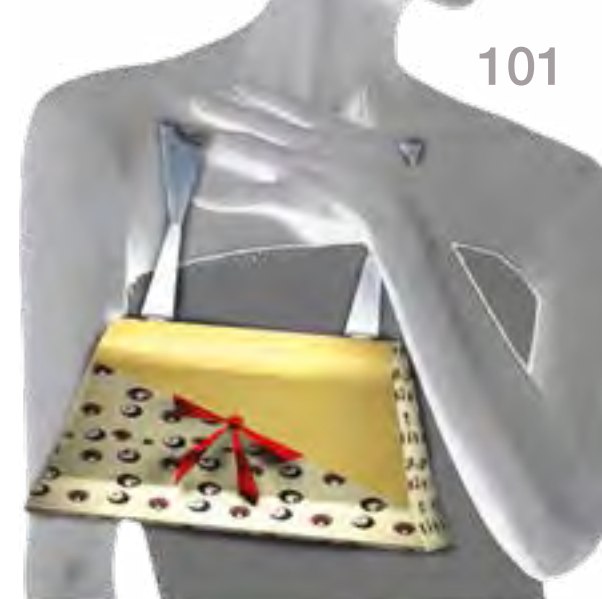


Il progetto indaga ed analizza alcune tipologie di armi bianche che pongono in evidenza la relazione forma-funzione. Da questa relazione è stato sintetizzato il concetto di difesa che si è trasformato in una linea di prodotti. Il processo progettuale reinterpreta attraverso una matrice di segni particolari, funzionali delle armi bianche. La collezione di anelli è realizzabile in metalli preziosi e pietre.

Senza regole

Isabella Immacolata Rinaldi

Il progetto si inserisce in una logica di "rottura", che partendo dallo studio dei prodotti di Albini, innovatore e trasgressore della cultura tradizionale della moda, vuole realizzare una collezione di accessori che abbandona un linguaggio logico e comune, puntando sul gioco del fuori contesto. Per raggiungere tale obiettivo, si è utilizzato un linguaggio formale trasversale che vuol colpire la sfera emozionale. Le borse che compongono la collezione presentano le texture di Albini, borse dalle diverse forme che vengono presentate tra frutta e verdura. La scelta della location, il mercato ortofrutticolo di S. Ambrogio in Firenze, non è casuale, ma enfatizza il dialogo con i prodotti attraverso forme e colori.



Cartier e il mimetismo

Silvia Serravalle



Il progetto, dopo aver ripercorso e analizzato la storia del celebre marchio francese Cartier e le collezioni che lo hanno identificato, si concentra sullo sviluppo di una collezione di gioielli il cui concept è la mimesi. La Casa Cartier seppe infatti sviluppare una notevole sensibilità recettiva non solo verso le correnti artistiche che germogliavano nella Parigi dei primi anni del '900, ma seppe anche recepire elementi formali della natura che trovano la massima espressione nelle collezioni animalier. Rifacendosi proprio al tema della natura, quindi della mimesi e della metamorfosi, viene elaborata la loro sintesi in forme zoomorfe caratterizzate da un acceso cromatismo ottenuto mediante l'uso di pietre preziose.

PAK 10. Comunicazione e distribuzione della calza

Simona Vercelli

Il progetto parte da una complessa fase di analisi storica e produttiva delle calze nel territorio empolesse, primo comparto produttivo dove si sono prodotte ed ideate le macchine e le attrezzature per la realizzazione di questo prodotto tridimensionale. Il processo progettuale, che parte dal prodotto calza, si pone come primo obiettivo la progettazione di un nuovo packaging pensato come un modulo destinato ad un sistema di vendita da distributore automatico. La progettazione della nuova confezione porta al redesign di quella parte del pro-

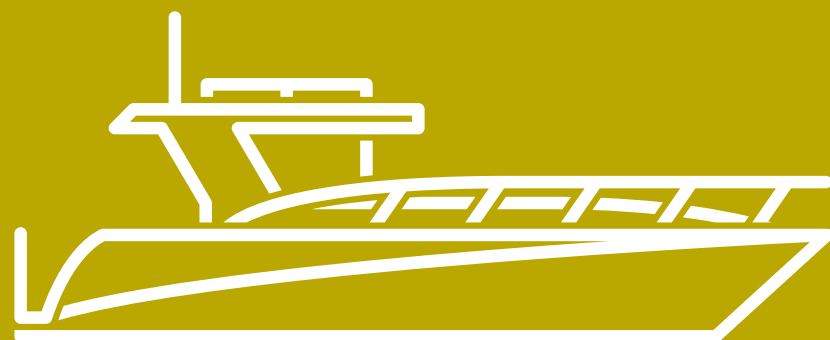
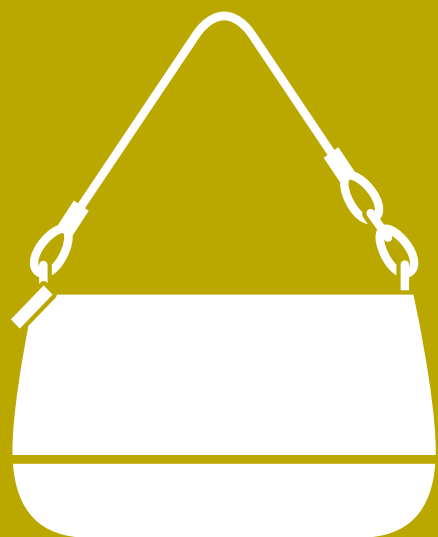


cesso produttivo che interessa la fase di stiraggio, piegatura, condizionamento e confezionamento del prodotto calza. Successivamente, la progettazione si è interessata al processo di distribuzione attraverso dei corner per la vendita automatica da inserire nelle vetrine dei negozi o in spazi pubblici.



2004

2005



Teach Screen: tecnologia al servizio dell'autismo

Emma Barzotti



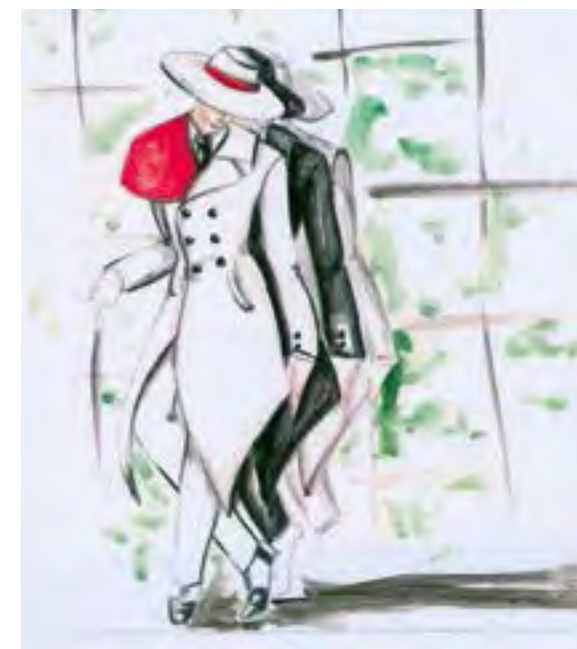
Il progetto si propone, in primo luogo, di offrire ai genitori adeguati strumenti per strutturare organicamente la giornata del bambino autistico e favorirne l'autonomia, consentendo una continuità di terapia a livello domestico in attiva collaborazione con la scuola. Contemporaneamente intende diminuire il senso d'impotenza rispetto alla disabilità, fornendo un ausilio che consenta di poter agire in modo "attivo ed interattivo" nell'educazione del bambino, partendo dalla considerazione che l'autismo non va affrontato come una patologia vera e propria, ma come un diverso modo di comunicare.

Il costume per il corpo come architettura dinamica

Massimo Bevilacqua



Il progetto si è posto l'obiettivo di fornire una lettura contemporanea dell'opera teatrale. Lo studio de "La Tempesta" di W. Shakespeare ha permesso la progettazione di una collezione di abiti per la vita quotidiana elaborando un processo di sintesi tra le arti visive, multimediali e testi teatrali. La collezione reinterpreta quindi le trasformazioni dell'abbigliamento del periodo delle Avanguardie del primo '900.



Un gioiello Hi-Kitsch

Simona Bianchi

Il progetto ha elaborato due linee di gioielli in grado di coniugare tecnologia e ornamento. Il concept della prima linea è *Kitsch* come l'inadeguatezza, l'accumulo, la sinestesia, la mediocrità, la comodità, e si concretizza con lo sviluppo di accessori che coniugano la performace al mondo ludico. La seconda linea si fonda sullo studio morfologico di alcuni prodotti *kitsch* e ne estrapola un particolare, un colore, una texture, per arrivare a definire una collezione formalmente rigorosa.



Tarantaways. Progetto per un fenomeno diffuso

Marisa Buonamassa e Michele De Filippo

Il progetto indaga sulle relazioni che intercorrono tra il design e il sistema territorio, in questo caso la regione Puglia, con l'interpretazione delle peculiarità di una cultura locale con quella progettuale. La ricerca ambientata nel Salento, ha analizzato il fenomeno del Tarantismo. In questo caso il design gioca un ruolo strategico. La progettazione ha elaborato un codice simbolico che fosse in grado di trasferire la riconoscibilità e l'identificazione di un luogo attraverso la progettazione di tracce, segnali e prodotti. La ricerca progettuale ha prodotto un sistema di segnaletica e un sistema di prodotti che si possono acquistare solo nel periodo della Taranta.



Toccamì. Design per essere toccati

Sara Ceroti



Il progetto affronta l'interazione tra opera cinetica e spettatore; si suddivide in due gruppi distinti: il primo indaga le modificazioni fisiche indotte dal movimento reale nello spazio e nel tempo; il secondo utilizza la simbologia delle emozioni per realizzare il movimento virtuale suscitato dalle opere nello spettatore. I due gruppi di lavoro prendono il nome di: "Gioielli in azione" caratterizzati da veri e propri movimenti fisici ed oggettivi e "L'emozione fatta gioiello" in cui si è cercato di analizzare le emozioni più caratteristiche, quali la paura, la rabbia, la tristezza, la gioia, la passione amorosa ed il disgusto con l'intento di oggettivare le emozioni attraverso colori e forme ricche di simboli, per cui le persone, intente ad osservarle, riescano a percepire l'emozione rappresentata. Per fare questo, non solo sono state associate le varie emozioni a materiali, geometrie, colori, odori ma si è cercato anche di potenziarle attraverso

la ricerca e l'individuazione di precise localizzazioni degli oggetti sul corpo. Si è voluta evidenziare la stretta relazione tra il corpo e le emozioni che provocano, attraverso i gesti e le espressioni visibili, mutazioni fisiche.



Illusion. Progetto di un set di spazzole thermo cer-ion per uso professionale

Fabio Chimento



Il progetto vuole dare forma e dimensioni appropriate ad un set di spazzole ad uso professionale con caratteristiche termiche e ioniche. Il set di spazzole ha un manico universale che attraverso un sistema di bloccaggio rapido si interfaccia alle diverse spazzole. Il manico possiede una particolare forma dettata dagli studi antropometrici ed ergonomici e dall'analisi dell'utilizzo nelle sue varie fasi di lavoro. L'impugnatura, con la sua forma, permette una straordinaria presa per entrambe le mani con poco sforzo, realizzato in ABS con alcune parti in gomma per favorire un'impugnatura confortevole con ridotto sforzo. La spazzola è realizzata in ABS ricoperto da uno strato ceramico al fine di favorire le caratteristiche termiche e migliorare la distribuzione del calore.



Disegni di un tiranno

Loreley Dionesalvi



Il progetto affronta il tema del costume teatrale per l'opera "Ubu C'è". La storia è quella di Ubu, un personaggio che non consente di essere studiato. Il perchè va cercato nella sua storia, quella della sua nascita e degli elementi rivoluzionari che porta nel mondo del teatro. Il lavoro di progetto, che ha portato alla realizzazione dei costumi per la rappresentazione dell' "Ubu C'è", è stato svolto a stretto contatto sia con il regista che con gli attori, ed è quindi arricchito dal confronto con le effettive esigenze di scena: dallo scambio di opinioni e dal mediare le necessità dei singoli attori, dell'impianto scenico e di regia e le idee dei designer. Gli abiti di scena sono essenziali e sintetici per la riconoscibilità che è garantita ad ogni personaggio e permettono agli attori di passare da un ruolo all'altro agevolmente, con aggiunte o cambio di accessori; il risultato è conseguito attraverso un continuo processo creativo oscillante tra la ricerca dei materiali e la loro interpretazione formale.



VITA. Vehicle for the investigation and treatment of HIV/AIDS

Alessandro Farinella

Il progetto parte dall'acquisizione di una sistematizzazione di dati ed informazioni dell'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità) sulla problematica mondiale dell'AIDS (Sindrome da Immuno Deficienza Acquisita). VITA è strutturato per raggiungere i malati di AIDS nel continente africano. E' un sistema integrato di telemedicina composto da un database e da un veicolo speciale con la funzione di clinica mobile. Rappresenta la trasformazione di un veicolo che nasce su un pianale con motore ed impianti di serie in un veicolo speciale. Lo studio della sua morfologia ha privilegiato l'anonimato al fine di non aggravare i problemi di emarginazione sociale che molto spesso accompagnano tale malattia. I riferimenti formali ai quali si fa riferimento sono il variegato mondo dei veicoli da trasporto pubblico che si possono vedere dal volume della cabina e dalla finestratura laterale continua. La scelta del processo di produzione ha imposto



l'utilizzo di un *frame* metallico ed un rivestimento interno in termoformato. Inoltre, la creazione di un tunnel centrale sotto il piano di calpestio, per l'alloggiamento degli impianti, ha permesso di realizzare un unico volume interno.



Smart shoes – Under Pressure

Giulia Gatteschi



Il progetto analizza il settore della calzatura medica. Il processo progettuale si svolge nell'ambito dell'universal design e sintetizza in queste calzature i suoi principi. Questo prodotto è utilizzabile da tutti anche dalle persone con disabilità momentanea o permante. Il progetto è composto da due parti distinte, ma collegate tra loro: una soletta in poliuretano e una centralina elettronica. La prima, posizionata all'interno della calzature, è dotata di sofisticati microsensori, che rilevano la variazione della pressione esercitata sul piede. Invece la centralina elettronica, posizionata all'interno della soletta, ha la funzione di convertire istantaneamente gli impulsi per la segnalazione di situazioni di ipercarico, vibrando e/o suonando e di raccogliere i dati che verranno, successivamente, elaborati su un computer attraverso un software specifico.



Komodo. Il design che ti segue

Gabriella Giordano



Il progetto è frutto di un processo di analisi che indaga in apparati finalizzati a fornire assistenza alle persone disabili in ambito domestico o di lavoro. Lo scopo di questo prodotto è quello di analizzare e comprendere l'efficacia dei sistemi domotici, nel semplificare alcune azioni della vita quotidiana. Il progetto "Komodo" vuole supportare la persona nel trasportare e conservare i propri oggetti all'interno di uno spazio, inoltre "Komodo" risponde ai comandi in quanto dotato di un sistema di sintetizzatore vocale.



Ornamenti per un errante

Anna Stella Guerriero



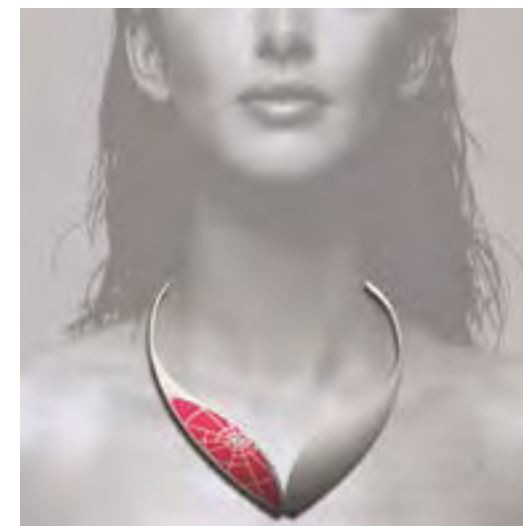
Il progetto ha come obiettivo quello di realizzare degli ornamenti che interpretano il tema dell' "l'erranza", fenomeno della società contemporanea. Da qui, la progettazione per interpretare il fenomeno del "nomadismo" caratterizzato da un continuo spostamento di persone, e con esso il cambiamento degli stili di vita. Sia i gioielli che le borse seguono la logica dell'erranza, tanto funzionale quanto simbolica. I prodotti di questa collezione interpretano questi aspetti sintesi di una società che si muove con grande velocità nei vari continenti: l'impollinazione, la deterritorializzazione e la riterritorializzazione, la trasgressione, il doppio e il gioco.

Design mascherato, maschera e identità nel fumetto moderno_L'uomo ragno di Stan Lee

Sara Gulinelli



Il progetto ha come tema i supereroi ed in particolare Spiderman. La progettazione si è focalizzata su alcuni concetti che, per la loro rilevanza simbolica, hanno consentito di enucleare ed approfondire taluni argomenti. La ragmatela che, oltre ad essere il simbolo distintivo di Spiderman, è un reticolo, suddiviso in sezioni sempre più piccole, che, attirando l'attenzione verso il suo interno, vuole rappresentare una metafora della conoscenza, che si sviluppa dall'esterno verso l'interno. Altro elemento simbolico nella figura di Spiderman è lo specchiarsi, fondamentale per la conoscenza di se stessi. Da questa sintesi la progettazione di una collezione di gioielli e accessori per il corpo.



Studio di un frontale di un treno ad alta velocità in relazione agli standard normativi vigenti

Alessandro Mariani



Il progetto ha interessato la progettazione di un locomotore. L'innovazione formale nasconde al proprio interno un'innovazione tecnologica che si è esplicitata con la progettazione di una cabina di guida in cellula di sopravvivenza. Lo studio degli aspetti morfologici della locomotiva è stato elaborato attraverso l'utilizzo di modelli bionici appartenenti a forme marine idrodinamiche utilizzate per migliorare l'aerodinamicità del mezzo. Lo studio morfologico della cella di sopravvivenza in caso di

urto frontale ed il suo modificarsi nell'alloggiamento all'interno della locomotiva ha permesso la definizione della forma aggettante del locomotore stesso. L'intero progetto è stato verificato negli aspetti tecnologici e morfologici attraverso la realizzazione di modelli tridimensionali.

Così fun Mukki. Strategie e food design per l'infanzia

Monica Merlotti

Il progetto propone, nella sua realizzazione, non solo lo sviluppo di nuovi alimenti a base di latte, in grado di assicurare ai bambini il giusto apporto nutritivo, ma anche un'attenta indagine su nuovi modelli di business. Lo studio formale del pak si esplicita attraverso l'utilizzo di forme, colori e materiali, trasformando il dopo pasto in un momento di divertimento. Particolare attenzione è stata rivolta all'analisi dell'immagine coordinata dei prodotti, che utilizzano grafiche e colori dedicati ai diversi aspetti percettivi e sensoriali del mondo infantile. Per ciascun alimento sono stati progettati un diverso packaging ed un vassoio con tastiera digitale che consente al bambino di scegliere in modo autonomo il proprio pasto.



Dolcezze HI TEC

Cecilia Milazzo



Il progetto parte da un'indagine svolta sull'evoluzione degli accessori moda in relazione alla progettazione di nuovi materiali. Il progetto sviluppa una collezione di "gioielli fantasia" quali anelli, collane, spille, orecchini e bracciali ispirati ai dolci tradizionali dell'ora del tè, presentati con un packaging. Tali prodotti, realizzabili in materiali nanoceramici e in vetro freddo, sono caratterizzati da un'elevata leggerezza, una notevole resistenza meccanica ed una forte identità sia per forma che per colore.

Anni 80, gli oggetti della moda

Valentina Miniati

Il progetto ha sviluppato una collezione di abiti e accessori analizzando i fenomeni culturali e i prodotti di successo che hanno reso gli anni Ottanta un decennio indelebile nell'evoluzione della moda. Prendendo in esame alcuni oggetti simbolo come il tavolo Icori e il divano Royal di Memphis, la Fiat Panda, le teiere di Alessi ed i prodotti Swatch, si sono reinterpretati alcuni di questi linguaggi. La progettazione degli abiti e degli accessori ha utilizzato segni e colori di questo periodo storico.



Smart shoes – Pumping shoes

Melania Nani



Il progetto “Pumping Shoes” è una soletta unisex da adattare a scarpe stringate. Si compone di due solette, una fissa e una mobile, e di una micropompa con membrana a gas. La soletta fissa è dotata di tre camere gonfiabili in materiale elastico espandibile rivestito di tessuto.

Nel tacco risiede l'alloggiamento del dispositivo meccanico-digitale in grado di gonfiare le camere mediante un sistema di valvole unidirezionali ubicate nello spessore della soletta. Questo sistema sviluppa lo stimolo meccanico esercitato, durante la deambulazione, sulle vene superficiali. La scarpa è pensata per chi soffre di problemi circolatori o è costretto a lunghi periodi di immobilità. Dotata di chiusura regolabile, garantisce l'adattabilità alle dimensioni assunte dal piede nelle varie fasi della patologia.



ETR 500 un'esperienza di viaggio senza limiti

Federico Novi



Progetto di carrozza ferroviaria TAV secondo i principi dell'universal design. In un simile contesto interpretativo concepire una carrozza ferroviaria significa pensare un luogo in cui il viaggiatore possa poter vivere un'esperienza di viaggio senza limiti, senza inibizioni, in cui ogni elemento sia studiato per risultare amichevole e semplice da usare. Un luogo quindi dove ognuno possa coesistere in funzione delle proprie necessità, soddisfacendo, anche se inconsciamente, le sollecitazioni provenienti dalla sfera cognitiva ed emozionale. Il progetto prende avvio dallo studio dei bisogni di persone disabili tramite l'acquisizione del biglietto con micro-chip che conserva i dati e le necessità del cliente per affrontare le problematiche della salita, dell'utilizzo dello spazio ed in particolare della ritirata.



PRI.F.Fi.: prima fermata Firenze

Serena Raso e Luigi Tarantino

Il progetto "PRI.F.Fi." è un totem informativo, distributore di schede GPS che consentono di orientarsi in un contesto urbano. "PRI.F.Fi." vuole essere un dispositivo di semplice gestione, capace di ampliare le possibilità di movimento e di orientamento nella città di un'utenza anche con disabilità. La caratteristica che differenzia questo totem informativo da ogni altro esistente è la capacità di erogazione di memorie con GPS per guide-palmari. Il totem è, infatti, solo il punto di partenza della visita della città, che è invece guidata dal palmare pubblicizzato dal totem e distribuito nei punti informativi tramite un pagamento dell'affitto o della vendita. E' infatti la memory card, inserita nel palmare o nel cellulare, a contenere tutte le informazioni utili per la visita. Funziona come una vera e propria guida per il turista che non solo viene accompagnato ai siti di maggior interesse, ma è anche in grado di ascoltare le informazioni su ciò che vede.



Hip Hop: microcar a guida alternativa

Matteo Adriano Ratti

Il progetto parte da un'analisi relativa all'evoluzione delle microcar. "Hip Hop" ha come obiettivi principali la sicurezza, l'innovazione sia a livello formale che funzionale e il rispetto dell'ambiente. Per rispondere a questi obiettivi, senza trascurare la razionalizzazione degli spazi interni, "Hip Hop" è stata dotata di accessori a scelta del cliente e del controllo delle emissioni. Il progetto è intervenuto su alcuni elementi specifici della vettura: nell'abitacolo sono state inserite nuove e moderne funzioni informatiche e, allo stesso tempo, sono stati ripensati e ridistribuiti gli spazi in modo da consentire diverse possibilità di guida.



Shocking details

Francesca Rizzato



Il progetto indaga sui processi creativi di Elsa Schiaparelli. Il processo progettuale prende avvio da una fase di decontestualizzazione dell'ornamento e da un'attribuzione di nuovi significati all'accessorio moda, per accentuare il potere evocativo e comunicativo. Collezioni come "Il circo viene in città", "Ambiguità e doppio", "Farfalle"... diventano il pretesto per sviluppare specifiche linee di bijoux e accessori che si concretizzano attraverso un design ironico e ludico, con una propensione per l'inatteso, il sorprendente e a volte lo scandaloso. Vengono utilizzati materiali come plastica e legno, abbinati a metalli e pietre preziose per valorizzare l'aspetto formale ed emozionale: borse a forma di bocca, dadi che si trasformano in pendenti che reinterpretano i linguaggi eccentrici ed ironici di Elsa Schiaparelli.

Edo. Progetto di un servizio di Fast Good Food

Vincenzo Santalucia



Il progetto vuole illustrare un sistema che coniughi l'identità di pasti da consumarsi velocemente con la buona qualità. Il sistema "Edo" prevede la progettazione di un portale nel quale quotidianamente alcuni chef propongono menù con ricette diverse, accompagnate da informazioni come l'apporto calorico. Attraverso il portale, il cliente avrà la facoltà di ordinare il menù, l'orario e il luogo della consegna. Particolare attenzione è stata dedicata anche alla progettazione del pak che prevede una tovaglietta con tovagliolo, un bicchiere e le posate, il tutto in materiale riciclabile.



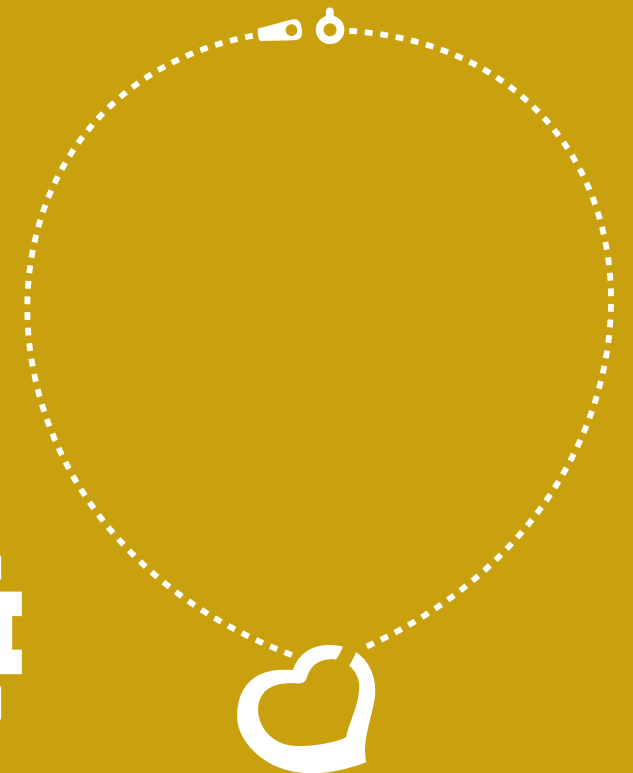
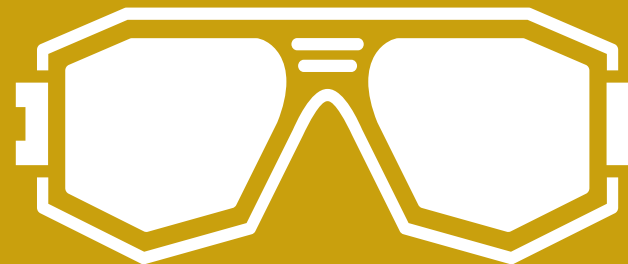
ARM250. Veicolo di emergenza a configurazione variabile
Pier Massimo Surdo



Il progetto muove dall'esigenza di migliorare il servizio di assistenza offerto dalle ambulanze nei centri storici con vie di accesso molto strette. "ARM250" rende possibile l'accesso all'abitacolo attraverso le finestre poste sul fronte strada. Da qui l'idea di un mezzo composto da due parti, una riservata alla cabina di guida e l'altra mobile per la barella ed il personale medico. Questo veicolo di emergenza è dotato di un braccio meccanico che viene utilizzato per la movimentazione del vano sanitario.

2005

2006



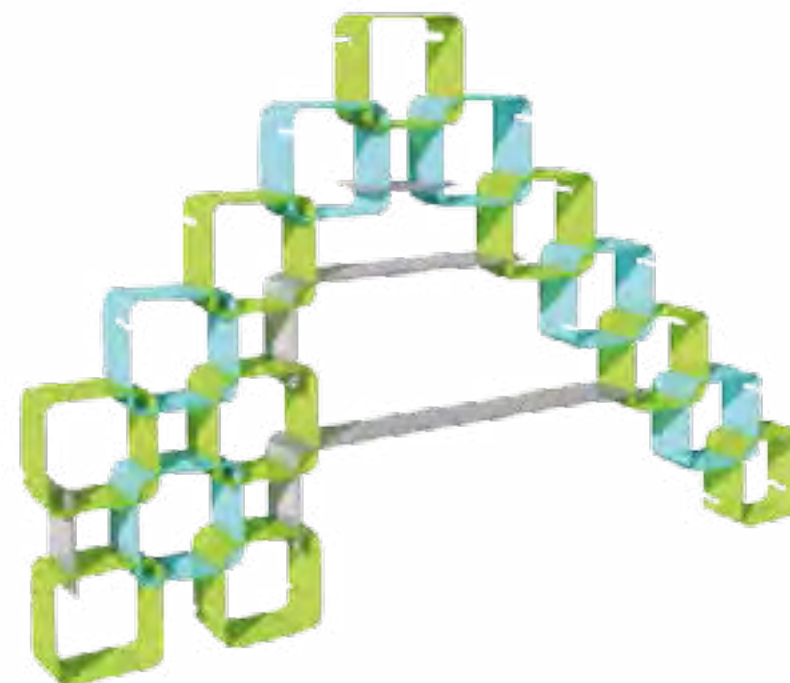
Plait the plane. Componenti modulari per il contract alberghiero
Valentina Arca



Il progetto è dedicato alla realizzazione di arredi per spazi alberghieri il cui principale obiettivo è la velocità della fase di montaggio. Il progetto ha creato una linea modulare di arredo che si adatta a tutti i tipi di stanze e diverse tipologie di ambienti. Il sistema prevede varie tipologie di pezzi differenziati per dimensioni e forme con appropriati sistemi di giuntaggio da utilizzare secondo le varie necessità di aggregazione delle parti. Elementi verticali, orizzontali, curvati, traforati con i quali è possibile realizzare tutti i prodotti per comporre una camera di albergo.



Proposta Espositore da negozio
Valentina Ascani



Il progetto propone un sistema modulare di espositore per negozio. Il modulo è l'interfaccia prodotto-cliente e in questo caso, essendo un prodotto seriale, ha la necessità di adattarsi ad ogni tipologia di spazio. Questo espositore è composto da sei pezzi tutti realizzati con lo stesso materiale e tra loro aggregabili tramite incastri. Tale modulo può essere utilizzato a parete o come centro stanza o nello spazio vetrina. Inoltre i moduli, quali elementi tridimensionali, possono essere raccordati tra loro anche con elementi bidimensionali che vanno a costituire le mensole.

BLUSH_Bluetooth Fashion

Letizia Baglioni



Progetto di un orologio che permette di liberarsi dal cellulare, interfacciandosi con esso attraverso la tecnologia Bluetooth mediante la quale è possibile essere avvertiti nel momento in cui si riceve una chiamata, un messaggio o comunque si intendono utilizzare altre funzioni presenti nel telefono. L'esigenza di avere un bracciale come interfaccia proprio con il telefono cellulare, in quanto è l'artefatto tecnologico più utilizzato, ed è ormai un apparecchio essenziale

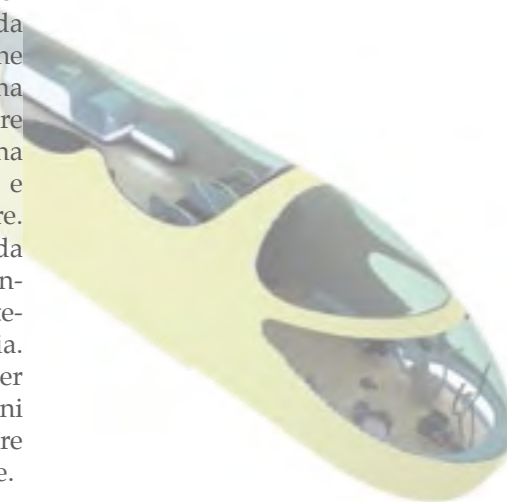
per la normale vita sociale e lavorativa. In continua evoluzione, da semplice mezzo di comunicazione, si è arricchito di funzioni e potenzialità sempre maggiori: agenda, lettore, foto e videocamera digitale, modem per la connessione internet. Partendo da queste premesse, il progetto risponde ad una delle esigenze più sentite da chi utilizza il cellulare, ma magari non gradisce di doverlo sempre tenere addosso o comunque sott'occhio.



Wellness on train

Riccardo Baldelli

Il progetto svolto "Wellness on train" vuole essere una carrozza ferroviaria adibita a centro benessere. Si tratta di un *revamping* di carrozza ferroviaria a due piani in cui sono state riprogettate le finestrature esterne per essere contaminate dal panorama e gli spazi interni in cui sono state inserite macchine per il fitness. La carrozza è composta da una reception, da spogliatoi, da cabine massaggio, da solarium, da una zona belvedere con annessi apparecchiature da palestra al piano inferiore, e da una zona relax dotata di divani, sedute e spazio-ristorazione al piano superiore. Il percorso interno è caratterizzato da un utilizzo costante e progressivamente dinamico della sinergia tra aromaterapia, cromoterapia e musicoterapia. L'adozione di sollevatori interni per collegare i due piani e i vetri esterni elettrocromici permette di conferire all'ambiente una sinestesia di piacere.



Ognuno pensa con la propria Vespa

Gioele Baldocchi

Progetto svolto in collaborazione con l'azienda Piaggio, Pisa. Partendo da un'analisi storico-culturale del mondo Vespa, se ne propone il *redesign*. Il progetto recupera il concetto di telaio a scocca portante sul quale applicare componenti e accessori personalizzabili, realizzati in materiale plastico. quindi ognuno può progettare la propria Vespa. La Vespa diventa espressione, manifestazione e rivelazione del proprio io e della propria personalità. Anche la Vespa, quindi, si personifica, simboleggiando il nostro modo di essere e di vivere.



Gioielli meccanici

Laura Baracani

Il progetto, nel suo processo di analisi, studia i sistemi di giuntaggio reversibili ed irreversibili. Il processo di sintesi ha portato alla progettazione di gioielli meccanici che contengono parti meccaniche,



come rivetti, viti, bulloni, dadi e di meccanismi come la camma, la biella, l'autocentrante di un tornio. Il giuntaggio assolve alla sua normale funzione e diviene anche l'elemento decorativo ed identificante del prodotto. La sua funzionalità non viene più nascosta, come nel caso delle chiusure in oreficeria, ma anzi viene esaltata diventando così anche motivo di

decoro. I materiali ipotizzati per la realizzazione sono il titanio, la pelle di razza e le lacche, per creare contrasti cromatici e di rilievo che permettono sensazioni gradevoli al tatto e alla vista.



Occhiali sportivi e nuove tecnologie

Anna Barato



Il progetto consiste nella progettazione di un occhiale da sci per bambini e ragazzi. L'oggetto è dotato di un sensore GPS in grado di localizzare la persona che lo indossa. Inoltre l'occhiale è dotato di due telecamere poste ai lati della montatura per avere una visione totale durante l'attività sportiva.



Schiz d'autore. Innovazione dei prodotto della tradizione bellunese

Caterina Barp

Il progetto ha indagato nell'ambito della cultura alimentare delle Dolomiti bellunesi, intervenendo attraverso la cultura progettuale propria del design, quale fattore strategico per l'innovazione dei nostri prodotti sui mercati internazionali. Lo schiz è un formaggio fresco conosciuto e degustato solo nella provincia di Belluno. Scopo del progetto è stato creare una linea di prodotti a base di schiz combinati con altri alimenti. Il progetto ha avuto come obiettivo la diffusione di questo formaggio anche al di fuori del territorio bellunese, realizzando monoporzioni ed una tipologia di packaging ecosostenibile come sistema di condizionamento, confezionamento e degustazione del prodotto.



Centurion, nuova concezione di casco da moto con connettività GPRS

Yonatan Bartoli



closed chin



open chin

Progetto di un casco per motociclisti con un sistema di navigazione inserito direttamente al suo interno. Da tempo si registra l'aumento dell'utilizzo di veicoli a due ruote per spostamenti urbani ed extraurbani; inoltre, anche per questa tipologia di veicoli, si trovano sul mercato varie tipologie di navigatori satellitari. Quindi, per motivi estetici, funzionali e di sicurezza, in questo progetto viene integrato un sistema di navigazione satellitare, direttamente nel casco, utilizzando la tecnologia dei sistemi di puntamento degli aerei militari. Questa tecnologia consente al centauro di ricevere le indicazioni stradali direttamente sulla visiera del proprio casco.



Soap opera. Preziose metamorfosi

Laura Brilli

Il progetto "Soap opera" è una ricerca progettuale per una collezione di gioielli che ha analizzato la metamorfosi nel regno animale. Dallo studio della metamorfosi, caratterizzato dal concetto di trasformabilità, anche nella progettazione di questi prodotti la caratteristica principale è la loro trasformazione formale e materica. Al metallo è affidata l'immagine finale dell'animale gioiello che viene gradualmente scoperta sciogliendo il rivestimento in sapone, al quale è conferito l'aspetto larvale della metamorfosi.



Photograph. Zaino per apparecchiatura fotografica

Diego Campeol



Progetto di uno zaino per attrezzatura fotografica professionale. Lo zaino permette il trasporto di fotocamere, obiettivi, filtri, flash e cavalletto. Il principale obiettivo del progetto è la realizzazione di uno zaino rigido e variabile volumetricamente. Il prodotto coniuga innovazione formale e funzionale in relazione agli aspetti ergonomici e prestazionali richiesti. Per la realizzazione del prodotto si prevede l'utilizzo di fibra di carbonio con resina poliestere. Lo schienale, elemento di interfaccia tra lo zaino e la schiena, ha due bande realizzate in schiuma a lento ritorno, materiale utilizzato anche per le cinghie. Lo spazio interno, interamente imbottito, è ripartito da divisori mobili e include, nella parte superiore, un sistema di localizzazione che combina la tecnologia GPS e la tecnologia GSM tramite l'uso di un computer. Attraverso tale apparecchiatura è possibile rintracciare lo zaino in caso di furto o smarrimento.

Nortek

Duccio Casali



Progetto svolto in collaborazione con l'azienda Nortek di Bologna. La ricerca progettuale ha interessato il campo della tecnologia di largo consumo, un settore che negli ultimi anni è cresciuto in modo esponenziale rispetto al livello di alfabetizzazione informatica delle persone. I prodotti coinvolti nella ricerca sono lettori MP3 e casse acustiche HI-FI.



Voilà. Allestimento integrato nei treni regionali

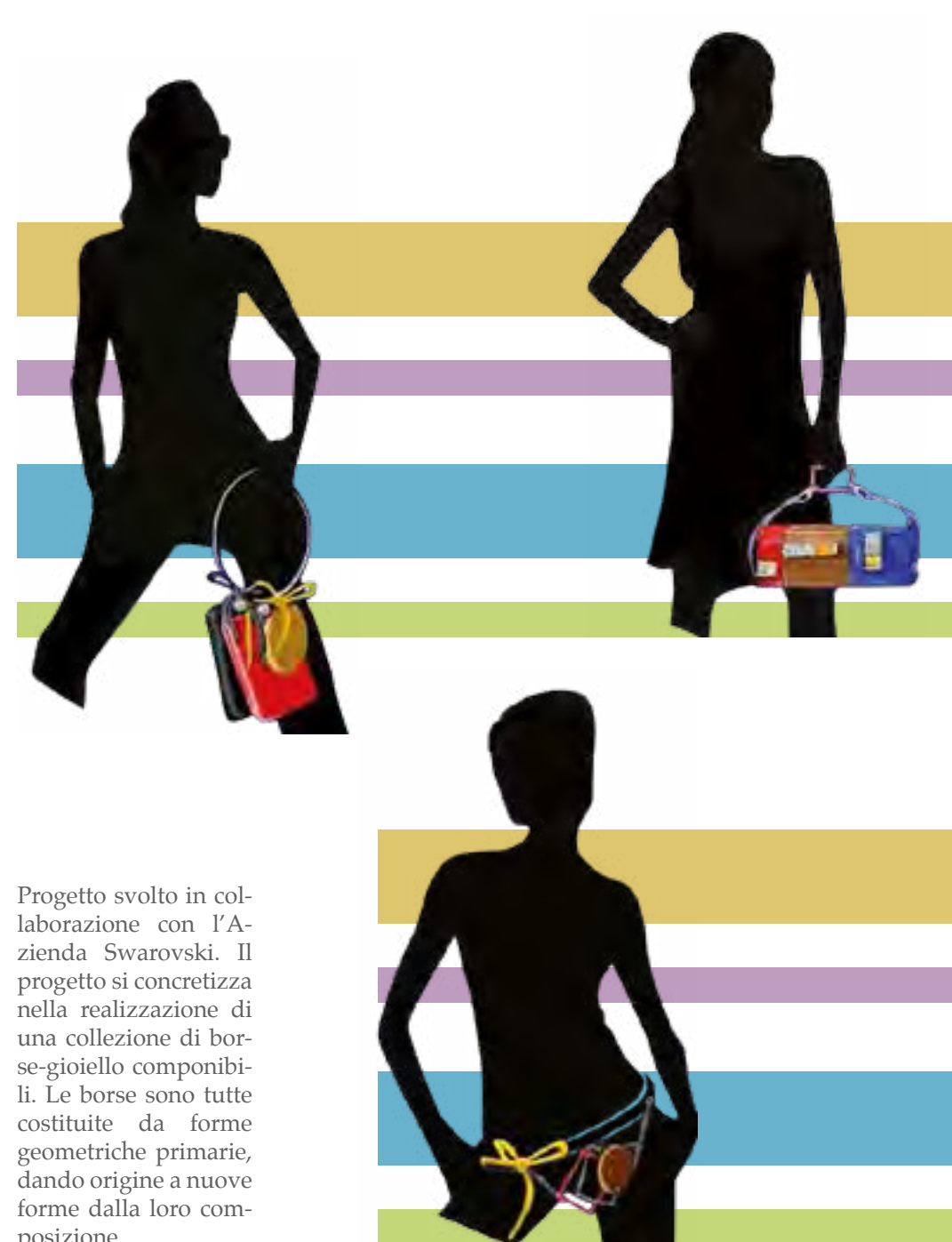
Francesco Casella

Il progetto si è articolato attraverso una serie di studi sul comportamento e le abitudini di chi viaggia in treno per brevi tratti. Tale analisi ha portato alla progettazione di una seduta versatile e di un nuovo concetto di bagagliera. Le sedute sono indipendenti e montate su una trave a sbalzo sulla quale si avvolge un sedile in legno curvato e modellato che ospita un'imbottitura facilmente removibile e sostituibile. La seduta è una scocca portante realizzata da un pannello in laminato ad alta pressione postformato. La spalliera si articola in tre parti: lombare, poggiatesta e origliera. La parte lombare è reclinabile e si trasforma in una superficie attrezzata come un piano da lavoro o per consumare un pasto. L'orecchiera contiene una luce di cortesia per la lettura ed una maniglia per facilitare il cammino lungo il corridoio. Sotto la seduta è presente un vano porta oggetti per riporre l'ombrello e la borsa, con soluzioni di trasparenza nel rispetto delle norme per la sicurezza. Lo studio rivolto alla bagagliera migliora l'accessibilità e la capacità di carico. Il suo movimento avviene tramite un meccanismo ad aria compressa che ne permette l'apertura e l'abbassamento considerando l'altezza delle persone sedute. Inoltre la bagagliera è anche contenitore delle componenti impiantistiche.



Caleidoscopio di visioni mutevoli. Linee in movimento e mercante di sogni

Francesca Castagnacci



Progetto svolto in collaborazione con l'Azienda Swarovski. Il progetto si concretizza nella realizzazione di una collezione di borse-gioiello componibili. Le borse sono tutte costituite da forme geometriche primarie, dando origine a nuove forme dalla loro composizione.

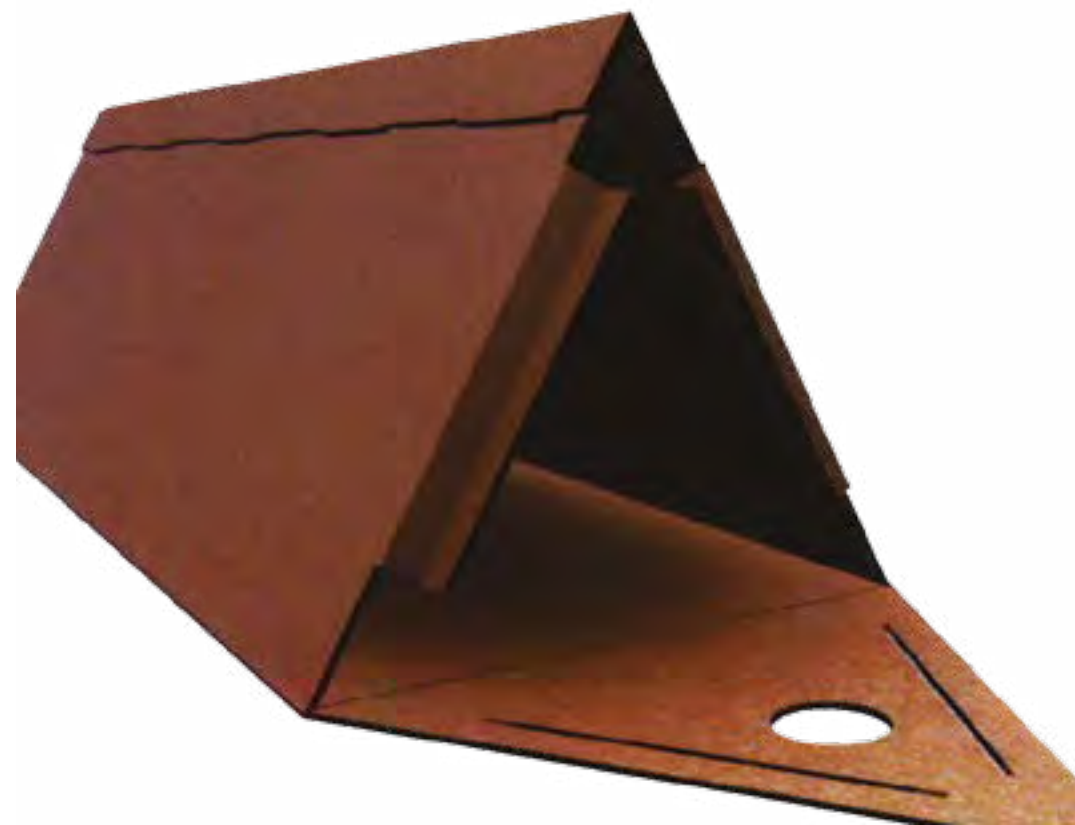
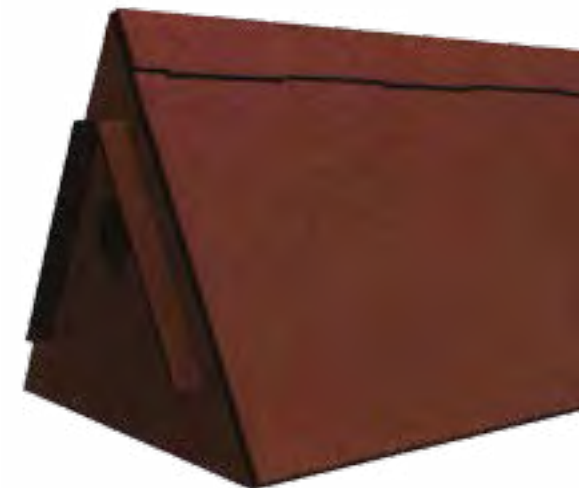
Ninfa. Innovazione per Richard Ginori
Leonardo Cincinelli

Progetto svolto in collaborazione con l'azienda Richard Ginori di Firenze. Lo studio formale di questa linea di prodotti per la tavola, "Ninfa", è composto da 13 pezzi. La riduzione dei pezzi è resa possibile attraverso la creazione di alcuni elementi polifunzionali in modo da favorire il libero utilizzo di essi. L'elemento di identità formale dei prodotti è l'assimmetria.



Carthome. Rifugio usa e getta in cartone per homeless
Pietro Cordini

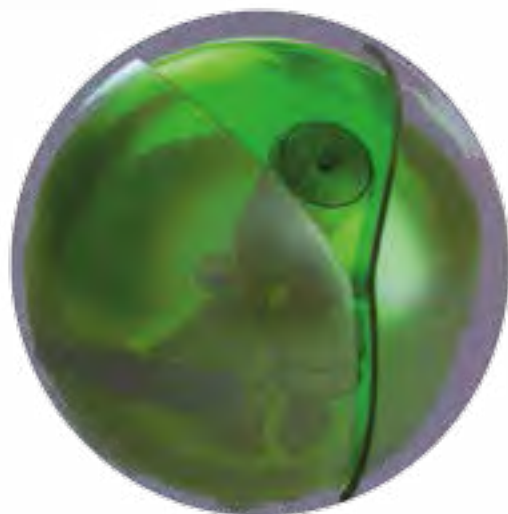
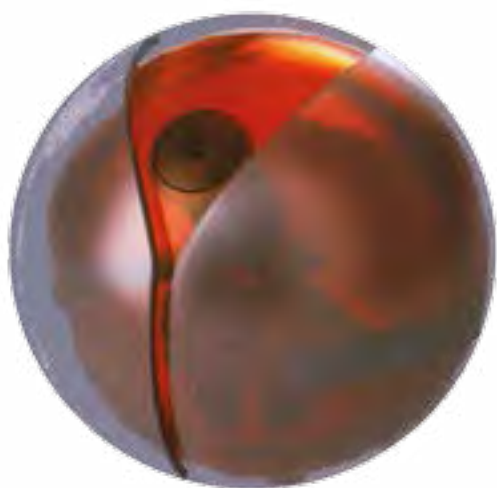
Progetto di un rifugio usa e getta in cartone ripiegabile e trasportabile. Gli utilizzatori di "Carthome" non sono solo il popolo degli *homeless*, ma anche dei nuovi gruppi nomadi rappresentati dai viaggiatori in *inter-rail*. Il progetto è un rifugio trasportabile, leggero, biodegradabile, smontabile, ripiegabile e distribuibile gratuitamente. La scelta di utilizzare un cartone tripla onda ha permesso di realizzare un prodotto monomaterico molto resistente alle sollecitazioni meccaniche, ottimo isolante e molto leggero. Le dimensioni di "Carthome" aperto sono di 2000 x 700 mm con un'altezza di 600 mm, mentre piegato misura 600 x 700 mm con uno spessore di 130 mm.



La forma dell'acqua

Manlio Cuono

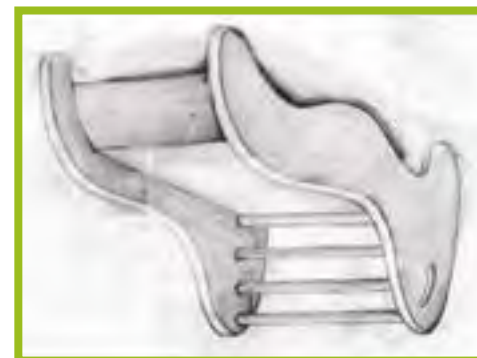
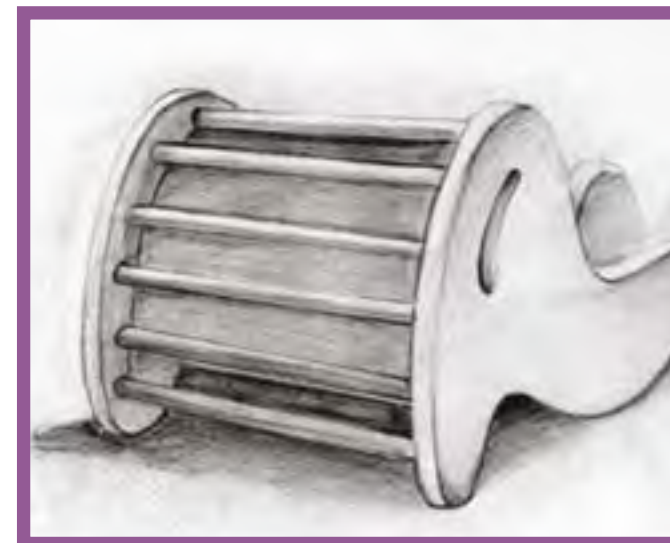
Il progetto si rivolge al settore della rubinetteria idrosanitaria. Il rubinetto inserito all'interno del lavabo, attraverso tubi estraibili, può muoversi liberamente. Il prodotto è realizzato in vetro freddo, materiale che permette versatilità di formatura, infinite possibilità cromatiche e ottime proprietà di resistenza meccanica. Una cartuccia intercambiabile che contiene all'interno essenze profumanti e coloranti dona all'acqua un gradevole aspetto olfattivo e visivo. Un filtro integrato in essa, che sfrutta la tecnologia della microfiltrazione, garantisce l'assoluta salubrità dell'acqua.



Il Piccolo Esploratore: prodotto di arredo per le scuole materne

Sofia D'Amico

Il progetto si rivolge al settore dell'infanzia. Il prodotto denominato "Il Piccolo Esploratore" è un oggetto progettato sulle misure antropometriche del bambino e in base alla sua evoluzione. Il progetto esprime un prodotto in cui il bambino ha voglia di esplorare e di giocare, assumendo varie funzioni, dall'arrampicarsi al nascondersi, dal sedersi allo scivolare. Realizzato in ABS risulta leggero e maneggevole.



Caffè in movimenti: coffee cup
Elisa De Michele



Il progetto propone la realizzazione di un chiosco dedicato alla consumazione di caffè, capace di adattarsi ai vari luoghi della città. Il chiosco è provvisto di pistoni idraulici che ne permettono la chiusura e l'apertura. Il prodotto è realizzato in materiali plastici di primo riciclo e le parti trasparenti sono in policarbonato. Al proprio interno è previsto anche l'alloggiamento dell'arredo dello spazio circostante.



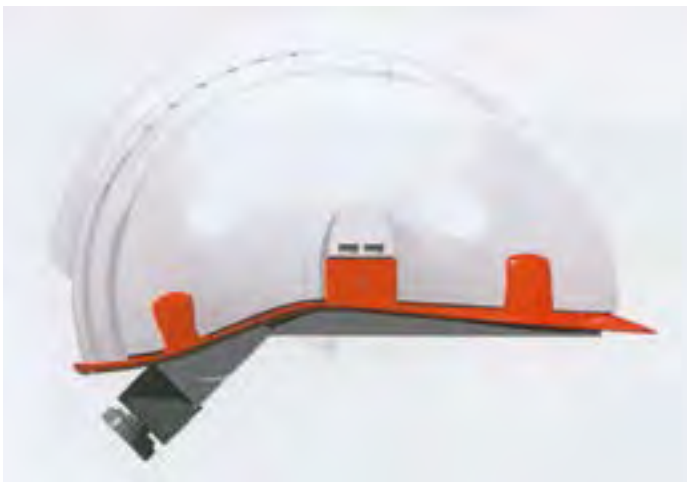
Lempicka – Accessories
Marzia Di Marco

Progetto di una linea di accessori dedicati alle opere di Tamara de Lempicka. Lo studio formale della collezione ripercorre la sinuosità delle figure femminili, la morbidezza dei capelli e l'intensità dei colori, che diventano sia elementi decorativi, che funzionali.



Helmet – 2007. Progetto di elmetto da cantiere

Filippo Fazzini

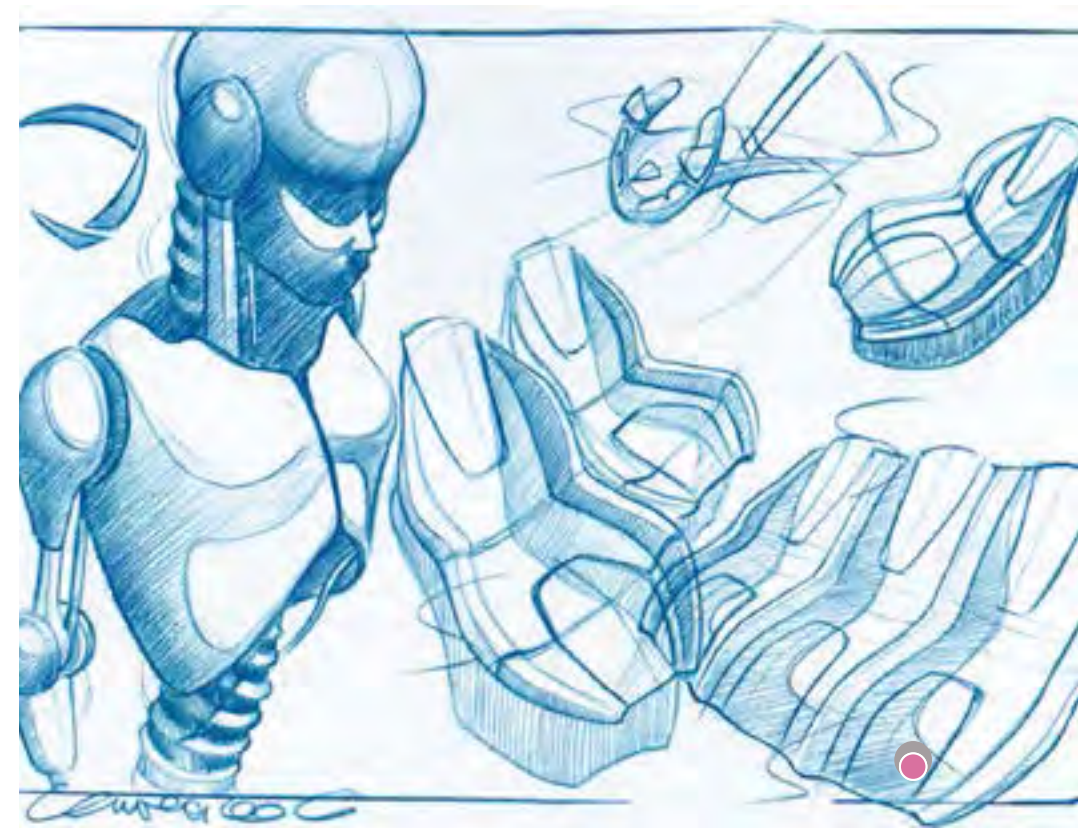


Il progetto affronta i problemi di sicurezza sui cantieri proponendo un casco che risponda a requisiti di versatilità e adattabilità. Fornisce una maggiore visibilità e una maggiore vestibilità rispetto ai caschi attualmente in commercio. Questo casco presenta sulla parte superiore delle prese d'aria, favorendo una maggiore ventilazione. Il progetto prevede, inoltre, un sistema di regolazione della larghezza della bardatura, regolabile attraverso una rondella dentata che scorre su una guida. Questo sistema assicura una perfetta aderenza alla testa e quindi una migliore vestibilità della bardatura, permettendo l'eliminazione del sottogola. La tesa, leggermente accorciata, ovvia al problema della mancanza di visibilità degli elmetti attuali. Il prodotto è composto dalla bardatura e una calotta in poliuretano termoplastico, alla quale si può sovrapporre una seconda calotta in polietilene ad alta densità per i lavori con alto grado di rischio. Il sistema di aggancio fra calotta e sovracalotta è determinato da un incastro maschio-femmina che può essere sfruttato anche per l'attacco di accessori come visiera e cuffie. L'intercapedine, presente fra le due calotte, consente un maggior grado di sicurezza in caso di urto o caduta.

Sagitta. Hydrogen design, concept car for Lancia

Marco Giumentaro

Progetto svolto in collaborazione con Lancia. Il processo progettuale parte dall'analisi delle diverse identità assunte, nel secolo appena trascorso, dal marchio Lancia. Sono stati analizzati gli aspetti che più hanno caratterizzato le forme dei modelli più significativi e che hanno contribuito al prestigio del marchio. Questo "concept car" pone in relazione un repertorio formale del passato coniugando alle più avanzate tecnologie del settore automobilistico.



Moto scooter DNX

Matteo Guardini



Il progetto è rivolto allo sviluppo di un veicolo a due ruote automatico che assolve sia al ruolo di moto, che di scooter granturismo. Essendo un veicolo ibrido nelle sue funzioni, prevede la sella traslabile in altezza, la trasmissione automatica e la sospensione posteriore posizionata orizzontalmente al telaio con manubrio dotato di meccanismo di avanzamento. Il telaio progettato è una struttura a doppia trave in lega di alluminio. Il motore scelto è un monocilindrico a quattro tempi e a iniezione elettronica di 500cc; e accoppiato ad un gruppo di trasmissione con variatore automatico. La

scelta delle ruote in relazione alla trasformazione del veicolo è stata di un cerchio da 16 pollici anteriore e di un 15 pollici posteriore. Lo studio formale del telaio è l'elemento che connota fortemente il prodotto, lasciato interamente a vista e trasformato al proprio interno in un contenitore per due caschi. Il telaio è composto da due semiscocche che vengono imbullonate e rappresenta l'elemento sul quale va ad alloggiarsi il motore, contribuendo alla rigidità e stabilità del mezzo. La parte anteriore del veicolo prevede una carenatura di protezione per le gambe.

Cetoine: automodulare espandibile

Francesco Iannuzzi



Il progetto di un concept car in cui il principale obiettivo è la variazione dimensionale in lunghezza.

Il progetto individua la soluzione nella creazione di un volume aggiuntivo nella parte posteriore del veicolo, elemento che garantisce a questo prodotto anche una forte innovazione formale. L'utilizzo di un telaio Backbone Chassis che permette la movimentazione del tetto, dei fianchi e del pavimento, garantisce a questo prodotto anche una forte innovazione formale. Il

tunnel centrale, struttura principale di questo telaio automobilistico, diventa contenitore degli impianti e della trasmissione, al quale vengono ancorati i sedili. Lo studio della forma si presenta con una gerarchia di segni che conferiscono al prodotto un'immagine sobria, ma con una forte identità. A tale auto, per aumentarne la capacità di carico, è possibile aggiungere due valigie rigide con ruote che vanno ad integrare il portabagagli già esistente.



Rouge Kaiser
Chiara Lazzaroni



Progetto sviluppato in collaborazione con Deborah Group di Milano, azienda leader nel settore cosmetico, proprietaria dei tre brand: Debby, Deborah e Rouge Kaiser. Il progetto ha elaborato l'immagine coordinata e una serie di prodotti per questo brand. Il progetto ha anche realizzato una nuova linea di prodotti *make up*, il cui studio morfologico si pone nella relazione forma/funzione, e reinterpreta graficamente la donna bendata di Rene Gruau. Il sistema prodotto si compone di mini trousse, shoppers ed espositori, da collocarsi sia in ambito domestico che all'interno dei punti vendita.



Hololamp: lampada olografica per esterni
Alessio Lazzarini



Il progetto analizza apparecchi illuminanti destinati a spazi sia all'aperto che al chiuso. Nello studio degli aspetti tecnici e tecnologici si è scelto di utilizzare la tecnologia degli ologrammi, in cui la luce diventa elemento tridimensionale. Quindi la possibilità di illuminare attraverso l'utilizzo di sculture quale parte del nostro patrimonio storico ed artistico.

Nuovi scenari nella progettazione di prodotti per l'illuminazione

Federico Lipparelli

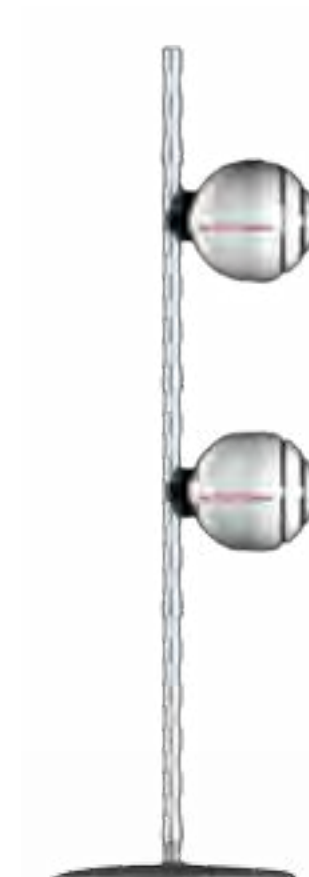


Progetti sviluppati in collaborazione con l'azienda Martinelli Luce, Lucca. Il progetto si articola in diverse linee di prodotti che utilizzano la tecnologia a fibre ottiche; in una di queste la fibra ottica si ritrova sia nella parte strutturale che in quella illuminante. In un'altra serie di lampade da tavolo, da soffitto e da sospensione le fibre ottiche si trovano solo nella parte illuminante.



M.W. Multisensorial Way

Giovanni Locci



Progetto svolto in collaborazione con la Scuola Nazionale Cani Guida di Firenze dedicato alla progettazione di attrezzature da collocarsi nell'area addestramento del cane guida per non vedenti. Il progetto crea un percorso multisensoriale avvalendosi di strumentazioni semplici, ma allo stesso tempo caratterizzate da una notevole flessibilità, in modo tale da riprodurre ostacoli fisici e sensoriali, nonché scenari variabili, finalizzati all'acquisizione da parte del cane di una serie di regole e di comportamenti che dovrà poi applicare nel momento in cui si troverà a guidare il non vedente in uno spazio urbano.

Hi-SIGHT: auto a visuale libera

Daniele Lunghi



Progetto di un concept car in cui le parti trasparenti vogliono identificare il prodotto. Il progetto del telaio si definisce sullo spostamento dei montanti frontali all'altezza dei sedili anteriori, ridefinendo le loro dimensioni e ottenendo una visua-

le ben oltre i 180° e di conseguenza un cambio di curvatura del parabrezza. La realizzazione del telaio nella parte inferiore a "y" e i due longheroni determinano l'innovazione formale in cui l'automobile è definita da un unico segno.



Edonè: location alternative per eventi

Carlotta Malatesta



Progetto di uno yacht dedicato al commercio, adibendo a diversi utilizzi ogni ponte dell'imbarcazione. Al livello del *whellhouse deck* un salone trasformabile in zona sfilate, con adiacente showroom per lo spazio vendita.



L'articolazione dello spazio è realizzabile attraverso pannelli modulari scorrevoli. Le sedute per tali spazi sono delle poltroncine i cui riferimenti formali utilizzano modelli bionici. In tali luoghi è possibile organizzare feste, eventi e congressi.



Food trading up, strategie di un lusso accessibile nel largo consumo

Elena Martinelli



Progetto svolto in collaborazione al Consorzio del Prosciutto di Modena. L'analisi dei contemporanei stili di vita crea nuove necessità nel consumatore. Il progetto risponde ad un nuovo modo di comprare e degustare il prosciutto. Questo *food à porter* è un packaging che assolve ad una doppia funzione, quella del confezionamento e della gustazione. Inoltre, il progetto si articola in tre tipologie di *food à porter* in riferimento alle tre diverse stagionature del prosciutto. Questo progetto vuole dare forma al gusto. La forma del packaging evoca in uno spazio tridimensionale il logo del Consorzio del Prosciutto di Modena.



Lighting Place – La luce comunica l'anima dei luoghi

Arianna Mazzi

Progetto svolto in collaborazione con il Consorzio delle Cinque Terre. Il processo progettuale si è articolato secondo la relazione identità dei luoghi, in questo caso il territorio delle Cinque Terre, e la cultura progettuale propria del design. Il progetto rinterpreta una tradizione del passato quando gli abitanti delle Cinque Terre erano soliti donare agli ospiti i limoni. Il progetto ha elaborato un sistema di illuminazione componibile con l'utilizzo delle tecnologie led e DMX.



Schatten L'ombra del design
Serena Mencatelli



Progetto di un sistema di copertura per esterni. La progettazione di una struttura per la creazione di un piccolo spazio ombreggiato destinato alla sosta o al riparo. Un ombrellone il cui corpo racchiude un sistema di illuminazione a LED, che è anche il contenitore del meccanismo di apertura e chiusura ed al tempo stesso l'involucro per la struttura.

O.B.U.S – On Board Universal design Solution
Andrea Michelagnoli

Progetto svolto in collaborazione con l'azienda ATAF di Firenze per la progettazione di un sistema inclusivo per l'emissione e l'obliterazione di titoli di viaggio. Si tratta dello studio di un dispositivo che tende ad eliminare il concetto di "standard" nel rispetto dei criteri dell'Universal Design, inoltre applicando la cultura progettuale dell'interaction design. "O.B.U.S" si configura come un dispositivo in cui l'emissione e l'obliterazione di titoli di viaggio è automatica a bordo autobus autobus o a terra. O.B.U.S ha funzioni ben distinte: comandi di grandi dimensioni, adattabilità della posizione dell'apparecchio tramite rotazione, la flessibilità dell'uso, ne fanno un dispositivo *user friendly*.



Stiro up. Ariete asse da stiro con caldaia integrata

Silvia Minenti

Progetto svolto in collaborazione con l'azienda Ariete, Firenze. Progetto di un'asse da stiro compatto, leggero, maneggevole e di ridotto ingombro. Questo prodotto ha interpretato i principi dell'Universal Design, infatti è dotato di un piccolo motore per facilitare le operazioni di apertura e chiusura e due ruote per facilitarne il trasporto. I pulsanti sono posti sulla maniglia per effettuare le operazioni di apertura, chiusura con un'unica mano e di aspirazione e soffiaggio. Inoltre quest'asse presenta un piano per appoggiare il ferro in esercizio e un cassetto sottostante per riporlo.



PaperJ Accessori per un attimo

Giulia Paoli

Il progetto "PaperJ: accessori per un attimo" è una linea di accessori del sistema abbigliamento ad obsolescenza programmata. Una linea di gioielli che ha parti sostituibili e quindi deteriorabili, producendo rifiuti. Prodotti realizzati in carta, metallo e bio-plastiche in cui la parte il carta è facilmente sostituibile.



Luce sensibile

Jessica Papini

Il progetto interpreta la relazione luce - interazione. L'accensione e lo spegnimento della lampada si ottiene tramite sensori che possono essere a sfioramento o di movimento. Il progetto propone tre soluzioni. Mellis è un corpo illuminante senza fili con base di ricarica. Astrum, lampada-proiettore da parete, la cui accensione avviene tramite sfioramento. Filetto, corpo illuminante da tavolo o da terra, con base a forma di piramide. Lampada la cui accensione si trova su uno dei quattro lati.



Un Mini lusso

Giuseppina Pisciotta



Progetto dedicato ad una linea di accessori che evocano il brand Mini. La progettazione della collezione mira alla creazione di oggetti che per forma interpretano il redesign della citycar Mini. Accessori per un pubblico femminile, coordinati con l'automobile che definiscono una specifica tribù di consumatori.



Air-Tech-Shoes Calogero Romano



Progetto di scarpe per il tempo libero. Obiettivo principale è il problema legato alla traspirazione del piede, con lo scopo di migliorarne il microclima all'interno della scarpa. La progettazione di una soletta in cui è previsto un circuito d'aria con microforature che ne permette l'ingresso e l'uscita. Altro elemento di innovazione è il sistema di allacciatura della scarpa, composto da tre molle. Le molle, essendo meno rigide dei lacci, da un lato sorreggono le due parti della scarpa, e quindi impediscono di far uscire il piede, e dall'altro permettono una maggiore libertà di movimento in fase di spinta.



La Prima Maschera Camilla Saccardi

Progetto di una collezione di abiti, capaci di soddisfare varie esigenze e il desiderio di espressione. Abiti oltre la moda e le tendenze, in cui la creatività di chi li indossa è capace di trasformarli. Una collezione di capi che lascia esprimere il proprio sé, non rinunciando al comfort e alla propria individualità.



Un caffè al sole

Elena Santini



Progetto di una macchina da caffè a capsule in grado di realizzare anche tè e tisane; il suo utilizzo è possibile anche per persone con disabilità visive. La progettazione di questo apparecchio di uso quotidiano la cui riconoscibilità formale si identifica da un contenitore simmetrico che nel centro della macchina presenta un'imponente leva per il caricamento delle capsule e quattro grandi tasti con simboli a rilievo. Inoltre, nella parte posteriore dell'apparecchio, sono presenti a destra le tazzine del caffè, a sinistra le tazze per le tisane e al centro il serbatoio per l'acqua.



Neo.C.S. neoprene city SUV

Simone Sabatucci

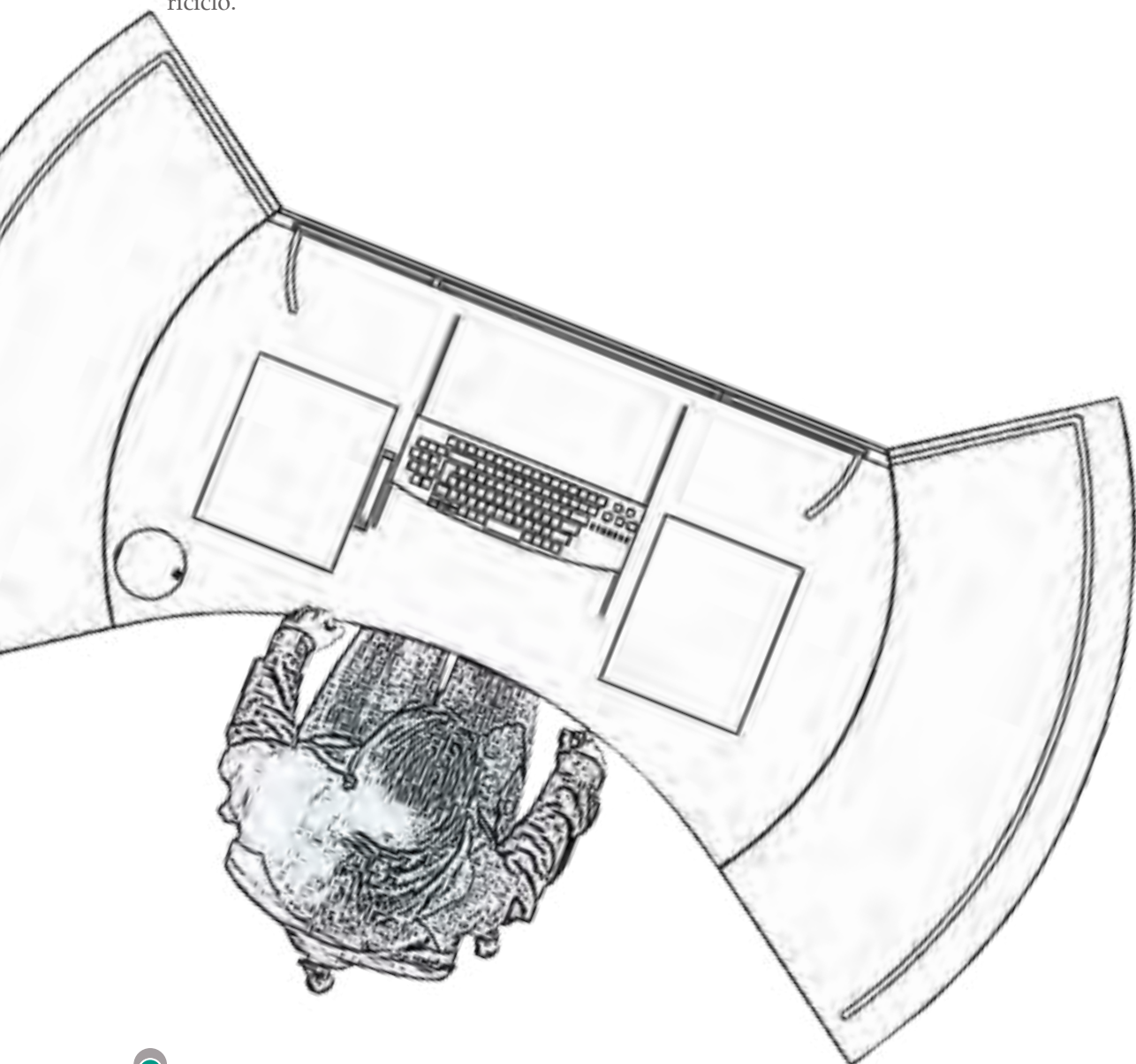
Progetto di un concept di mini SUV ecosostenibile. Lo studio morfologico di questo veicolo a tre porte, con fari integrati nelle linee della carrozzeria, è reso possibile attraverso l'utilizzo della tecnologia dei LED. Lo studio della forma si identifica in un'unica linea, che parte dalla ruota anteriore e giunge alla posteriore in cui sono inserite le frecce e la maniglia dello sportello. Il portellone posteriore è diviso in due parti che si aprono una verso l'alto e l'altra verso il basso, per facilitare il carico di oggetti molto pesanti.



Diwo

Anis Tahbaz

Il progetto di una Digital Work Office è destinato alle tipologie di spazio ufficio *open-space* in cui non esiste più la distinzione tra scrivania e spazio per le attrezzature digitali. Si tratta di una postazione operativa con tecnologie integrate, utilizzabile sia singolarmente che da un gruppo composto al massimo di quattro persone. Una postazione di lavoro trasformabile ed adattabile alle varie funzioni. Lo studio della morfologia ha tenuto conto sia dell'antropometria che dell'ergonomia in relazione ai sistemi di assemblaggio delle apparecchiature, delle periferiche e del cablaggio. Inoltre, per la realizzazione di tale prodotto, sono stati scelti materiali plastici di primo riciclo.



Crociere in treno

Stefano Tassinari

Progetto di un treno per crociere. La composizione del treno si articola in tre parti: la zona delle cabine passeggeri, la zona servizi con bar ristoranti, foyer e sala cinema, infine la carrozza per gli alloggi dell'equipaggio. Tutte le carrozze sono ripartite su due livelli. Il treno è accessibile a persone disabili; ogni carrozza è dotata di due elevatori elettrici posti in un guscio trasparente. Le cabine possono

ospitare da due a quattro persone e sono dotate di due letti singoli o di un letto matrimoniale e dotate di servizio. Lo spazio bagno è diviso in tre aree funzionali utilizzabili contemporaneamente, eliminando il problema delle barriere architettoniche. Le carrozze presentano varie tipologie di finestrate in relazione alle funzioni di vagone, determinando una forte identità al treno.



L'oro dei Maya: il lusso del passato nell'arte esotica della "xocolatl" di Modica

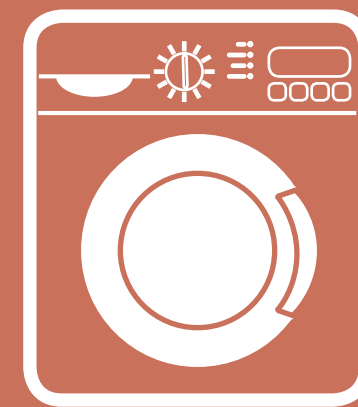
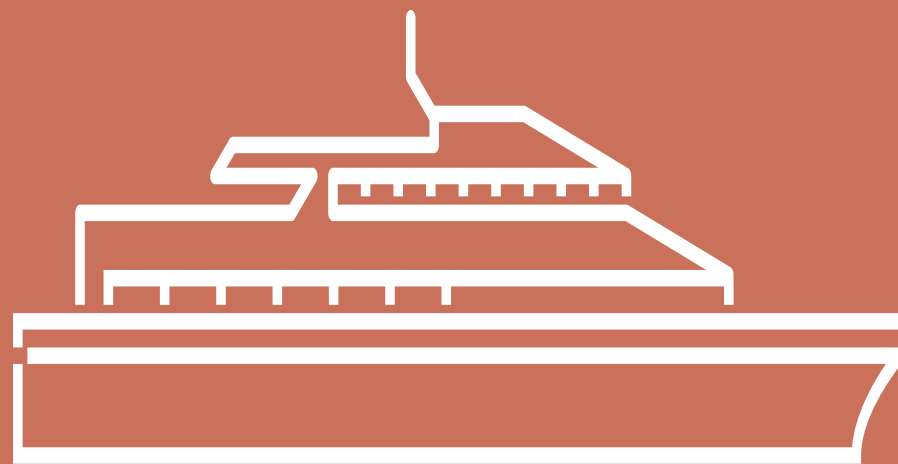
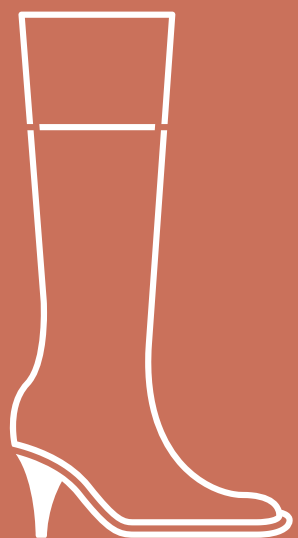
Ofelia Vindigni

Progetto scaturito da un'indagine svolta sul territorio modicano denso di chiese barocche che popolano i quattro colli posti intorno alla valle, dedicata alla lavorazione del cacao. Progetto di una cioccolatiera al fine di recuperare un'antica abitudine, quella di degustare una calda e profumata tazza di cioccolata. Cioccolateria realizzata in UDEL con al proprio interno resistenze elettriche alimentate da una piastra ad induzione.



2006

2007



Metastoria – contract in eco-light
Andrea Acciaresi



Progetto di un apparecchio di illuminazione a luce diretta creato per uno spazio verde e realizzato in materiale riciclato e riciclabile. Il funzionamento dei corpi illuminanti a led è garantito da un pannello fotovoltaico. Lo studio della morfologia segue modelli bionici che hanno prodotto una struttura esile con elementi modulari aggregabili secondo varie esigenze.

Hot-dog sushi e il food-design come “regione sociale”
Fabrizio Bellomo

Il progetto “Hot-dog sushi” analizza la relazione tra le problematiche culturali dei prodotti alimentari destinati ad essere consumati rapidamente. Sono stati esaminati due prodotti tipici: uno è l’hot-dog, l’altro è il sushi. L’analisi svolta ci ha condotto su queste due icone del mangiare veloce che, per la loro distanza sia geografica che culturale, hanno prodotto un connubio culturale in cui il sushi è a base di carne, mentre l’hot-dog è a base di pesce.



L'abito nella metamorfosi di Ertè
Giada Bonini



Progetto di una collezione di abiti-gioiello che reinterpreta il linguaggio delle creazioni di Ertè. L'abito è implementato da un gioiello che ne compone la parte funzionale.



Beehive: wine package for interior storage
Jacopo Brogi



Progetto di packaging per una bottiglia di vino. Il materiale utilizzato per la realizzazione è il cartone ondulato. Un foglio di cartone opportunamente cordonato ed incastrato per la creazione di una scatola a sezione triangolare adatta al trasporto del vino, resistente agli urti, capace di proteggere il contenuto dalla luce diretta, impilabile e in cui il rapporto tra pieno e vuoto è ottimizzato. Questo packaging è riutilizzabile per creare uno spazio cantina all'interno della propria abitazione.



Contract intelligence, mille modi per ottimizzare il lavoro alberghiero

Patrizia Cacciapuoti

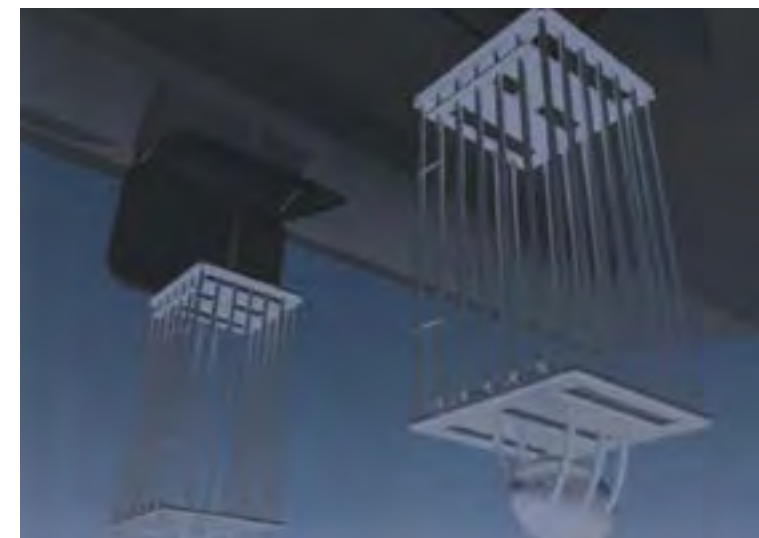
Progetto per il contract alberghiero che si coniuga all'*ambient intelligence*. L'intento è quello di evidenziare la facilità d'utilizzo di servizi e di migliorare le interazioni umane. Tali principi sono applicati ad un carrello per la manutenzione alberghiera con il fine di agevolare e migliorare la qualità del lavoro per gli addetti alle pulizie e al controllo delle stanze. Lo studio della forma ha analizzato il modello bionico del millepiedi, animale dalle molteplici capacità motorie il cui compito è quello di trasformare i rifiuti vegetali. Il carrello, come il millepiedi, è composto da una corazza realizzata in moduli al fine di variare le sue dimensioni in relazione alle necessità. L'interno è ripartito in precise aree invisibili dall'esterno: sporco, pulito e detersivi.



T-BOAT barca per escursioni turistiche

Mattia Cagnoli e Andrea Conserva

Progetto di uno yacht capace di accogliere in sé una molteplicità di funzioni e di esaudire i desideri di ogni passeggero, che abbia la passione di osservare il fondale marino. Il passeggero che si trova a bordo di questo veicolo troverà anche spazi destinati al benessere ed al relax. L'imbarcazione è dotata anche di una spiaggia, una zona solarium ed una zona ristoro.



Oltre la penna
Giorgio Campana



Il progetto "Oltre la penna" parte dalla volontà di rendere la scrittura possibile a tutti a prescindere dalle condizioni psicofisiche di chi deve impugnare la penna. È stato concepito un prodotto che consenta un nuovo approccio all'utensile penna, progettando un diverso modo di impugnarla. Il rapporto tra lo studio della forma, le funzioni e il rispetto dei principi dell'Universal Design, hanno prodotto un oggetto che per forma ha analizzato la famiglia degli artropodi. Una penna che per essere utilizzata non ha la necessità di essere impugnata.

Solid surface: proposta progettuale per unità abitative e strutture ricettive

Leonardo Coradeschi e Luisa Bertelli

Progetto di un sistema di arredo per uno spazio di 30mq destinato a due persone, per trascorrere un periodo di vacanze. Questo sistema di arredo è pensato per residence o hotel. Il sistema comprende una zona giorno e una notte in cui il bagno è parte integrante del modulo. Il modulo può essere montato sia al centro della stanza che appoggiato ad una parete del vano. Il materiale utilizzato per la realizzazione di questo sistema è Lg Hi-Macs, scelto per le sue caratteristiche di resistenza a macchie e urti, per la sua struttura non porosa, per la sua termoformabilità e la possibilità di essere lavorato con utensili da falegnameria.



M.E.L., Extreme Lovely Mood
Sara Costantini



Il progetto è rivolto ad uno dei prodotti tipici del territorio del Casentino, il miele. Un distributore di perle di miele. Il progetto muove dalla volontà di dare forma al miele, proponendo sfere di diametro di 17 mm. Essendo il miele un alimento proprio della cucina toscana fin dal periodo etrusco, e conservato in contenitori ovali di legno, il distributore progettato vuole recuperare sia formalmente che nei materiali il contenitore della tradizione.

Excessories

Manuela Curci e Gianfranco Di Renzo



Progetto di accessori che trovano la propria matrice formale nel modello strutturale dei vertebrati. Tale modello bionico è stato posto in relazione ai lifestyle contemporanei e contestualizzati in processi di produzione del sistema moda. I prodotti si rivolgono sia ad un pubblico maschile che femminile. I prodotti sono orologi, bracciali e valigiette 24ore unisex.



Mu, il vuoto che lega. Libreria per l' Universal Design
Claudio Di Maio



Progetto di una libreria per il contenimento e la facile consultazione di pubblicazioni di ogni formato. Dai tascabili alle riviste, ai testi di grande dimensioni, alle raccolte di immagini o monografie in formato albo, alle opere conservate in raccoglitori. La disposizione delle opere, poste secondo un angolo di 45°, favorisce una migliore leggibilità della costola del volume e, di conseguenza, una migliore consultabilità. Il prodotto "Mu" risponde anche ai principi dell'Universal Design ed è progettato sia per l'ambiente domestico che per quello di lavoro, inoltre questa libreria richiede una facile manutenzione.

Progetto di termoarredo
Elena Federico



Il progetto indaga sulla possibilità di implementare le performance di un radiatore. Il terminale di impianto da prodotto bidimensionale in questo progetto diventa tridimensionale e dinamico con funzione di arredo, di contenitore e di appendiabiti. Il prodotto è modulare, personalizzabile in modo da soddisfare le diverse esigenze del cliente.

Adamant Bangle : Bracciale mp3 player Valentina Giannelli



Il progetto Adamant bangle è un lettore mp3 contenuto in un bracciale. Un gioiello tecnologico destinato ad un pubblico femminile. Il prodotto è composto da uno schermo *touch screen* per un migliore e più facile controllo dell'uso; inoltre, possiede uno schermo interno estraibile realizzato con tecnologia oled, per visualizzare film, foto e video. Il bracciale è dotato di batteria al litio e di due auricolari bluetooth concepiti come fossero orecchini.

Città vera – Florence Ethic Network Claudia Luciano

Progetto di un sistema di comunicazione urbana per la città di Firenze. Il progetto ha proposto un freepress dedicato ad un pubblico giovane e attento alle problematiche della città contemporanea. In molte città italiane ad alta intensità turistica, è diffusa la vendita di prodotti indossabili contraffatti, quali copie di prodotti alla moda. Quindi "Città vera" è una freepress che vuole comunicare valori etici riferiti al rispetto delle persone e delle cose e alle loro conoscenze, ed in particolare che comunichi il valore dell'autenticità del prodotto quale status symbol del XXI secolo.



Mobilità e fitness. Studio di un triciclo a trazione umana

Valerio Lupia

Progetto di un veicolo per svolgere attività fisica negli spazi urbani. Un mezzo a tre ruote, che si muove sfruttando la trazione umana come unico propulsore. Il moto è dato da una pedalata simile a quella di un vogatore ellittico da palestra. La modalità d'uso di questo veicolo pone l'utilizzatore ad assumere una corretta posizione ed a utilizzare con modalità armonica gli arti inferiori e superiori. Tale veicolo è una soluzione per spostarsi e compiere attività fisica in aree pedonali, in parchi, nelle fiere e in generale in qualunque luogo dedicato al tempo libero.



Libero gioco. Lampada proiettore

Priscilla Lutrario



Progetto di una lampada-gioco dedicata al mondo dell'infanzia. Il prodotto proietta luce con immagini fisse o in movimento in diversi colori. L'oggetto è realizzato totalmente in ABS con varie colorazioni. Il corpo illuminante è a luce fredda. La lampada può essere posta sia su una superficie, che applicata a parete.



Libertà e trasformismo
Romina Maggi



Progetto di una linea di abiti il cui obiettivo principale è la libertà di movimento per chi li indossa. Per raggiungere tale obiettivo il processo progettuale è iniziato dalla strutturazione del tessuto che si trasforma da prodotto bidimensionale a prodotto tridimensionale. Gli abiti sono realizzati con la composizione di un modulo quadrato, il cui lato è 600 mm. Su questo quadrato è stata eseguita una doppia lavorazione: da un lato la realizzazione di pieghe e sul lato contiguo un'increspatura. Gli abiti sono un'insieme di questi moduli cuciti lungo il proprio perimetro, senza sistemi di giuntaggio. La collezione di abiti realizzata è composta da un capospalla, una gonna, un pantalone e una camicia.



Brio: elettrodomestico per l'apertura di vasetti in vetro
Claudio Manetti



Progetto di un elettrodomestico per aprire senza alcuno sforzo vasetti sottovuoto per la conservazione di alimenti. Lo studio formale di "Brio" è nell'anatomia del granchio. "Brio" soddisfa i principi dell'Universal Design, costituendo un valido ausilio per persone che hanno disabilità agli arti superiori.



Canapa e guado: una rilettura per una nuova proposta per il garden Design

Margherita Marinelli



Progetto di sedute per spazi all'aperto i cui concept sono la vela e il tappeto. Tali prodotti sono di facile utilizzo e di facile montaggio. Per la realizzazione di questi prodotti è stata svolta una ricerca sulla canapa e il guado, piante tipiche della Toscana, un tempo molto utilizzate ed oggi cadute in disuso. La ricerca condotta ha evidenziato la possibilità di ricavare dalla canapa e dal guado tessuti e corde. Nel progetto si è ipotizzato l'utilizzo di corde per la seduta a vela e di guado rispettando il suo colore naturale blu per il tappeto.



Ironic. Progetto ferro da stiro

Tommaso Nocentini

Progetto di un ferro da stiro ad uso domestico. Il progetto prevede l'utilizzo della tecnologia ad induzione integrata in un sistema da stiro cordless. La batteria alloggiata all'interno del corpo permette il riscaldamento del ferro e la produzione di vapore in pochi minuti. Il piano di induzione integrato nella base genera calore ogni volta che il ferro viene posto sulla base. Questo permette una produzione di vapore costante. Lo studio della morfologia di questo apparecchio trova la sua definizione nei modelli biotecnici.



Un Viaggio a Mani Nude. Il domino dei sensi

Irene Pancaccini

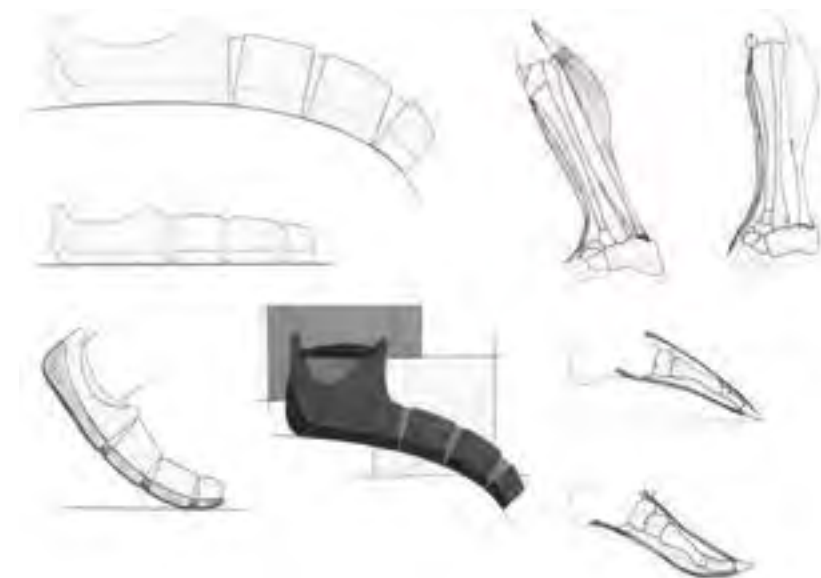


Progetto di un gioco per bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni, che esamina la metodologia dei laboratori tattili di Bruno Munari. Il progetto è un gioco tattile che dialoga attraverso esperienze sensoriali con i bambini. Le regole del gioco sono quelle del domino, in cui i numeri sono stati sostituiti da materiali diversi per densità e finiture. Il gioco rispetta i principi dell'Universal Design.

Breathless Emotions

Michele Policano

Il progetto "Breathless Emotions" è lo studio di una scarpa per sport acquatici. Progettata per dare sicurezza e comfort nell'utilizzo. Il progetto è una calzatura anatomica realizzata in gomma. La scarpa è dotata di un calzare in neoprene, con la finalità di migliorare la resistenza al taglio, alle abrasioni e al calore. Sulla scarpa si possono applicare rapidamente le pinne mediante bottoni automatici.



Nanovetro
Tiziana Quarta



Progetto svolto in collaborazione con la Vetreria Lux, Empoli. Progettazione di una servito per la tavola che interpreta i principi dell' Universal Design. Il servito composto da piatti, piattini, scodelle... è realizzato in vetro trattato con biossido di titanio nanoparticellare che gli conferisce una maggiore resistenza agli urti, una protezione al calcare e ai batteri. La ricerca formale facilita l'utilizzatore sia nel raccogliere il cibo dal contenitore, che nelle azioni di presa dell'oggetto.

Cappa dinamica per cucine
Daniele Schinaia

Progetto di una cappa aspirante dotata di un sistema telescopico per ridurre la distanza tra l'aspiratore e il piano cottura, minimizzando così la dispersione dei fumi e degli odori nell'ambiente. Questo sistema aumenta l'efficacia della cappa e permette l'utilizzo di gruppi aspiranti meno potenti con favorendo il risparmio energetico e riducendo la rumorosità della cappa. Prodotto progettato per essere

facilmente smontabile e lavabile in lavastoviglie. Inoltre, è previsto al proprio interno un sistema battericida volumetrico che entra in funzione quando la cappa non è in fase aspirante, in modo da purificare il filtro e gli altri strumenti della cappa. I materiali previsti per la realizzazione, sono l'acciaio inox per il corpo centrale e l'ABS per la scocca esterna colorata.



Lagabbia_escaping from brand percorsi rieducativi carcerari e prodotto di mercato
Matteo Jorge Serra



Progetto di prodotti di arredo interpreti del valore del brand "La gabbia". Tale brand è stato sviluppato dalla Casa Circondariale di Sollicciano-Firenze, che ha collaborato per gli aspetti progettuali con il Corso di Laurea in Design di Firenze. Prodotti di arredo a bassa complessità riferiti al sistema manifatturiero toscano e realizzati in pelli, tessuti e metalli. Prodotti pensati per essere venduti in kit, di facile montaggio, e per essere personalizzati in relazione all'ambiente a all'uso.

Y Chromosome - veicolo ibrido da città
Marco Sforza



Progetto di veicolo coperto a tre ruote, due anteriori ed una posteriore. Dotato di un motore posteriore a benzina (tipo scooter con cilindrata 50/200cc) e di altri due motori elettrici alloggiati nelle ruote anteriori. Questo mezzo di trasporto, progettato per un uso cittadino, è dedicato al trasporto di una persona e dotato di un vano di carico posteriore. "Y Chromosome" ha dimensioni lunghezza circa 2500 mm, larghezza max 1200 mm, altezza circa 1600 mm ed assicura all'utilizzatore una maggiore sicurezza, conferendo facilità di spostamento in città.

Towermachine – controllo e sicurezza nell'atletica pesante

Giovanni Speranza



Progetto di un sistema di sicurezza per gli attrezzi da palestra dedicati all'atletica pesante. Il principale obiettivo di "Towermachine" è quello di abbattere il maggior numero di barriere e vincoli presenti in questi attrezzi. Il bilanciere è vincolato alla struttura con delle guide in modo da garantire sicurezza e un uso corretto dell'apparato. Inoltre, "Towermachine" è dotato di un motore elettrico per aiutare l'utente a fare l'esercizio corretto anche in caso di stanchezza.



Sistema di cottura totalmente integrato

Giacomo Stefanucci

Il progetto sviluppa un sistema di cottura totalmente integrato in grado di conferire all'ambiente di lavoro un elevato standard di sicurezza. I sistemi di cottura sono tutti comandati da un unico sistema di controllo. Il piano di cottura è composto da vasche e griglie in cui si collocano gli utensili per la cottura. Il sistema è dotato di un'unica cappa aspirante; inoltre, questo piano di cottura può essere utilizzato anche da persone disabili, in quanto ha funzioni facilitate sia nelle fasi di preparazione che in quelle di lavaggio e ripristino.



Metamorfosis: dettagli in movimento
Angela Tundo



Progetto di un auricolare da donna dotato di tecnologia bluetooth, direttamente collegato al proprio cellulare. Questo auricolare al momento della ricezione di una chiamata o di un messaggio compie la sua metamorfosi formale, che passa dallo stato di chiusura in cui l'auricolare è completamente avvolto all'orecchio, alla fase di apertura. Questa metamorfosi è resa possibile attraverso l'uso di materiali a memoria di forma, come il nitinol.



2007

2008

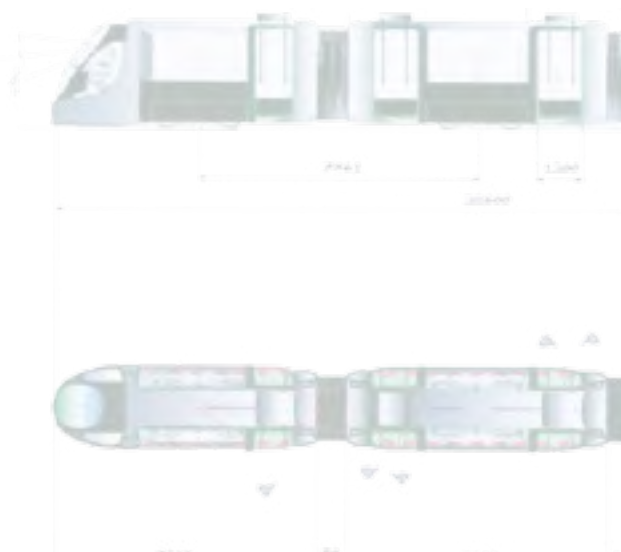


Futur T. Full trasparent urban tram

Alessandro Astorino

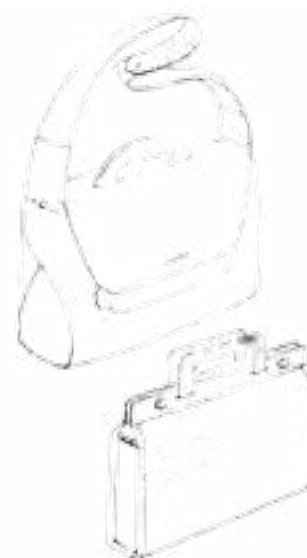


Progetto di tram per il trasporto pubblico urbano destinato a città il cui centro storico è patrimonio dell'UNESCO. La ricerca ha prodotto un veicolo il cui concept è la trasparenza. Per raggiungere l'obiettivo della massima trasparenza il progetto è intervenuto dapprima nella parte strutturale composta da un pianale al quale sono collegati solidamente archi uniti tra loro da una trave scatoiare al cui interno sono posizionati l'impianto di areazione e quello elettrico. Il progetto della struttura ha permesso la realizzazione di fiancate trasparenti ed un frontale trasparente che assicura all'autista la massima visibilità con un angolo di 140°. Il veicolo permette ai passeggeri di ammirare la città e di essere, in virtù della sua trasparenza, meno invasivo in un contesto urbano storico.



Personal office bag

Eleonora Bini



Progetto di una borsa da lavoro per il mondo femminile in cui questo prodotto è sempre più complemento "affettivo" e personalizzato. La borsa rappresenta uno spazio di intimità, in essa ogni donna ripone il proprio Io e i propri effetti personali. E' in tale direzione che il progetto interpreta l'uso della borsa da lavoro di alta gamma. Un sistema di scomparti declinati in molteplici scenari d'uso e realizzati in diversi materiali tecnologici, luminosi, antistrappo, a memoria, combinati a pelli di pregio.



La vie en rose
Margherita Carraro



Il progetto "La vie en rose" affronta il valore semiotico e semantico nell'utilizzo del colore rosa nei vari ambiti sia nel fashion design che nel product design. Tale tonalità cromatica è assunta come elemento mediatico per sviluppare nuovi scenari progettuali che soddisfino le nuove necessità del cliente, come l'emozione, l'intimità, la dolcezza di un luogo, di un elemento abbigliativo o di un oggetto domestico. Attraverso il tricotage e la tessitura si sono sviluppati dei semilavorati una suggestione cromatica con l'applicazione di materiali e filtri di luce che accentuino il potere evocativo e di "ricompensa affettiva" del colore. Progetto di un sistema di tessuti ed elementi abbigliativi che offrono soluzioni funzionali ed emozionali.

Lab Train. Laboratorio per la diagnostica del treno
Faustina Casanova e Giuseppe Lorusso



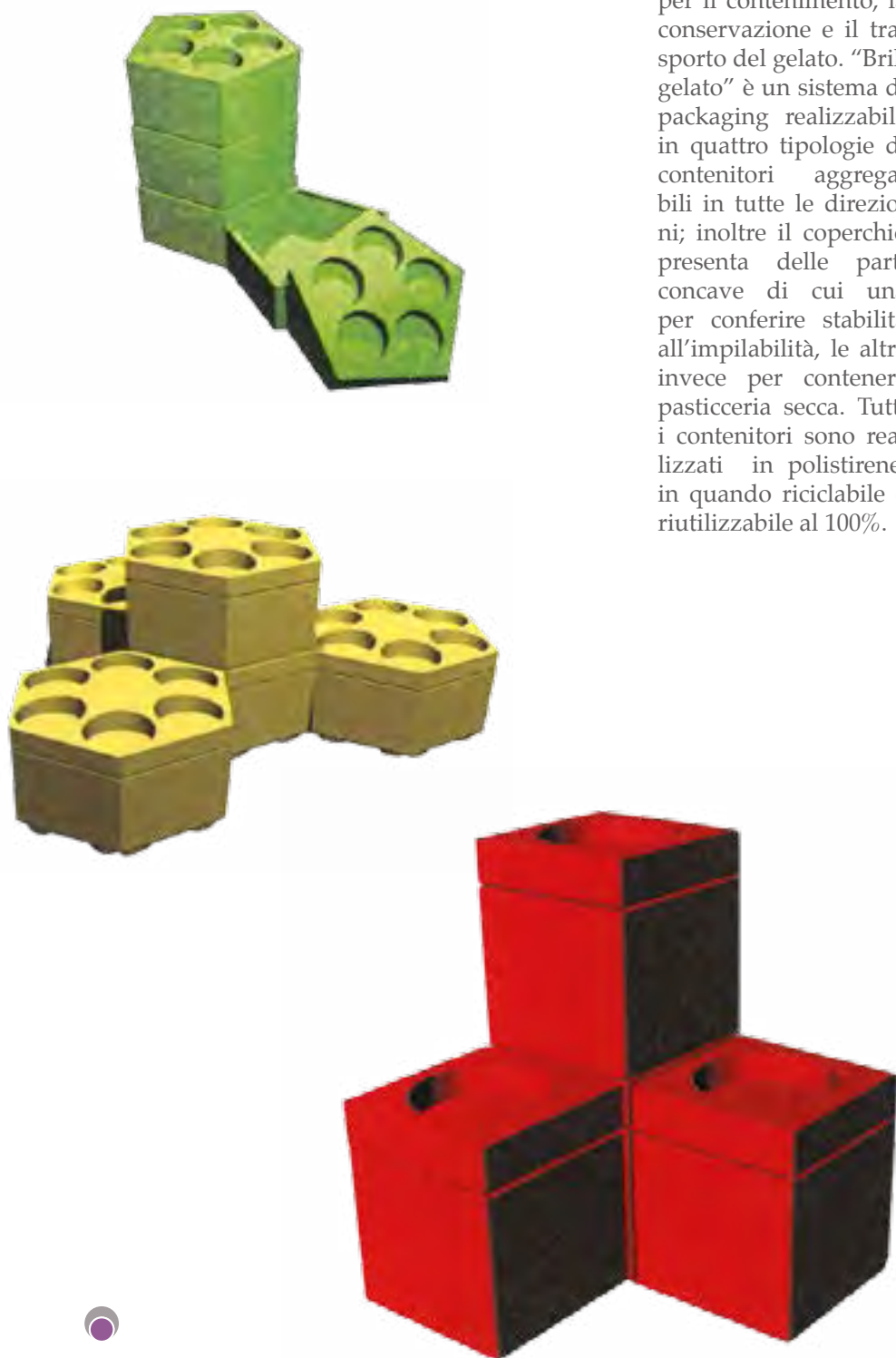
Progetto di revamping di una carrozza ferroviaria ETR 500 dedicata alla diagnostica della dinamica di marcia del materiale rotabile. Nella ricerca progettuale dapprima si è operato nell'individuare le caratteristiche distributive secondo due livelli di interfaccia, uno dedicato all'uomo e l'altro alla tecnologia. Il piano di lavoro è un'unica superficie continua; al di sopra di esso sono poste le parti tecnologiche e il

sistema di cablaggio è caratterizzato tra le due finestrate. Al di sotto del piano di lavoro sono previste delle mensole per il contenimento dei sistemi digitali e per i documenti. Il livello tecnologico si articola in una serie di monitor disposti su supporti concavi in cui sono alloggiati schermi curvi coincidenti con la forma del campo visivo ideale. Inoltre, la carrozza è dotata di una sala riunioni.



Brick_Gelato: design per il gelato italiano
Cinzia Cecconi

Progetto di packaging per il contenimento, la conservazione e il trasporto del gelato. "Brik gelato" è un sistema di packaging realizzabile in quattro tipologie di contenitori aggregabili in tutte le direzioni; inoltre il coperchio presenta delle parti concave di cui una per conferire stabilità all'impilabilità, le altre invece per contenere pasticceria secca. Tutti i contenitori sono realizzati in polistirene, in quanto riciclabile e riutilizzabile al 100%.



Libo, design per l'enologia
Maria Elena Celentano



Progetto di un bicchiere dedicato alla degustazione del vino rosso. "Libo" è rivolto a coloro che per diletto e passione degustano il vino. Lo studio formale è dettato dalle modalità di analisi di questo prodotto che permette di definire la valutazione secondo parametri stabiliti. Il vino ha necessità di un'analisi visiva, olfattiva e gustativa. Per l'analisi visiva si è aumentato la superficie di visibilità; per rispondere all'analisi olfattiva, invece, si è definito un foro che rappresenta la dimensione minima per la degustazione. Inoltre, la superficie inferiore di "Libo" presenta dei rilievi per facilitare e rendere sicura la presa e la vista del prodotto all'interno di "Libo".

Villa Caruso: theatre
Francesca Celestino



Progetto di un allestimento di un teatro temporaneo all'aperto, situato nel giardino di Villa Caruso a Lastra a Signa, Firenze. Villa Caruso era il luogo di villeggiatura del cantante lirico Enrico Caruso, dal quale la villa prende il nome. Il progetto si articola nello studio di piattaforme mobili che durante le rappresentazioni si possono muovere a seconda delle necessità dello spettacolo creando una relazione continua tra gli attori e gli spettatori. La volontà progettuale è stata quella di voler implementare le emozioni del pubblico rompendo i parametri di staticità e di ordine tipici del teatro all'italiana.

Analogico-tecnologico. Un'innovativa esperienza di navigazione satellitare per motociclisti

Francesco Ciardi

Progetto di un casco con sistema GPS integrato. Il sistema di navigazione satellitare utilizzato in questo prodotto è capace di sintetizzare le informazioni in base alle necessità dell'utente. Tale sistema è integrato con una mappa cartacea e una digital pen. L'utente prima della partenza inserisce nel sistema i dati, che possono essere in qualunque momento modificati, riferiti al viaggio da compiere. Il sistema mostra le indicazioni attraverso segnali luminosi emessi da fibre ottiche annegate nel policarbonato della visiera. Lo studio formale di questo prodotto recupera la matrice dei segni degli aerei Yak.



Villa Caruso Academy, i luoghi del melodramma
Martina Collina e Giulia Mari



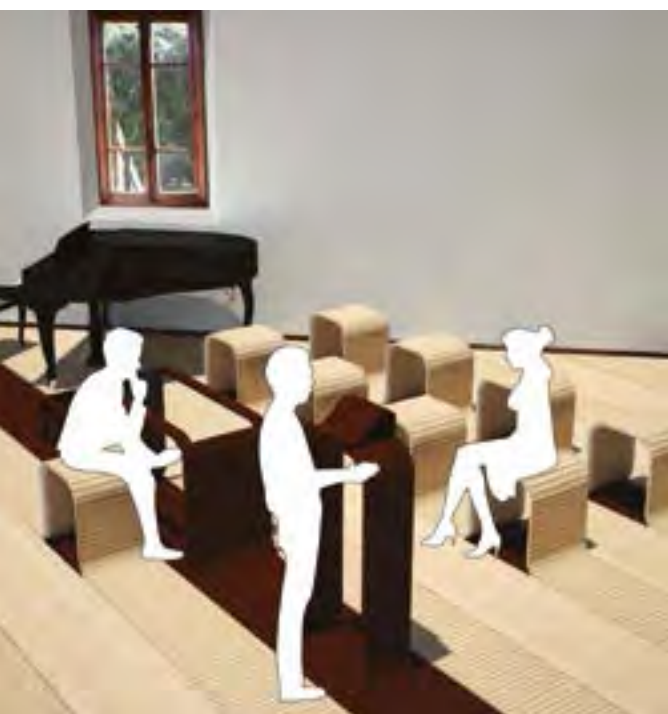
Sistema segnaletico orizzontale e verticale e progettazione dell'immagine coordinata per Villa Caruso Accademy. Il progetto interpreta le modalità educative e le esigenze architettoniche dell'antica villa di bello sguardo a Lastra a Signa, sede delle prestigiosa istituzione musicale.

INpermeabile
Veronica Cornacchini



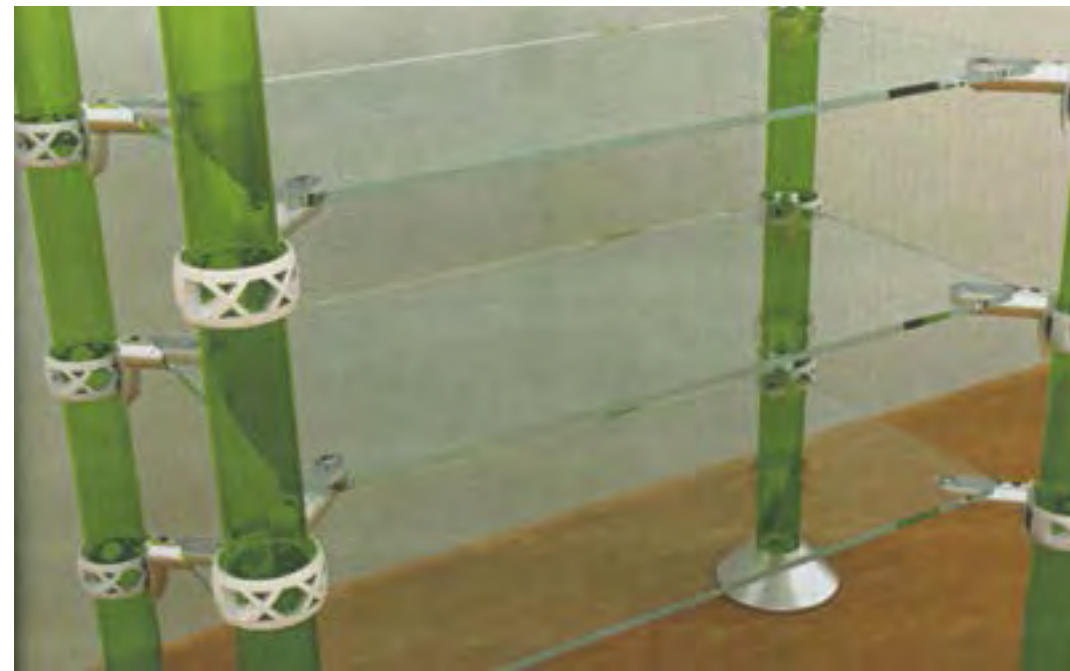
Il progetto "INpermeabile" nasce dall'esigenza di coprirsi in caso di temporale improvviso. Il prodotto è una borsa che si trasforma in impermeabile conservando però la sua funzione di contenitore. Un oggetto d'uso unisex. Il prodotto è realizzato in materiale riciclato quale il PVC della cartellonistica pubblicitaria.

Villa Caruso Academy, interior design
Epifanio De Grazia



Progetto di arredi per la Scuola Superiore Europea della Drammaturgia Musicale. Il progetto degli arredi viene definito formalmente come un linguaggio di comunicazione, conducendo alla progettazione di sedute e tavoli come di nastri che prendono forma dal pavimento e, in relazione alle loro dimensioni, si trasformano in tavoli, sedie e contenitori. Tale soluzione permette a questi spazi un'ottima flessibilità nella disposizione degli arredi e nell'utilizzo di questi spazi per favorire diverse attività.

TJM il progetto di un concetto
Diego Di Biagio

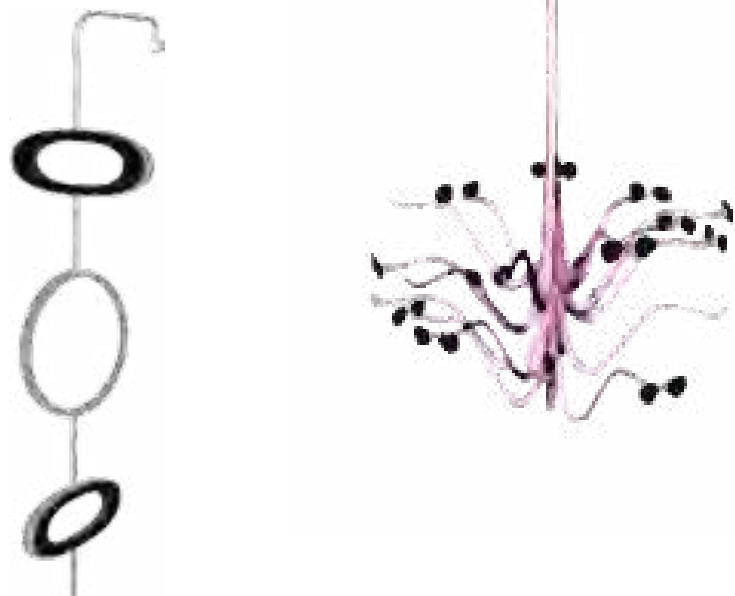


Il progetto "TJM" è un sistema di arredo modulare acquistabile in kit e di facile montaggio. Un sistema modulare composto da quattro componenti: un giunto, un gancio e due tubi. Tale struttura ci permette di arredare uffici e abitazioni, negozi e fiere. I materiali utilizzati per la realizzazione dei componenti sono lega d'alluminio o policarbonato per i tubi; lega d'alluminio per i giunti e sistemi di fissaggio a terra; policarbonato, alluminio o vetro per le mensole.

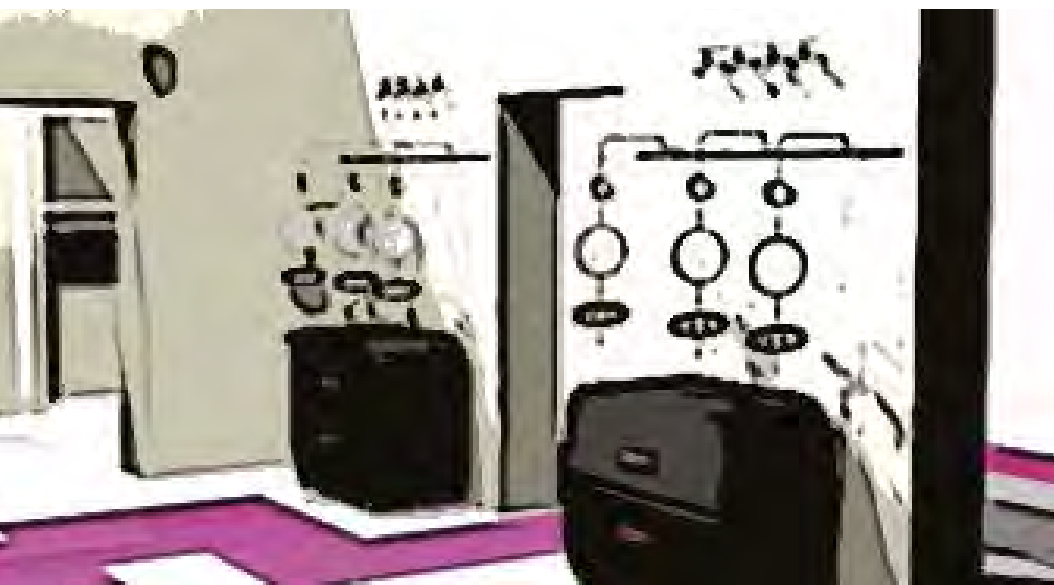


Corner espositivo

Chiara Dondi e Silvia Tugnoli



Progetto di allestimento di negozi monomarca per l'azienda VidiVici, Bologna. Il progetto di allestimento di componenti modulari da parete o centrostanza al fine di esporre il prodotto, implementato da piccoli contenitori chiusi in modo da adattarsi alle varie location. Le strutture espositive da parete o centrostanza sono realizzate in lega d'alluminio e lo studio formale ripercorre i segni grafici dell'immagine coordinata del brand.



Muf bike

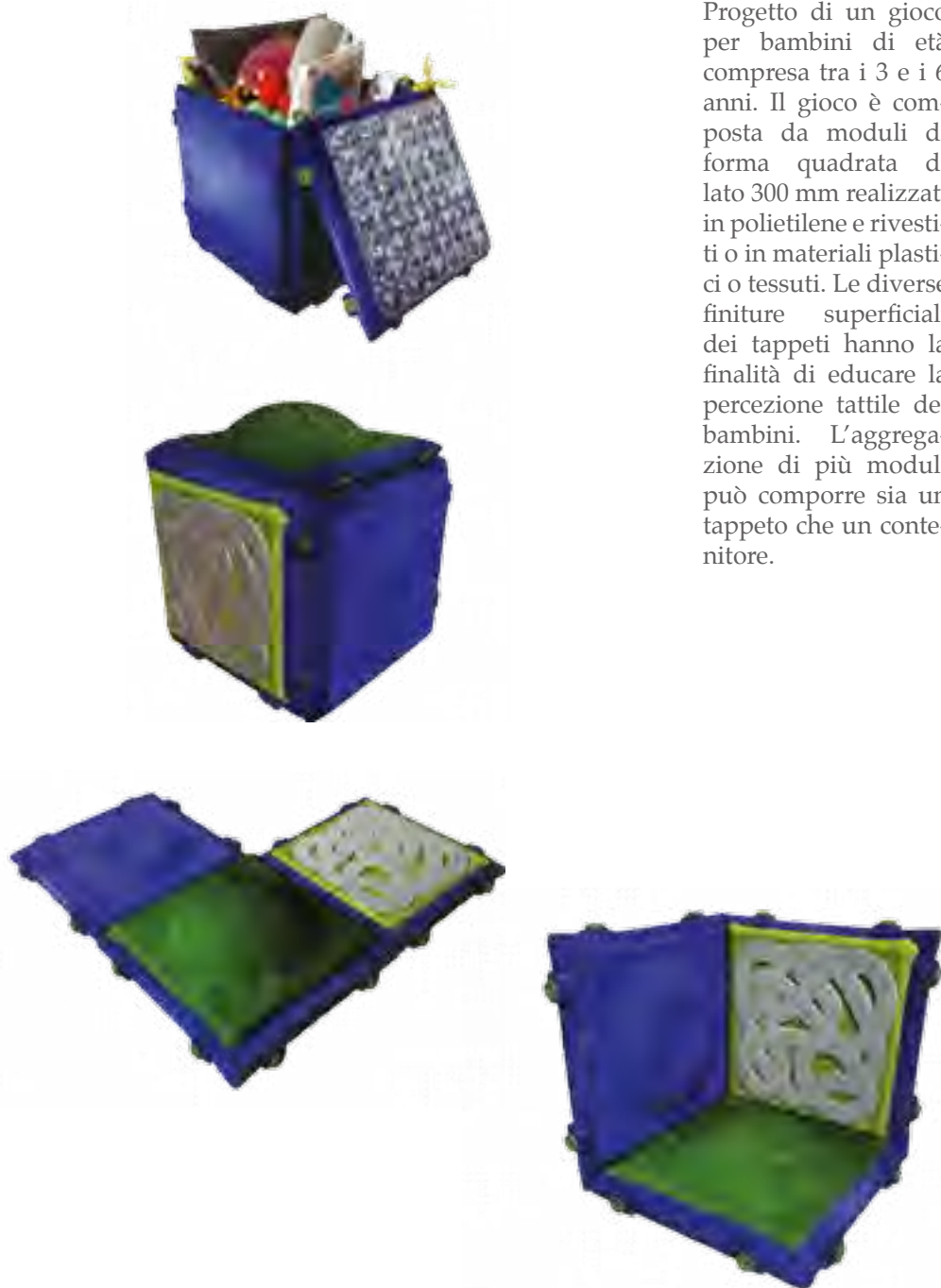
Tommaso Fattore



Progetto di un telaio composto da un unico pezzo e da un unico segno a sezione variabile e quindi resistente per forma. Telaio realizzato in fibra di carbonio.

Tappeto e nascondiglio

Gaia Geri



Progetto di un gioco per bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni. Il gioco è composta da moduli di forma quadrata di lato 300 mm realizzati in polietilene e rivestiti o in materiali plastici o tessuti. Le diverse finiture superficiali dei tappeti hanno la finalità di educare la percezione tattile dei bambini. L'aggregazione di più moduli può comporre sia un tappeto che un contenitore.

La moda. Significati e valori di una rivoluzione

Noemi Greco



Il progetto analizza il concetto di scomodità nella storia del costume femminile. L'analisi storica svolta inizia dal busto e dalle sue trasformazioni in elemento del contemporaneo, realizzato in vari materiali e da mostrare. Nel progetto di questa collezione il busto è morbido e confortevole, posto su capi come abiti, tute, camicie e capi spalla.



Il giardino di Rights Through Making. Lo spazio sensoriale educativo

Federico Laguzzi



Progetto dedicato al mondo dei bambini. Il giardino di "Rights Through Making" vuole farsi portatore dei valori enunciati dalla Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo. Il gioco si articola in due spazi. Il primo chiamato "DUDU" è uno spazio sensoriale, un luogo dove tra spazio reale e virtuale si intrecciano le dimensioni dell'umano. Il secondo, "DADO", è uno spazio di partecipazione e condivisione dell'esperienza ove la finalità didattica del gioco è quella

di dare la possibilità ai bambini di costruire e decostruire lo spazio, percependone attraverso il suono e la materia i diversi valori etici e semantici. In questo gioco la diversità degli esseri umani, la loro origine, le loro usanze, credenze ed aspirazioni creano bisogni nei quali si inserisce l'organizzazione di libertà e tolleranza, dignità e giustizia.

Tecno-Lux-y. Nuove proposte per il relax a bordo piscina

Arianna Lessi e Hilary Pacella



Progetto dedicato all'arredo balneare. Un sistema composto da sdraio e ombrellone. L'ombrellone è un'elica che ospita celle fotovoltaiche per l'alimentazione di un mini frigo alloggiato alla base di esso. La base, inoltre, è dotata di una presa elettrica e di una lampada in modo da trasformare un arredo prettamente diurno in un elemento di arredo notturno. Il progetto della sdraio, la cui morfologia si ispira alla conchiglia, è un sistema seduta apribile dotato al proprio interno di cuscini rimovibili e nella modalità chiusa è un pouf.



Design e craft: strumento per un tuo design

Giuseppina Maida



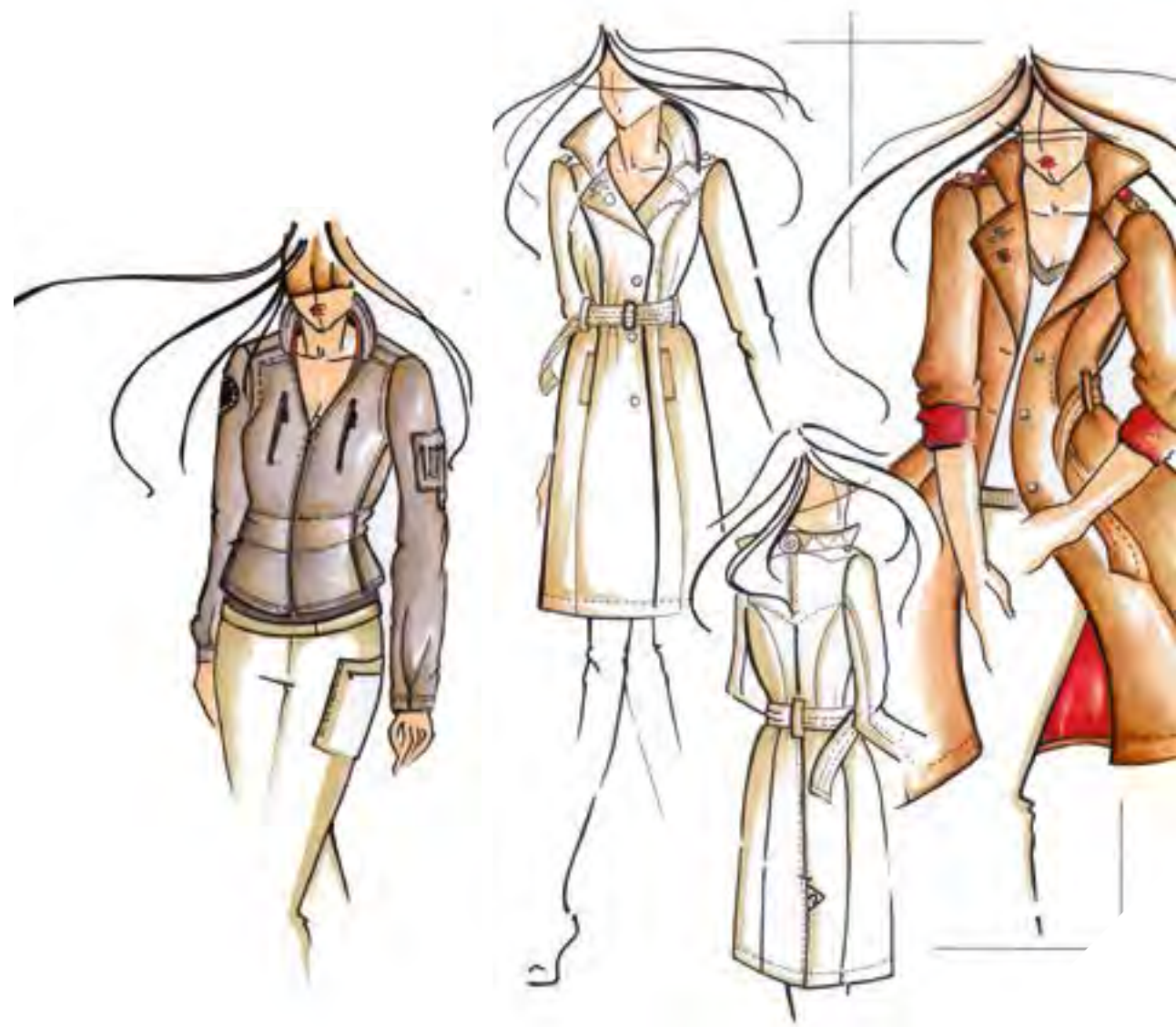
Progetto che coniuga il dialogo tra la quotidianità e l'eccezionalità, la creatività in relazione al saper fare, secondo quello che oggi viene definito "hobby creativo". La ricerca progettuale ha avuto come obiettivo quello di creare oggetti prodotti con il foglio di porcellana Keraflex. Tale materiale è di facile lavorazione, ma necessita della progettazione di un apparato che permetta a chiunque di creare oggetti del proprio quotidiano. Da qui la realizzazione di uno stampo modulare che applica le prassi del gioco *prinspression*. L'apparato è composto da chiodini a testa snodabile che consentano di realizzare con facilità qualunque forma concava per creare un prodotto.



Ready to depart. Aeronautica militare

Laura Meneghello

Progetto sviluppato in collaborazione con Aeronautica Militare, per la progettazione di una linea di abiti donna. Il prodotto "aeronautica linea donna" si rivolge a signore da 25 a 45 anni con un budget spesa annuo superiore ai 600 euro. I capi progettati sono magliette e capi spalla corti e lunghi. I tre registri di linguaggio utilizzati rimandano alla storia dell'aeronautica, al volo acrobatico e al linguaggio iconico presente in questo settore.



Bags...on the move. Le borse icona della moda interpretano il sistema prodotto
Martina Menicucci



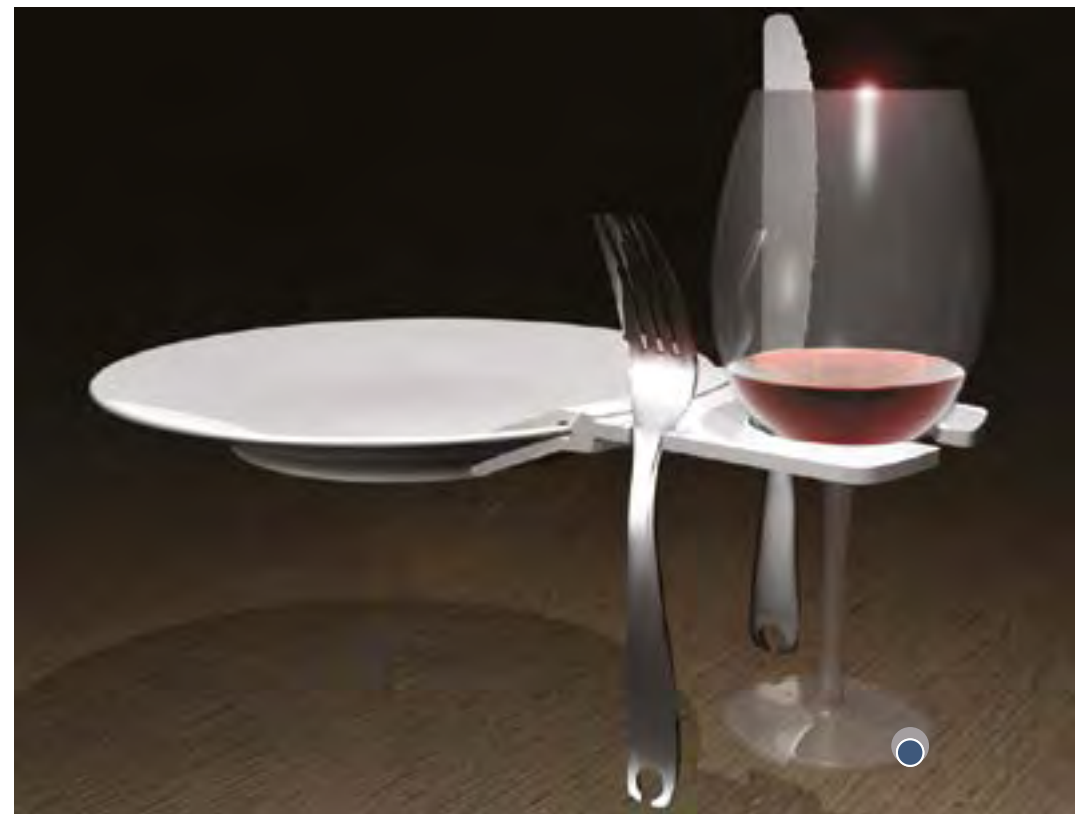
Progetto di un sistema di valigie per il viaggio e la vita quotidiana. La progettazione evidenzia il rapporto tra borsa e valigia 48 ore che si incontrano in un oggetto femminile che si evolve in relazione alle trasformazioni del rapporto donna-mondo del lavoro. Le "Bags on the move" sono borse da viaggio trasformabili e dedicate al mondo femminile, adattabili ad ogni contesto: una borsa -valigia che guarda oltre i limiti delle categorie, fondendo le tipologie prendendo il meglio dell'una e dell'altra.



Cling easy. percorso tra forma e funzione nel food
Angelo Monaco



Il progetto "Cling easy" si articola in diverse soluzioni, sia per la tavola che per degustare un pasto in piedi.

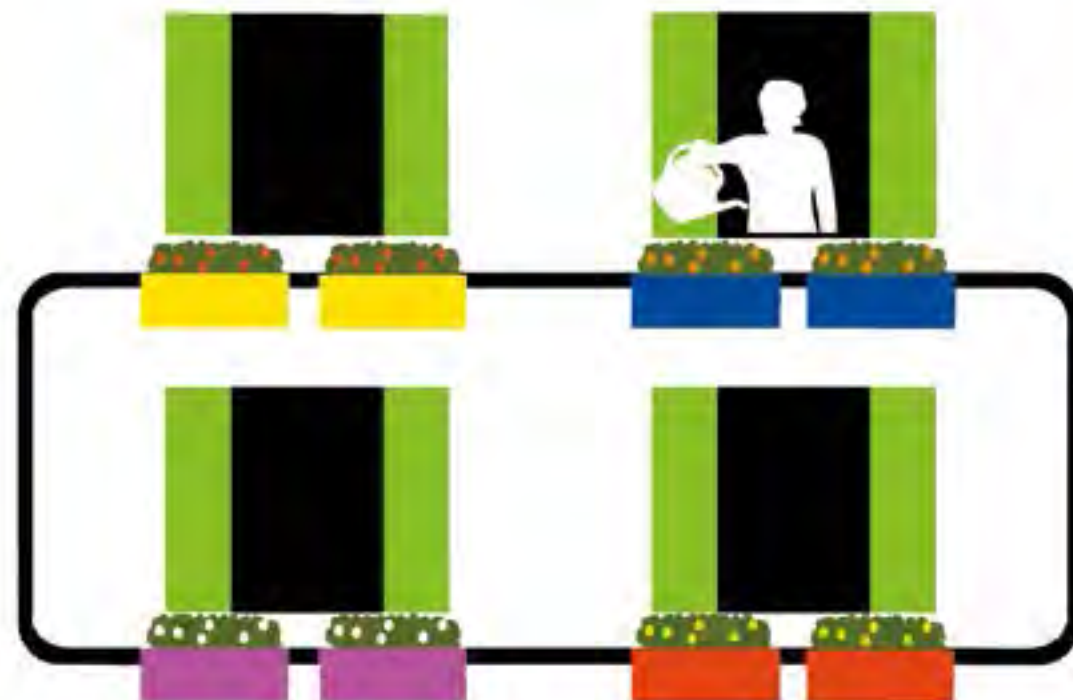


Video Social Network Jewellery
Pamela Nocentini



Progetto dell'interazione tra un bracciale e le nuove modalità di interazione del contemporaneo date dalla rete e dai social network. Un bracciale dotato di schermo oled che tramite tecnologie bluetooth riesce a scambiare informazioni e immagini con altri utenti in prossimità. L'oggetto, realizzato tramite processi di lavorazione meccanica di precisione a controllo secondo le prassi della filiera orafa, sviluppa una chiusura a incastro che permette la giustapposizione sul braccio di più bracciali, ognuno associato alle informazioni e alle immagini che l'utente sta ricevendo o inviando. L'interazione diviene ornamento variabile del gioiello e il gioiello il sistema operativo per l'interazione stessa.

Flower sharing. Sistema di condivisione floreale condominiale
Fabio Novelli



Il progetto sviluppa la tematica del green design. Lo studio intende giungere al progetto di uno spazio giardino condivisibile ai diversi piani di uno stesso edificio. L'obiettivo è quello di potersi occupare dei fiori dei propri affacci come un'azione condivisa. Le fioriere sono alloggiata su un sistema di guide che favorisce

la rotazione dei vasi con il risultato che tutti possano contribuire al miglioramento della qualità della vita collettiva. Lo spostamento è regolato e condotto per mezzo di una catena guidata su ruote dentate che può essere manovrata manualmente o con l'ausilio di un motore elettrico.

Il giardino delle Contrade. Giocare a Siena senza barriere
Francesca Piccini



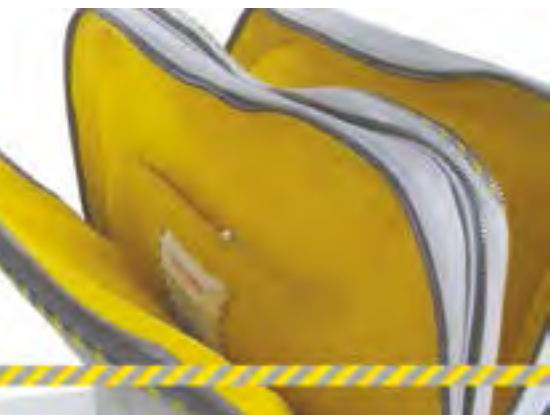
Progetto di un sistema di arredo per un parco dedicato ai bambini. il concept tiene conto dei principi dell'Universal Design e rinterpreta nello studio formale il linguaggio iconico medioevale delle contrade di Siena. Il progetto recupera le porte di accesso alle contrade ed i giochi, posti al proprio interno, sono assistiti da tecnologie digitali che interagiscono con i bambini attraverso sensori di presenza, suoni e profumi. Ogni gioco raffigura un animale che rappresenta ogni contrada. I giochi sono realizzati in materiali plastici riciclati ed atossici.

G.Giubbotto da pilota d'aviazione con sistema salvagente
Axl Pizzinini

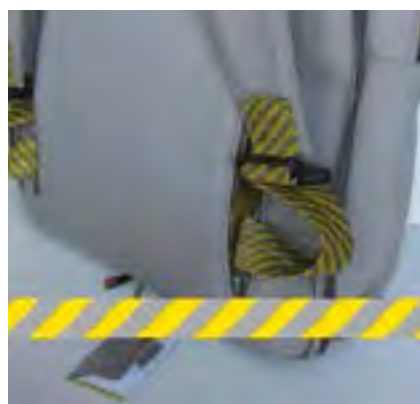
Progetto di giubbotto di sicurezza per il settore dell' aeronautica e della nautica. Indumento tecnico la cui forma è espressa dalle sue performance. I materiali utilizzati sono gore tex, c-change di schoeller, reflexite, cordura e nomex. Tale prodotto è ignifugo, antistatico, permette la protezione da vento e pioggia. Tutto questo lo rende un indumento salvavita. Il salvagente può essere attivato manualmente o automaticamente e tiene conto di tutte le norme UE vigenti nel campo della sicurezza acquatica. Inoltre, ha una capacità di galleggiamento di 175 N.



Bags 2 fly
Alessandro Pol



Progetto di un kit di borse per pilota d'aereo. Il kit è composto da: b_1, borsa porta documenti e kit di manutenzione, concepito per viaggi giornalieri; z_1, zaino utilizzato per viaggi pluri giornalieri; m_1, marsupio e k-way, adattabile a b_1 e z_1, come accessorio aggiuntivo. L'elemento formale identificativo di questo sistema di prodotti è la presenza di volumi variabili, resi tali da soffietti interni a scomparsa, che permettono una versatilità d'uso in base alle esigenze del momento. Sicurezza e comodità sono i principali requisiti di questi prodotti, definiti da esigenze specifiche del campo di utilizzo.



Bunch project. Studio e strategie di comunicazione e corporate image

Anna Gaia Ricciotti



Progetto grafico per il brand Lagabbia, le cui key word sono amore, movimento, parola, memoria, e gioco. Questo progetto è pensato per essere un vero e proprio contenitore di esperienze creative e produttive. L'oggetto diventa portatore di storie e di emozioni. Il progetto grafico si articola intorno al concept "mucchio", come un mucchio di persone, ma anche un mucchio di concetti, un mucchio di idee, un mucchio di valori. L'uso di tale termine in inglese è stato scelto perchè interpreta perfettamente tutte le sfumature e il suono così duro a cui si associa la parola "pugno". Da qui prende forma il logo e la redazione dell'immagine coordinata del brand.



Bamburrando. Carrello per la raccolta differenziata in Brasile

Renata Romano Rocha

Il progetto affronta le problematiche dei *catadores de papel*, ovvero coloro che effettuano, con mezzi di fortuna, la raccolta differenziata nelle grandi città del Brasile. Questo fenomeno è oggi riconosciuto come un passaggio chiave nel processo di riciclaggio. In ragione della carenza di nuovi progetti in grado di soddisfare pienamente le esigenze della categoria, il progetto sviluppa un nuovo concept di *carrinho* in bambù, ottimizzato prestazionalmente per la categoria di utilizzo. Il sistema di trazione è adattabile alle necessità specifiche della zona. Il carrello viene fornito in kit, composto da sei componenti strutturali, ed è realizzato interamente in bambù, materiale leggero, economico, eco sostenibile, estremamente resistente alle varie sollecitazioni, ed inoltre è una risorsa naturale rinnovabile in loco.



Rificolona: la luce interpreta l'esperienza

Stella Salemi

Progetto di apparecchio luminoso. La lampada progettata, denominata "Rificolona", svolge inoltre un importante ruolo di medium tra le forme del contemporaneo e la tradizione figurativa fiorentina, espressa nella storica festa della Rificolona. La luce gioca il ruolo di portatrice di emozioni, in quanto reinterpreta, attraverso l'uso di tecnologie digitali, linguaggi storicizzati. La lampada diventa interprete del "souvenir contemporaneo" poichè assume posizioni diverse, proiettando immagini della Firenze storica.



Dimani Domani... è già domani. Dinamiche di lusso avanzato nel territorio toscano

Sara Scifo

Progetto di una collezione di abiti per la bambina e la mamma. Il progetto è stato realizzato in collaborazione con l'Azienda Dimani Domani. L'obiettivo è stato quello di mettere in relazione, attraverso la cultura progettuale, gli abiti da bambine e quelli da mamma. Tale collezione ha fatto dell'arte del ricamo l'elemento di identità.

La linea abbigliamento è composta da tailleur, abiti e capi spalla. Questi prodotti indossabili sono composti da una parte in tessuto, per garantire l'indossabilità nel rispetto delle taglie del sistema abbigliamento, e da componenti quali tasche, colli, cappucci e inserti di maglia lavorata all'uncinetto o ricamati.



Double-door

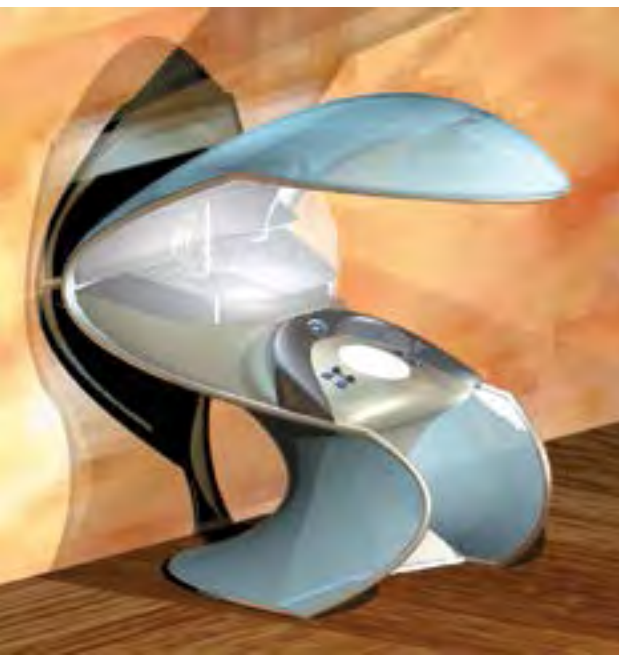
Silvia Serra



Progetto di un concept di porta avente diverse performance. E' un progetto destinato ad offrire soluzioni a problemi di spazio ridotto, che si adatta a diverse applicazioni ed è capace di trasformarsi in arredo per giochi da tavolo o in tavolo da pranzo. Quindi è la flessibilità nelle applicazioni la principale caratteristica, permessa da un sistema di bloccaggio implementato da un sistema di contrappesi a bilico.

Esporre l'emozione. Museo del mare di Manfredonia

Roberta Trotta



Progetto di bacheca che permetta di avere un dialogo di interazione tra l'opera e lo spettatore. La bacheca ha una forte connotazione formale, in quanto da un lato deve comunicare i contenuti innovativi della postazione e dall'altro essere fortemente riconoscibile allo spettatore ed assolvere anche funzioni di comunicazione. L'obiettivo del progetto è quello di rendere l'arte a portata di tutti e soprattutto di trasformare l'esperienza della visita al museo in un momento dal valore emozionale. A questo proposito la bacheca è dotata di un Pin pression che riproduce in 3D gli oggetti esposti in bacheca.



Progetto packaging Bunch.

Confezionare e comporre valori moda

Sara Valastro



Progettazione di un sistema packaging per una nuova linea di accessori indossabili. Questa linea di prodotti, denominata Bunc interpreta i valori del brand Lagabbia, progetto sociale nato dal connubio tra l'Assessorato Moda della Provincia di Firenze e la Casa Circondariale di Sollicciano, Firenze. Lo studio formale muove dalla forma di un pentagono a cui vengono sottratti alcuni settori, per interpretare le aree tematiche dei concept di prodotto che vi dovranno essere contenuti. Il materiale utilizzato per la realizzazione è cuoio riciclato.



Rights through making. Piattaforma web di esplorazione tridimensionale
Ilaria Visca



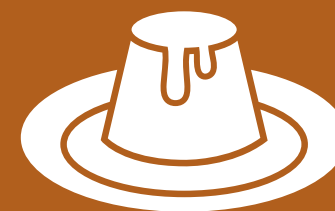
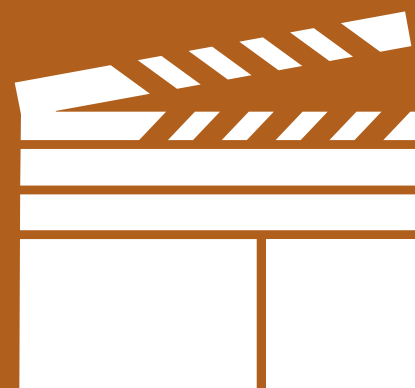
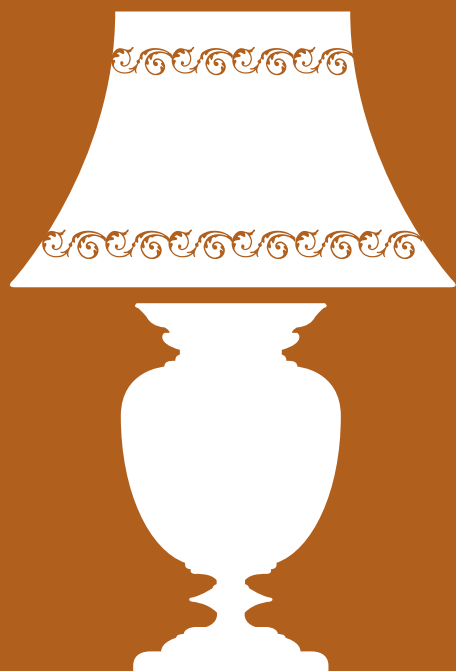
Progetto di piattaforma che promuove per divulgare Rights Through Making® (i diritti attraverso il fare). Un archivio digitale ed allo stesso tempo un progetto attivo, in grado di creare consapevolezza in una comunità, inducendo le persone ad interagire rispettosamente nella società. Questo sistema vuole dimostrare che usando il potere del "making", coniugato con la cultura

del design, sia possibile creare una nuova comunicazione e un nuovo modo di pensare, "reflection-on-action: a new synthesis", con lo scopo di materializzare la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.



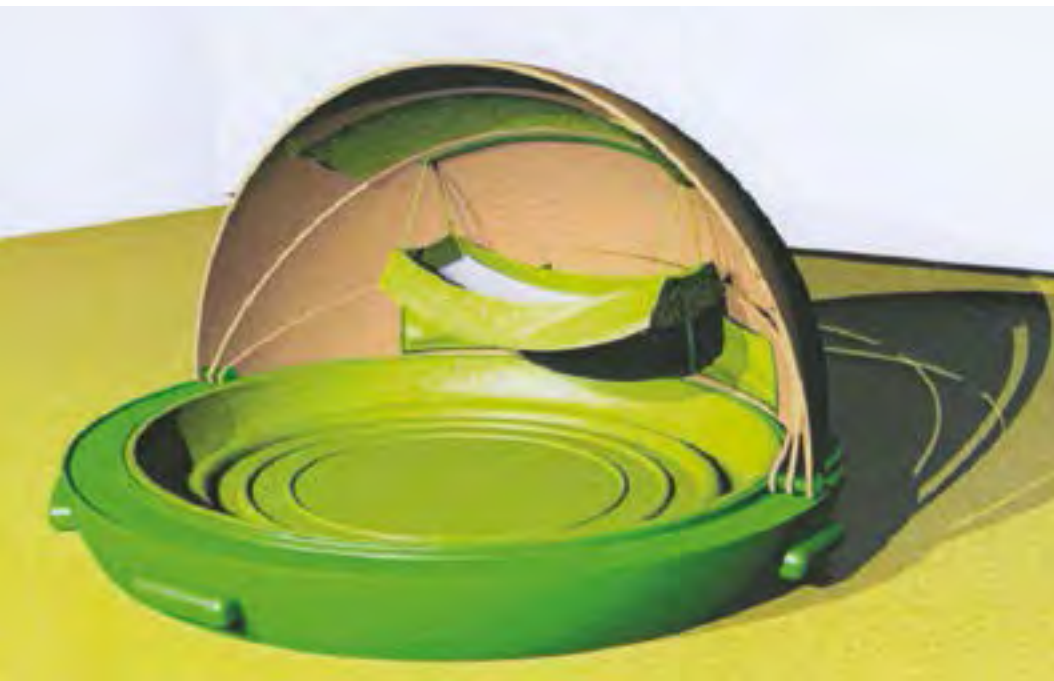
2008

2009



Living Etichs

Erica Battaglia



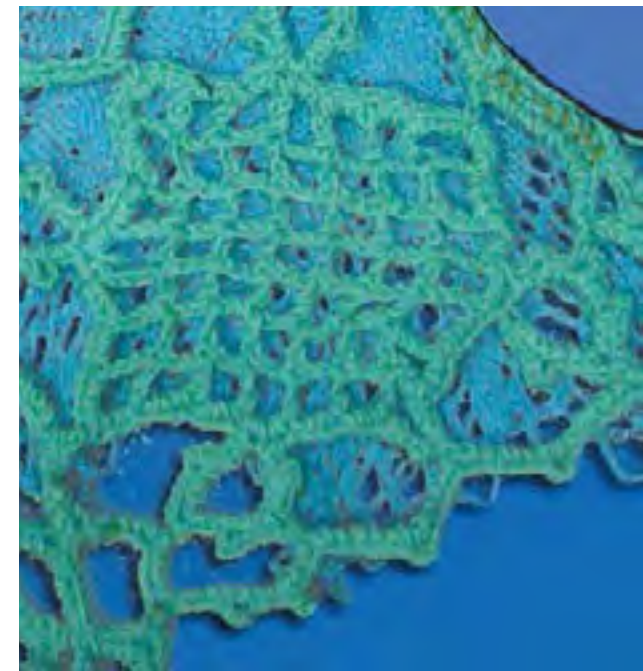
Living ethics è un progetto che nasce dalla passione, dalla voglia di comunicare e dalla voglia di dare positivamente un volto diverso ai giochi e agli arredi per bambini. Infatti LIVING ETHICS è proprio un arredo-gioco per asili nido ma anche per uso domestico. È un progetto etico perché incorpora valori del rispetto per i valori collettivi della società. Living ethics tratta soprattutto il rispetto dei diritti dei bambini e di chi si prende cura di loro. LIVING ETHICS segue la Dichiarazione Universale dei diritti Umani e, nel caso la convenzione sui diritti dell'infanzia. E' un prodotto ispirato a forme bioniche, polifunzionale, trasformabile e modulare. Infatti esso consiste in una culla, quindi una zona riposo del bambino, e un tappetino gioco per lo sviluppo dei sensi. Inoltre comprende morbidi oggetti modulari da comporre assieme alla struttura culla e tappetino, per dare vita a diverse modalità di sviluppare il proprio arredo-gioco. La struttura è composta quindi da 3 elementi che possono essere usati singolarmente ma che formano insieme un'unità completa per la crescita del bambino. Come ho detto esso incorpora alcuni articoli della convenzione sui diritti dei bambini, per questo motivo se ne è voluto focalizzare uno in particolare, il diritto al gioco al riposo e allo svago.



Dimani Domani. Basic web kit

Anna Bonciani

Progetto di un sito per una micro azienda realizzato con software open source. L'uso di internet è diventato per tutti strumento di lavoro, di archiviazione, viatico pubblicitario e commerciale, un modo di vivere le esperienze di blog e social network. Inoltre, le applicazioni open source costituiscono per una micro azienda la possibilità di creare un proprio sito con piattaforma e-commerce. Lo studio dell'applicazione delle open source da la possibilità di creare nuovi business per micro-imprese con scarse risorse economiche. Ciò garantisce anche a loro uno spazio nel web, e quindi di esistere. Nel sito di Dimani Domani si racconta l'esperienza di un'azienda artigianale in cui il sito si sfoglia come le pagine di un libro, rievocando momenti dell'infanzia.



Territorio: tracce di un nuovo business

Isabella Calosi

Tutto ha inizio dal territorio fiorentino, e da ciò che offre. Le varie tipologie manifatturiere che si creano e sviluppano all'interno di esso possiedono caratteristiche uniche nel loro genere. E sono proprio queste maestranze che devono essere portate avanti e riadattate secondo le nuove tecnologie, un modello di sviluppo del prodotto alla base dell'eccellenza made in Italy. Questo lavoro si basa sull'analisi di una delle più antiche lavorazioni manuali toscane, non

solo nel campo della moda, ma più in generale, della maestria artigianale, ovvero la tecnica di tessitura all'uncinetto e la tessitura a telaio manuale. Arti con origini antiche, attraverso le quali si crea un'idea di unicità e Genius Loci. L'azienda di abbigliamento Dimani Domani esaminata lavora in questa direzione, ovvero propone i propri capi come se fossero pezzi unici e indissolubilmente connessi al territorio in cui nascono. Il progetto sviluppa una collezione di moda bimbo.



Urban Box. Progetto di un kit ad uso abitativo

Raffaele De Candia

Il progetto Urban Box è una struttura abitativa che consente a chi la abita la possibilità di modificarla nel tempo e garantisce una veloce realizzazione. Il progetto si articola in un kit di componenti da assemblare in loco. Sistema facile da montare e trasportare. Il sistema è composto da solai, pareti interne ed esterne che prevedono al proprio interno la pre-installazione degli impianti. Tutti i componenti sono eco-compatibili, realizzati con una struttura a sandwich, recanti caratteristiche di isolamento acustico e termico e rispondenti a requisiti di sicurezza in caso di calamità naturali.



Seety
Alida Grimaldi



Progetto di autobus urbano la cui principale caratteristica formale è l'aumento della superficie trasparente. Il servizio di trasporto pubblico deve soddisfare diverse esigenze dei propri clienti che riguardano la fruibilità del servizio, l'accessibilità per tutti i clienti, la sicurezza del viaggio, la velocità dello spostamento, il comfort e la possibilità di ammirare il contesto esterno. Lo studio morfologico di questo veicolo è dettato dai principi del Design For All.



Black play the evolution
Andres Ignacio Luer Solorza

Il progetto di Black Haze è il frutto di un percorso di studio che propone un nuovo concept di chitarra, sintetizzato in un nuovo studio morfologico. Le innovazioni strutturali hanno determinato le scelte formali. In primis il manico presenta un'asta in metallo la cui rigidità è aumentata da nervature per aumentare la resistenza per forma. Sullo stesso manico viene ricavato l'attacco delle corde, realizzato in tungsteno, per garantire rigidità e leggerezza. La cassa armonica è "svuotata"; ciò garantisce la propagazione delle vibrazioni in modo più armonico. La chitarra è realizzata in Corian che conferisce elevata leggerezza e resistenza.



Lighting Culture: sistema illuminotecnico per centri storici.

Luca Laureana

Il progetto di Urban lighting design è un sistema illuminotecnico per il centro storico delle città per valorizzare i luoghi in modo efficiente e per dare sicurezza nelle ore notturne. Questo sistema racchiude diverse tecnologie atte a determinare una maggior efficienza luminosa e, al contempo, efficienza energetica. Le tecnologie impiegate sono la pellicola a microprismi OLF presente nel corpo luminoso e posta tra il doppio strato di Policarbonato, i LED come fonte d'illuminazione e i driver RGB DMX posti della parte inferiore, realizzata in lega d'alluminio. L'inserimento di queste tecnologie nel corpo illuminante gli conferiscono delle peculiarità rispetto agli altri sistemi illuminotecnici per esterni.



Loretta Caponi, Ruban en Detelle Nastro di pizzo

Michela Lazzerini, Andrea Turelli



Progetto di museo dedicato all'azienda Loretta Caponi, storica boutique fiorentina di fama internazionale, con sede in via Tornabuoni a Firenze. La fama dell'azienda Caponi è espressione della cultura del saper fare artigiano, legato al ricamo ed alla confezione di biancheria sartoriale per uomo, donna e bambino. Il processo progettuale è quello di ricostruire un nastro utilizzando il concept del filo e del rocchetto. Un sistema modulare integrato da apparecchiature tecnologiche per il controllo della temperatura, dell'umidità e della luce. La sintesi è la progettazione di un sistema modulare realizzabile ABS che ripercorre il movimento di un nastro e come terminali dei rocchetti per esporre i capi sui manichini.



Lagabbia_Etichs to Mark
Marco Martelli



Progetto di oggetti in carta e cartone per la vita quotidiana. La collezione si compone di varie tipologie di quaderni, cartelle, cartoline, quadri, sedie e tavolini. In questi prodotti si esprime la sintesi del progetto LAGABBIA, realizzato in collaborazione con la casa Circondariale di Sollicciano a Firenze. Il progetto di questi prodotti si coniuga ai murales presenti all'interno del carcere, realizzati dai laboratori didattici di recupero, unito al lavoro artigianale da svolgersi sulla carta e il cartone, per la realizzazione di questa nuova linea di prodotti.



Caleido esperienze culturali dell'oggetto indossabile
Clizia Monaca

Il progetto è sintesi di uno studio formale capace di esprimere e comunicare la personalità di chi lo sceglie; quindi un gioiello in grado di rispondere, cambiando colori e forme, ai desideri di chi lo indossa. Caleido può essere indossato come bracciale, collana, orecchino, anello o fermaglio. I tre anelli concentrici che compongono le sue parti possono essere ruotati indipendentemente l'uno dall'altro e poi fissati con la chiave in dotazione. La trasparenza dell'interno degli anelli colorati rende visibile i giochi geometrici e i colori, esaltati dall'attraversamento della luce. Il packaging, che contiene l'intero kit, ricorda il banco dell'artigiano. Una volta aperta, la scatola diventa un piano di lavoro su cui ciascuno può sperimentare, progettare ed assemblare il proprio gioiello.



Lagabbia bunch. Social design applicato al sistema abbigliativo
Emilia Louisa Pucci



Il progetto ha sviluppato un punto d'incontro tra il sistema tessile toscano ed i valori etici del brand Lagabbia. I prodotti Lagabbia esprimono percorsi di integrazione nell'ambito dell'inclusione sociale, coniugando abbigliamento consapevole ai mutamenti della vita quotidiana. Il prodotto Lagabbia diventa elemento distintivo di una tribù, un prodotto per una donna in continua trasformazione. Uno zaino trasformabile in poncho, una borsa trasformabile in sciarpa, un manicotto trasformabile in una maxi bag.

Eduard, un robot che si prende cura del prato
Flavio Secci



Il progetto Eduard è un tagliaerba. Un giardiniere vero e proprio che si prende cura del prato e può essere comandato attraverso una app per smartphone. Con Eduard non è necessario raccogliere l'erba tagliata, in quanto è dotato di un sistema "mulching" che permette di utilizzare i residui come un fertilizzante naturale. L'apparato ha una superficie di taglio di 430 mm ed è dotato anche di accessori per la potatura delle siepi. Inoltre, Eduard ha una stazione di ricarica delle batterie che ha anche la funzione anche di ricovero. L'apparecchio è dotato di una serie di sensori che regolano l'inclinazione, la posizione, il contatto con oggetti estranei. Eduard dispone di un serbatoio di 1,5 litri per l'annaffiamento. La struttura zoomorfa e il colore verde favoriscono la mimetizzazione dell'oggetto nel prato.



Transitive caffè, il transito del caffè tra le culture del mediterraneo
Rachel Lee Segal

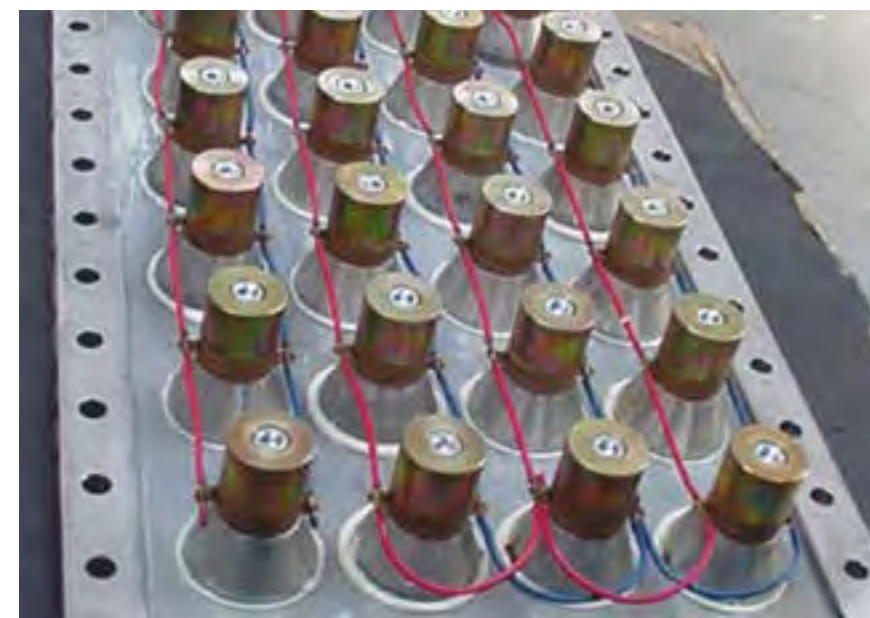


Progetto di un sistema per la preparazione del caffè, un rituale identificativo di diverse culture locali che si affacciano sul mar Mediterraneo. Il progetto analizza la tematica della diversità dei metodi di preparazione del caffè, per giungere alla progettazione di un oggetto "universale". Il progetto è quindi una caffettiera multipla che sposa le diverse culture e rituali della preparazione del caffè, coniugando archetipi e repertori formali sintetizzati in un nuovo prodotto con nuove proprietà morfologiche.

Cinetica. Sistema luminoso ed informativo antropalimentato
Federico Tecchi



Progetto di un sistema luminoso per grandi spazi pubblici. Il sistema cattura l'energia prodotta a terra dai passi umani attraverso un pavimento flottante piezoelettrico in grado di convogliare gli input cinetici. Il prodotto è formato da cavi in acciaio e tessuto elastico che, partendo da sotto il pavimento flottante, arrivano fino al soffitto, funzionando da struttura portante e da elementi di connessione tra le parti elettriche.



2009

2010

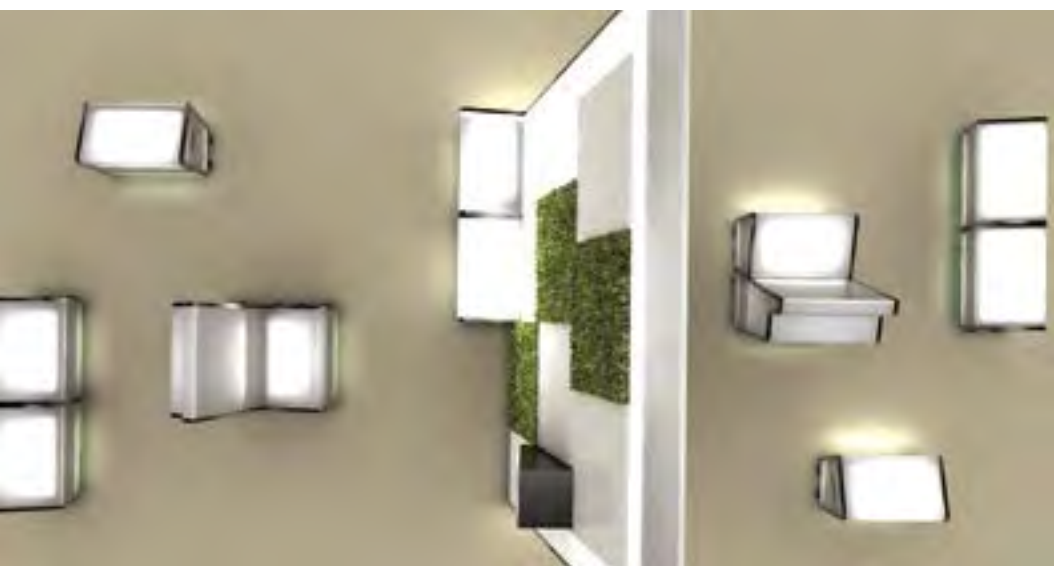


I SAFE. Sistema di controllo della qualità ambientale

Sara Barbieri



Il progetto per la realizzazione di spazi coperti in ambiente urbano. Una capsula urbana multifunzionale le cui principali funzioni sono la rilevazione e la divulgazione di dati relativi alla presenza di agenti inquinanti nell'aria. L'apparato ha lo scopo di rendere i valori della qualità dell'aria in ogni momento accessibili a tutti. La visibilità dei dati e dello spazio si compone di un sistema di illuminazione led che si modifica in corrispondenza dei livelli di inquinamento. L'alimentazione della struttura avviene tramite pannelli fotovoltaici e pavimentazione piezoelettrica.



Packed in Italy: Pack gardening – Klepsydra

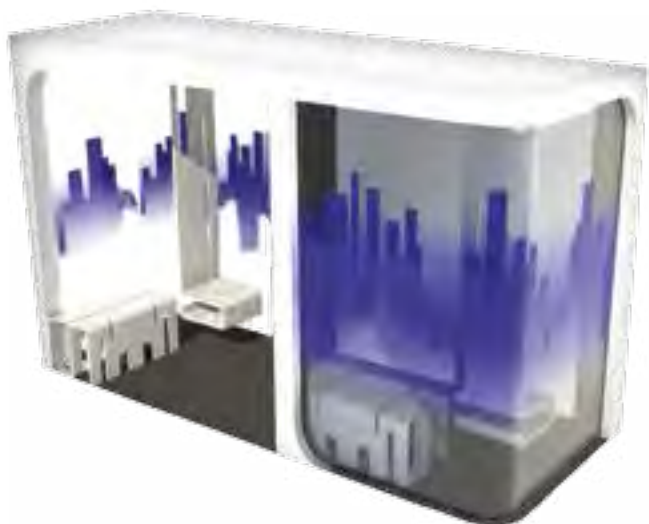
Omar Becherini, Pietro Fantoni

Il progetto esplora l'ambito della ricerca applicata al packaging in carta e cartone. Klepsydra è una rivisitazione del sistema bag in box per le bevande alcoliche. Una volta consumata la metà del contenuto, attraverso la rotazione del tappo e ruotando l'intero pack si può procedere al consumo dell'altra parte. Pack gardening coniuga il binomio naturalità-genuinità, due attributi che in ambito culinario contribuiscono ad esprimere l'eccellenza di un prodotto Made in Italy, prendono nuova forma attraverso il prodotto alimentare accompagnato da packaging utilizzabile anche dopo aver consumato il prodotto. Il packaging mette a disposizione del consumatore sia i semi di piante aromatiche che il substrato su cui fare la semina, in modo da riutilizzare il pack.



The interaction of ecosustainability

Erika Cellai



Progetto di sistemi luminosi urbani per la realizzazione di spazi creativi e di comunicazione nella città. Arredi urbani che stimolano il cittadino ad attingere alla propria creatività. La pensilina, quale luogo di attesa dell'autobus, si trasforma in spazio di comunicazione. Una pensilina alimentata per mezzo della tecnologia piezoelettrica e dalle vibrazioni acustiche prodotte dalla strada. La pensilina, dotata di pareti trasparenti, è costituita da tavole touchscreen interattive per creare disegni. Inoltre tale spazio è dotato di server come banca dei disegni prodotti e da una connessione wifi.



Anemos gas. Dispositivo medico pneumologico

Daniilo De Roberto

Il progetto indaga nell'ambito degli ausili medicali. Il dispositivo Anemos è stato progettato per essere multiuso, adattabile perciò alle varie tipologie di terapie e trattamenti dei pazienti asmatici. Due i vantaggi più evidenti che differenziano il dispositivo Anemos gas dai normali sistemi per la terapia inalatoria: l'assenza di gas (sostituito da aria compressa) e la possibilità di ricarica (che riduce gli sprechi di materiale e di denaro). Lo studio formale esalta l'intuitività dell'utilizzo, il farmaco viene messo in funzione automaticamente dal dispositivo inspirando all'interno del beccuccio.



Memoriae visionariae. Archetipi di lusso avanzato

Michela Gadani



Progettazione di una linea di gioielli, utilizzando metalli a memoria di forma. Lo studio formale e tecnologico dei prodotti ripercorre lo sviluppo metalmeccanico che l'arte orafa ha nel territorio aretino. La relazione tra memoria storica e materiali a memoria di forma reinterpreta i linguaggi della storia e la cultura dei processi di produzione con l'implementazione di nuove performance.



Energy cells

Andrea Giovannelli

Progetto di un arredo edilizio da applicarsi alle persiane alimentato da celle fotovoltaiche di nuova generazione. L'analisi progettuale svolta nell'ambito delle celle fotovoltaiche ha determinato la scelta delle celle di Grätzel, che sfruttano un principio fisico simile a quello della fotosintesi clorofilliana. Infatti ogni modulo riesce ad alimentare un LED quando è investito da uno spettro luminoso. Per azionare il meccanismo si è utilizzata una fotoresistenza, componente elettronico la cui resistenza è inversamente proporzionale alla quantità di luce che lo colpisce. Prodotto composto da due elementi strutturali che supportano i piani che contengono le celle e le modalità di aggancio alle persiane esistenti. Prodotto pronto all'uso, pensato per la vendita nella grande distribuzione.



Cinque idee per le cinque terre

Martina Mancini



Progetto di un sistema di arredo urbano per le Cinque Terre. Lo studio ha condotto alla progettazione di cinque prodotti, realizzati con gli scarti della lavorazione dell'ardesia, minerale che in questa terra viene estratto, insieme a resine ipossidiche. Questo materiale composito (ardesia+resina) viene gettato in casseformi per la realizzazione dei componenti. Il dissuasore, la fioriera e il cestino si ottengono dallo stesso componente e possono assumere varie configurazioni,

inoltre tra i componenti è possibile montare i portabiciclette. La panchina è un componente a parte che può incastrarsi con la fioriera e il dissuasore. Quindi un sistema modulare che può essere adattarsi a vari contesti.



Anemos dust. Dispositivo medico pneumologico

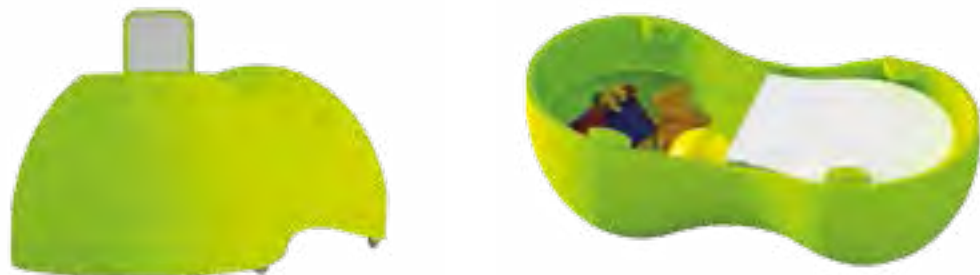
Angelo Monaco

Il progetto Anemos è quella di migliorare la vita del paziente asmatico e aumentare l'efficienza della terapia partendo dal concetto di device *user friendly*. L'obiettivo fondamentale è quello di ottenere un device unico, capace di somministrare durante la terapia, tutte le tipologie di farmaco occorrenti. Un altro aspetto da evidenziare, è la volontà di modificare il rapporto che l'utente ha con il proprio device rendendolo personale e personalizzabile. La progettazione del sistema meccanismo è stata pensata per conservare e distribuire due tipologie di farmaco e dare la possibilità di gestirli, indipendentemente l'uno dall'altro.



Cocoon Arredo gioco per l'infanzia

Giulia Paci



Il progetto di Cocoon prende forma da un'indagine svolta nel mondo dell'infanzia. Cocoon è un sistema prodotto dedicato ai bambini di età dai 3 ai 5 anni. Lo studio della forma si basa sul modello bionico della crisalide. Cocoon è un sistema fasciatoio-culla-lettino che accompagna il bambino per un lungo periodo dell'infanzia, è composto da tre parti: il guscio superiore e quello inferiore con all'interno un piano morbido. Il guscio superiore può essere utilizzato come dondolo, il guscio inferiore come contenitore o un nascondiglio e il piano morbido come spazio per riposare. I due gusci sono realizzati in polietilene e il piano per il riposo in Sofficel rivestito in Ecosoft.



Fashioning the future. 12Mesi: tecnologia nel prodotto indossabile italiano.

Silvia Piantini



Il progetto 12Mesi si pone come tramite tra l'uomo e le sue funzioni vitali. Concilia emozione, tecnologia e performance, riuscendo ad adattarsi ad ogni condizione ambientale, modificando in modo autonomo le proprie geometrie. L'abito si adatta alle variazioni di temperatura e non necessita di dispositivi o sensori, perché l'unica interfaccia di cui ha bisogno per funzionare è l'uomo. Realizzato in tessuto il cui filato è composto da fibre a memoria di forma programmate bifase e fibre di cotone, con un trattamento finale di rifinitura termocromico. L'abito si allarga completamente quando

la temperatura aumenta, permettendo così maggiore traspirazione e leggerezza, mentre quando la temperatura diminuisce il capo si stringe al corpo, trattenendo così maggior calore.

Active pack

Ilaria Ruffino

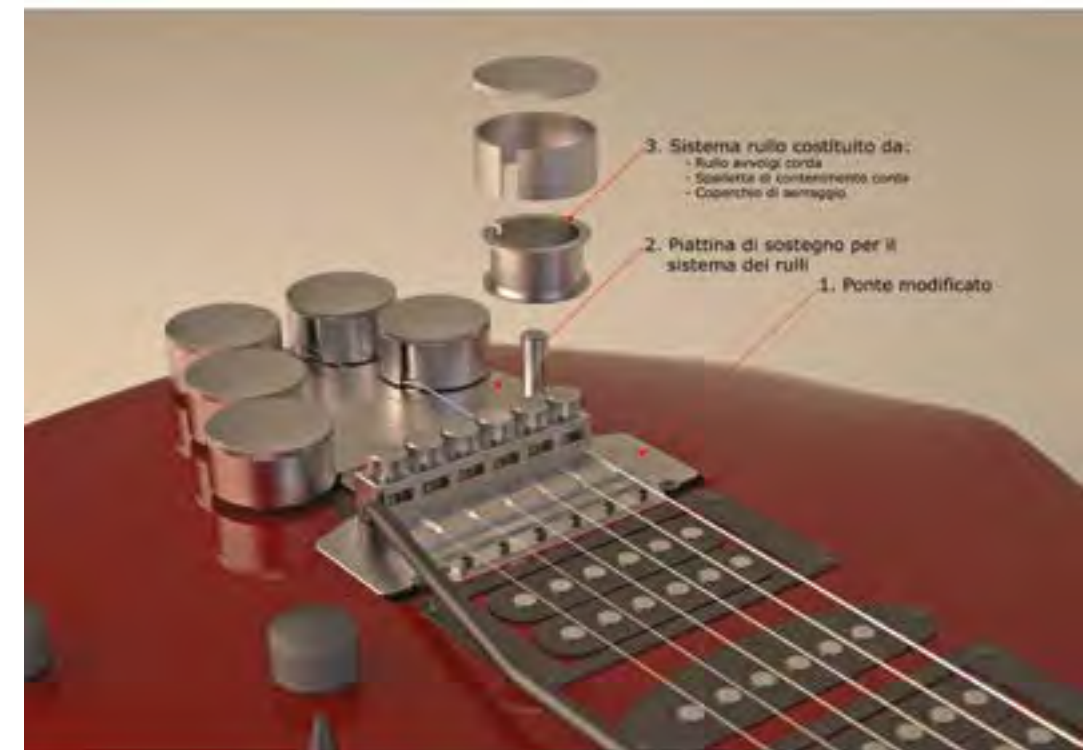
Il progetto indaga nel mondo del packaging realizzando una serie di progetti, in cui i valori del Made in Italy sono l'unico elemento in comune. L'analisi dei sistemi di packaging in relazione ai valori del prodotto Made in Italy, applicando la trasmissione dati tramite i processi di RFID (Radio Frequency Identification) e la realtà aumentata, ha condotto alla progettazione di un pack che vuole fidelizzare il rapporto tra azienda e cliente. Il progetto è stato applicato al confezionamento di bottiglie di vino dalla triplice funzione: contenere, comunicare e ricordare. Contenere attraverso la struttura in cartone all'interno della quale è conservata la bottiglia. Comunicare con la grafica attraverso la realtà aumentata al quale il cliente può accedere attraverso un tag. Ricordare, attraverso il rivestimento della confezione.



Play guitar

Diego Salerno

Il progetto Play Guitar è un nuovo sistema d'uso della chitarra elettrica, basato sul concetto di *User Friendly*. Play Guitar svolge una duplice funzionalità: educare chi si avvicina allo strumento della chitarra elettrica per la prima volta, o che ne fa un uso non professionale, e ad avere corde sempre nuove. La progettazione di un nuovo modello di ponte, permette di utilizzare corde più lunghe direttamente sulla chitarra stessa per rendere più semplice il processo di sostituzione della corda. Tale sistema diventa come un gioco.



Bounce and learn il gioco per l'interazione multiculturale

Joan Alice Veling



Il progetto analizza la società di oggi come luogo multiculturale, dove attraverso l'interaction design e il gioco della palla, si vuole favorire lo scambio di conoscenze tra diverse culture. Lo scopo del gioco Bounce and learn è l'interazione fra tutti i bambini all'interno di un gruppo, indipendentemente dalle nazionalità, dalle amicizie stabilite e dalle capacità di ciascun bambino. Questa interazione è progettata allo scopo di avvicinare in modo diretto i bambini alle realtà delle altre culture e stimolare un dialogo tra le diverse etnie, basato sulla condivisione delle loro esperienze ed abitudini. Il prodotto è una palla, rivestita in materiale elastomerico, al cui interno è presente una scheda madre che gestisce il funzionamento della batteria e delle applicazioni. La palla è dotata di un display tramite il quale il giocatore può prendere visione delle "carte virtuali" di cui dispone, in relazione all'argomento di proprio interesse. Il giocatore dovrà far rimbalzare la palla per scorrere e visualizzare le proprie carte e il movimento sarà intercettato da cristalli piezoelettrici posizionati all'interno della palla che riescono a trasformare la pressione del rimbalzo in carica elettrica.



Tribe. Console

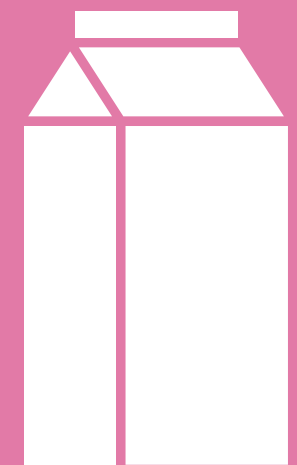
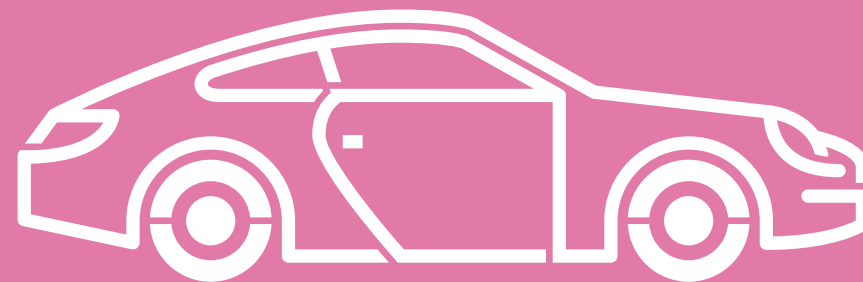
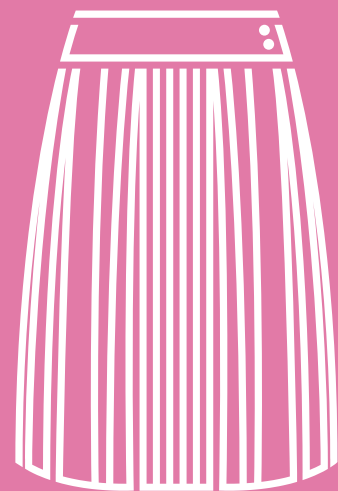
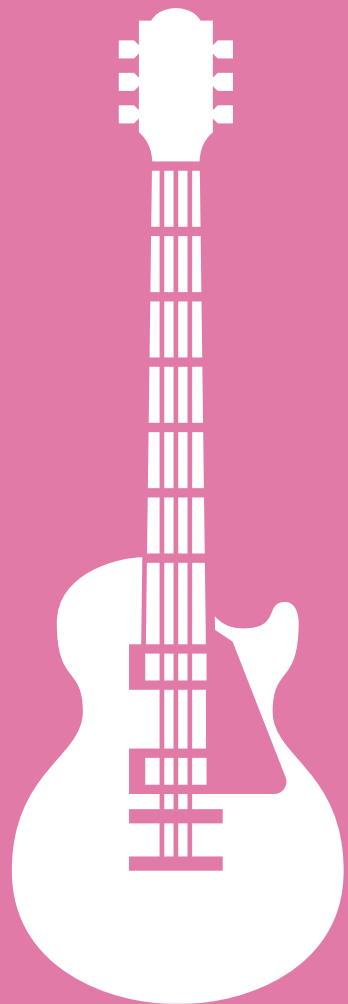
Sara Zampolini

Il progetto indaga nello spazio del gioco digitale proponendo una nuova console dedicata a una utenza compresa tra gli 8 e 18 anni. Tribe è il redesign di una console, agendo sugli aspetti emozionali e sinestetici del prodotto. La struttura esterna è una scocca in ecoresina che può avere varie colorazioni e texture; questa contiene tutte le componenti tecnologiche, ed è chiusa da due tappi laterali in technogel. Al proprio interno c'è spazio per riporre il joypad e cavetti necessari al funzionamento. Inoltre presenta due maniglie per il trasporto o una tracolla. La console possiede sensori di prossimità e memorizza l'area circostante suggerendo all'utente la giusta distanza dalla TV.



2010

2011



Una fede italiana

Anastasia Addis e Valentina Innocenti



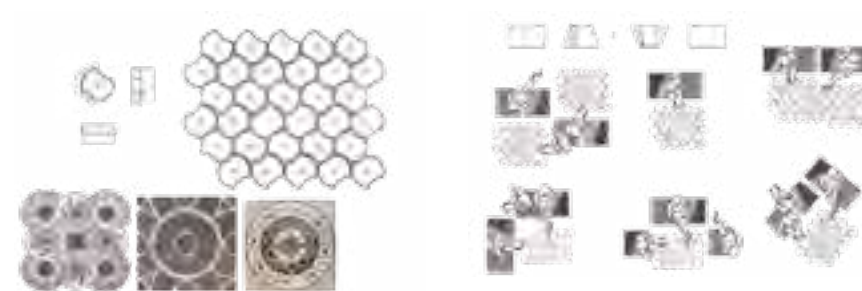
Il progetto si inserisce nello studio delle modalità e ritualità con cui si degustano vino e cibo di qualità. Da questa analisi sono state elaborate le collezioni di bicchieri che alla loro base presentano un piccolo vassoio. Questa collezione ha come comune denominatore la componibilità, ciò permette di avere per ogni vino la coppa specifica, che meglio ne esalti le proprie qualità. Sei forse di coppe, un unico stelo ed un unico sistema di giuntaggio.



Energy floor

Ilaria Balestra

Il progetto indaga nel vasto campo dell'urban design, correlato a problematiche energetiche. Il sistema Energy floor è composto da: pavimentazione di piastre piezoelettriche, colonnina per la ricarica di dispositivi elettronici e seduta modulare multiuso. Le piastre piezoelettriche trasformano l'energia cinetica dei passanti in energia elettrica fruibile da chiunque attraverso un collegamento USB alla colonnina. Sono stati pensati due diverse soluzioni di colonnine e pavimentazione a seconda del luogo della messa in posa. Uno da collocare nel centro storico della città e l'altro in aree verdi o parchi gioco. Quest'ultimo modello ha un feedback di tipo ludico, richiama al gioco del twist, per incentivare l'utente ad interagire con il sistema. Le geometrie dei moduli piezoelettrici per il centro rimandano a quelle dei mosaici degli edifici storici mentre quelle per le aree verdi ai mattoni autobloccanti. La seduta modulare si compone anche di fioriere e pattumiera. Essendo tutta la struttura pensata sulla base della modularità, risulta estremamente versatile.



Roll table e hexa. Progetto di arredi temporanei

Chiara Basilissi



Il progetto è dedicato al settore dell'allestimento di fiere, quindi di arredi ad obsolescenza programmata. Tale progetto è stato svolto in collaborazione con Comieco. Il progetto parte dallo studio di forme modulari di facile aggregazione in questo caso l'esagono che, opportunamente tagliato, consente varie aggregazioni e vari utilizzi all'interno degli stand o delle aree sosta.



Multi Tuk. Progetto di un mezzo di trasporto per paesi in via di sviluppo

Jacopo Bonacci

Progetto di auto ibrida pensata per l'India. Veicolo sul quale è possibile trasportare più persone, cose e animali. Il veicolo è stato elaborato sul telaio della nuova FIAT 500, con motore ibrido e la carrozzeria realizzata in PA6. Particolare attenzione è stata dedicata alle performance degli apparati interni dell'abitacolo: le sedute sono poste su binari inseriti nel pianale in modo da poter essere aperte o chiuse, piegate o abbattute in pochi secondi. Il sistema di illuminazione interna e i fari sono a LED.



Made e packed in Italy

Fabrizia Ciccone



Progetto di packaging design sostenibile e interattivo per il prodotto di alta gamma italiano. Il sistema di confezionamento elaborato tiene conto dei costi di produzione della logistica e del ciclo di vita del prodotto. Il prodotto è realizzato con un unico foglio di cartone ondulato fustellato e stampato. L'innovazione del progetto è la doppia funzione della scatola: una volta conclusa la necessità del trasporto e della funzione di protezione, il pack si trasforma in display, come espositore del contenuto. La stampa da un lato sarà riconoscibile per l'utilizzo come packaging B2C e dall'altro funzionale all'esposizione nei retail e predisposto di RFID. Le scatole adibite al trasporto, una volta arrivate in negozio, vengono smontate e rimontate per l'esposizione. Le scatole, appese alle pareti, diventano elemento di allestimento per gli store shop.



Infinito. Advanced recycling Prato

Federica Faggi



Il prodotto part da una riflessione sul concetto di riuso e sostenibilità ambientale nei sistemi espositivi green fast fashion. Il progetto si propone di accrescere la coscienza e la partecipazione da parte del consumatore ai significati del concetto di riciclo in sistema. Gli obiettivi del progetto si concretizzano attraverso l'applicazione di tecnologie RFID coniugato ad una struttura modulare espositiva per i prodotti realizzati con tessuti riciclati senza emissioni di CO2.

Dimostrare con il cartone

Giada Gallo



Progetto di un sistema di allestimento museale temporaneo in cartone, in cui la temporaneità dell'evento richiede bassi costi ed un basso impatto ambientale. Il sistema di allestimento è composto da basi in cartone tripla onda da 14 mm, tale materiale può essere trattato con agenti ignifughi ed essere decorati in relazione alla tematica della mostra. La parte superiore può ospitare una teca di protezione dell'oggetto realizzata in Perspex GS materiale trasparente, riciclabile e leggero infrangibile e 15 volte e più resistente all'urto del vetro.



Interno verde tra green wall e culture idroponiche

Dario Giorgi

Il progetto InternoVerde rappresenta una sintesi progettuale fra il greenwall come prodotto d'arredo e la possibilità di coltivare piante e ortaggi nell'ambiente domestico. In Interno Verde l'uso della tecnologia idroponica, in cui la vegetazione assume un ruolo attivo nella progettazione degli spazi. I greenwall ovvero la coltivazione verticale di piante su substrati inerti, irrigati con acqua e sostanze nutritive, coniugata ad un sistema arredo ed alle possibilità di avere l'orto nello spazio domestico. Il prodotto è un sistema componibile, un modulo e un supporto per coltivare piante e ortaggi, che trasformano l'elemento vegetale da mera decorazione casalinga a fonte di vita.



Grand tour kit

Daniela Greco e Xia Yao

Il progetto Grand Tour Kit è un sistema bagaglio per un viaggio di 24 ore, cui si aggiunge la 48, in caso di soste più lunghe. Pensata per coloro che si spostano spesso per lavoro: manager, businessman, donne e uomini d'affari. Sistema valigia, basato sull'uso di scomparti dedicati, finalizzati ad un uso più strategico degli spazi e più tecnico della valigia, che permette di recuperare più velocemente e con maggiore facilità, dando un senso di sollievo e benessere al viaggiatore, in quanto il principio è riempirla con ordine. La texture di finitura percorre il tema del bugnato che si trova su molte facciate degli edifici storici di Firenze.



Ambrosia

Mauro Lomi

Progetto di un elettrodomestico semiautomatico per la preparazione del the. Lo studio della forma vuole recuperare le azioni e gli aspetti rituali e simbolici della preparazione del tè. Composto da un corpo centrale che prende forma dell'archetipo teiera, il manico diventa primo attore del procedimento di trasformazione dall'acqua in tè, e il beccuccio, a prima vista nascosto, che si apre impugnando il manico. Tutta la componentistica elettrica e elettronica è alloggiata nella base. L'interno è suddiviso in tre parti. Ciò consente di preparare tre tipi di the in contemporanea. La base è sede del tasto di accensione e spegnimento, del timer e della regolazione del calore.



Moneo. Wearable wellness

Giulia Mari e Ilaria Visca



Progetto Moneo (*dal latino moneo, avvertire, consigliare, correggere*) è un sistema di monitoraggio che consente di registrare informazioni accurate sul dispendio energetico, sull'attività fisica e sullo stile di vita in condizioni *free-living* durante la normale vita quotidiana. Le componenti del sistema Moneo sono cinque capsule contenenti specifici sensori che raccolgono ed analizzano informazioni biometriche.

Growing objects. Oggetti vivi e interattivi

Claudio Melis

Progetto afferente all'ambito del green design. Il concept è l'uso di piante vive per realizzare prodotti in grado di ampliare il significato di contatto con la natura. Si propone così un vero e proprio salto concettuale: portare la natura dentro gli spazi abitativi sotto forma di oggetti vivi e interattivi. Il primo progetto è Prato Indoor, un sistema modulare e interattivo che crea un manto d'erba indoor. Stare a piedi nudi sull'erba dentro casa valica l'attuale idea di contatto con la natura. Il secondo progetto è Bisbetica, una lampada interattiva che integra un tipo di piante senza radici che si nutre dell'umidità atmosferica, le *airplants*. Il nome deriva dal suo comportamento, infatti, contenendo delle *airplants*, che hanno bisogno di umidità e, quando questa scarseggia, dei sensori attivano un saliscendi che porta le piante ad altezza d'uomo e le riporta su appena inumidite. Questa ricerca apre la strada a una nuova generazione di prodotti green interattivi in grado di catturare l'amore delle persone.



100% cook_ing

Serena Mencatelli



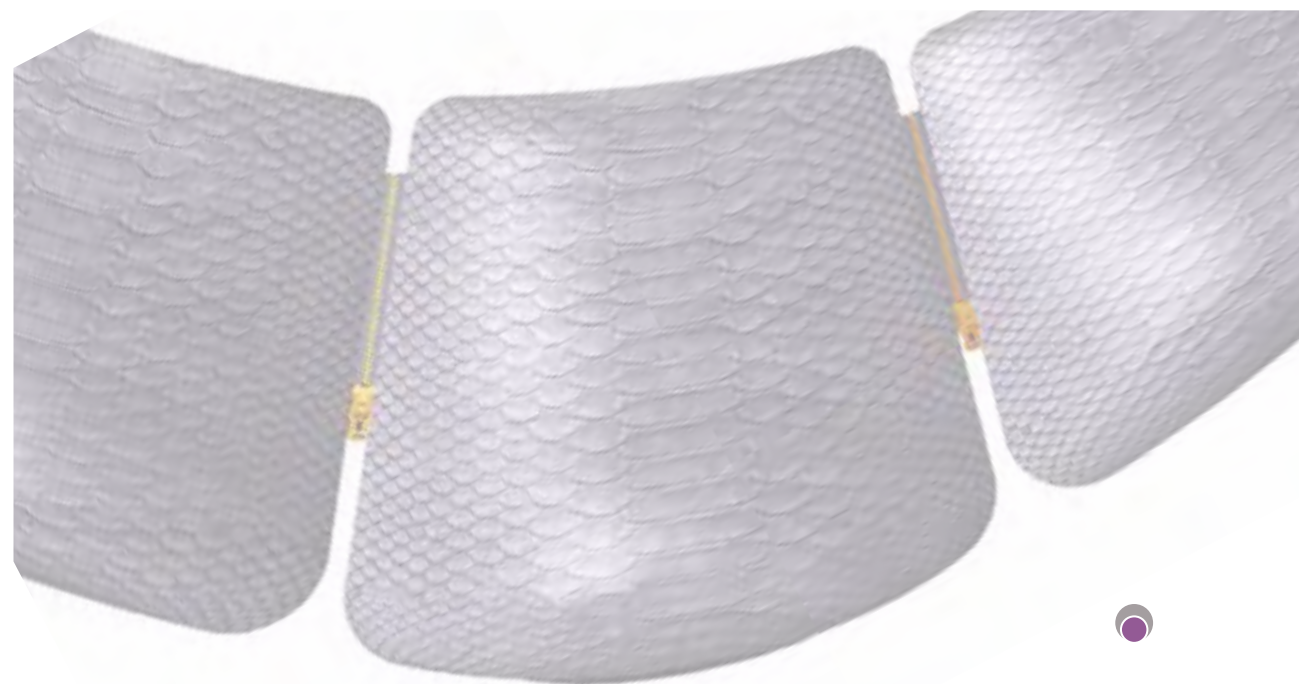
Progetto di un pianocottura semiprofessionale, redatto in collaborazione con Whirlpool. 100% cook_ing: sistema in grado di cuocere e dosare gli alimenti all'interno di un sistema cottura utilizzando la tecnologia 6°SENSO, brevettata da Whirlpool. Basta selezionare la pietanza e 6°SENSO regola automaticamente la modalità di cottura e i tempi per garantire risultati di cottura perfetti con consumi ridotti fino al 20%.



Sistema di bag

Silvia Minio

Progetto di un sistema borse per la città ed il viaggio dotate di identificazione RFID che determina e controlla la composizione del prodotto. Una borsa a scomparti interscambiabili che creano ordine per chi la indossa, componendo l'oggetto in base al bisogno, ogni giorno in maniera diversa. Il prodotto ha inserito al proprio interno un sistema RFID che permette di monitorare gli oggetti che portiamo addosso permettendoci così di avere un continuo controllo. Questa borsa è un prodotto unisex.



Lungo 24 H

Letizia Ragagnini

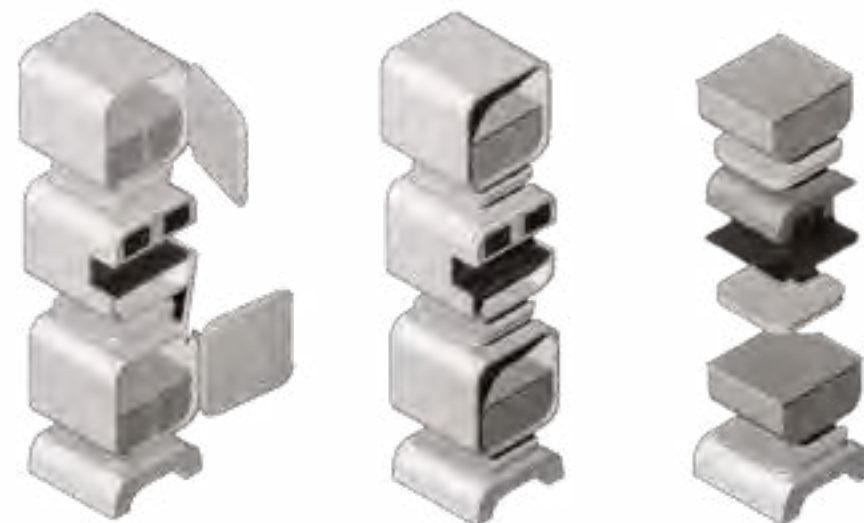


Progetto di una collezione di abiti trasformabili nelle 24 ore. La ricerca progettuale evolve il concetto di trasformabilità che mette in evidenza la silhouette, l'abito viene trasformato da chi lo indossa da lungo a corto, da morbido a fasciato. Gli abiti sono realizzati in tessuto Sangallo. Utilizzando gli spazi vuoti di questa tipologia di tessuto sono stati inseriti sistemi di giunzione reversibili che permettono la trasformazione del capo in ogni momento e luogo.



Frigorifero modulare

Eugenia Maria Perez Rodriguez



Il progetto affronta le tematiche inerenti il sistema refrigerazione e l'ecosostenibilità di questo prodotto. La ricerca si è concentrata sulle necessità della distribuzione delle funzioni all'interno dello spazio frigorifero tracciato dalla volontà di avere un vero risparmio energetico pur utilizzando la nuova tecnologia con compressori inverter. Questo processo progettuale in relazione agli obiettivi, ha portato a definire una nuova morfologia del frigorifero, suddividendolo in moduli riconoscibili e diversificati a seconda dell'uso, in cui il frontale varia in relazione ai contenuti e alla funzione. Un'altra peculiarità è la possibilità di personalizzare il frigorifero a seconda delle proprie esigenze, scegliendo di aggregare un numero di moduli a propria scelta.



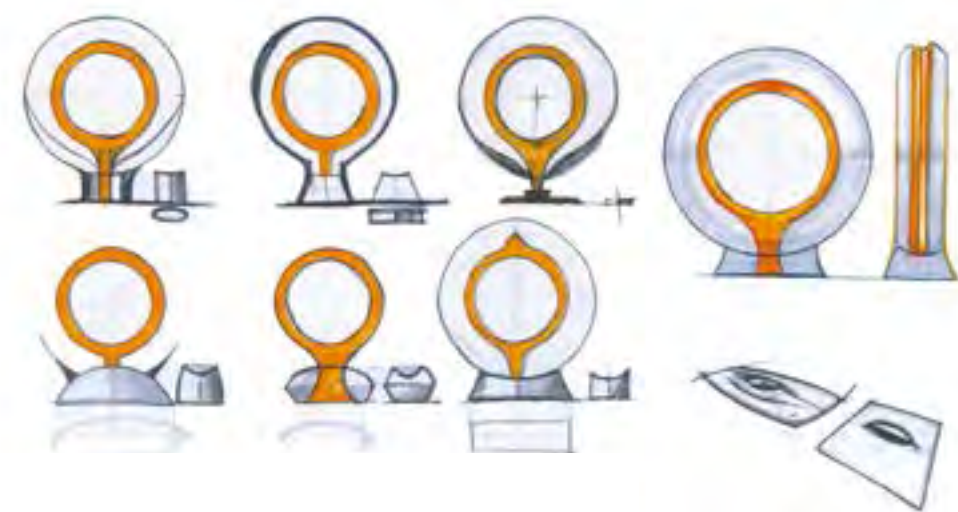
Effetto “Grand Tour” a Firenze:
il caso Officina Profumo Farmaceutica Santa Maria Novella.
Percorso urbano come asset intangibile del marchio
 Patrizia Romeo



Il progetto sviluppa un nuovo “codice visivo” per il prodotto dell’Officina Profumo Farmaceutica Santa Maria Novella in Firenze, definendo una rinnovata *brand image* che instaura collegamenti concettuali tra il prodotto di profumeria e antichi luoghi della città di Firenze. Si è creato un itinerario emozionale attraverso i quattro quartieri storici fiorentini, reinterpretando i segni dell’araldica, implementati da sistemi di interaction design basati su tecnologia RFID inseriti sulla bottiglia. Inoltre la progettazione di totem multimediali per i punti vendita, anch’essi muniti di sistema reader RFID e di tag passivi abbinati alle etichette, che offrono la possibilità di conoscere i processi produttivi del prodotto e la storia dell’antico quartiere ad esso associato.

Aura, segnali di luce
 Christian Sallustro

Progetto di una lampada interattiva che può essere utilizzata come una lampada da tavolo o da muro. L’involucro esterno della lampada, se toccato, modifica l’intensità della luce, mentre l’interno contiene la componentistica tecnologica dei sensori, il microcontrollo, che permettono la gestione del funzionamento e delle variazioni. La scocca è realizzata in co-stampaggio in cui viene inserito il metacrilato opalino per il rivestimento esterno e il metacrilato opaco per la parte contenente i sensori. La base è in alluminio e in essa è posizionato il pulsante di accensione e il dispositivo di connessione wireless per dialogare con altri apparati che si trovano nello stesso ambiente.



She is Proraso. Cosmetic refill

Jessica Santoni



Progetto di packaging con refill per una linea cosmetica dedicata alla depilazione femminile. La ricarica dei prodotti nel settore della cosmetica è molto importante in quanto è in grado di diminuire la quantità del materiale del materiale del 50%. Contenitore realizzato in PP e ricarica PS. Oltre alla progettazione del contenitore è stato composto anche il progetto grafico.

Packaging sostenibile per il succo di frutta

Simone Saragoni

Progetto di un sistema packaging, per succhi di frutta concentrati che offrono al cliente la possibilità di diluirlo al momento del consumo. Il kit è composto da una bottiglia di succo già diluito pronto per il consumo con applicata una ricarica contenente il succo concentrato alloggiata nella parte inferiore della bottiglia. Questo compatta notevoli vantaggi per il consumatore e altresì per l'ambiente sia in termini di costi che di materiale utilizzato. La bottiglia in PET si presenta a sezione variabile, quadrata nelle estremità e circolare nella parte centrale per facilitare l'impugnatura. Tale variazione di sezioni danno a questa bottiglia una buona resistenza per forma diminuendo la quantità di materiale utilizzabile. Bottiglia e refill in PET, tappo in polietilene, etichette in carta riciclata sono le scelte dei materiali per la realizzazione dei componenti.



NLG Spinner Davide Siggia



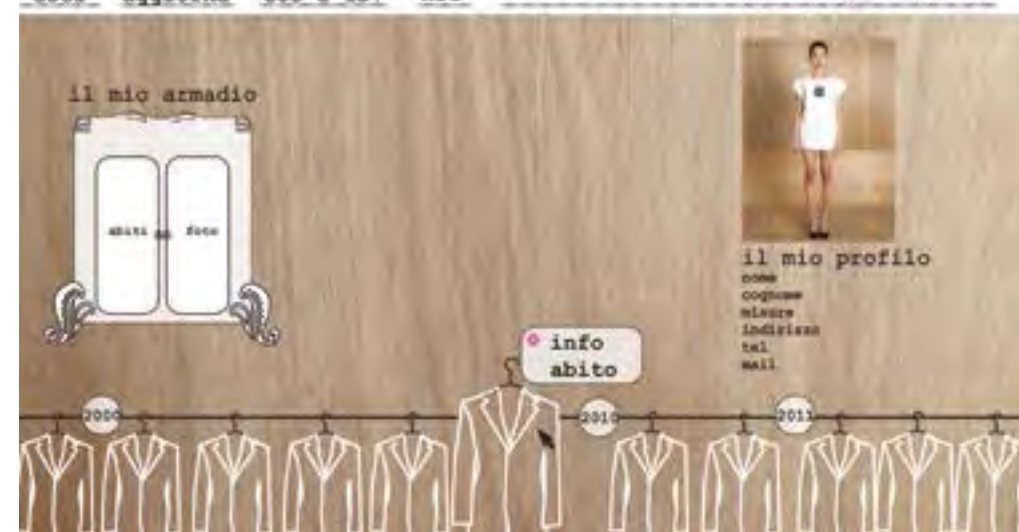
Progetto di una valigia come bagaglio a mano di dimensioni 55x40x20 cm che si articola in scomparti per il contenimento di oggetti d'uso quotidiano. Un'apertura laterale per riporre il computer, una apertura superiore per la sistemazione di un beautycase e lo spazio rimanente per gli abiti. La valigia è dotata di un sistema digitale alimentato a batterie ricaricabili attraverso il movimento delle ruote che attivano una dinamo. E' inoltre dotata di un sistema GPS e di una CPU per consentire di tracciare e monitorarne la posizione. Il guscio esterno contiene un sistema *touch* di tipo resistivo protetto dal D30 per gli urti e dal kevlar per i tagli. La valigia è dotata di chiusura a lucchetto che memorizza il percorso delle dita sul *touch* e determina l'apertura. In caso di dimenticanza del percorso la valigia dispone di una chiave con sistema RFID che supera il sistema *touch* e consente l'apertura.

Nuovi paradgmi sartoriali Marika Tardio

Il progetto è un sistema di interaction design applicato al sistema abbigliamento. Il progetto rivolto al laboratorio sartoriale assistito da tecnologie digitali, elabora uno dei concetti dell'artigianato del XXI secolo. Supportare il sarto nel controllo e gestione di tempi, fasi e costi di realizzazione. Un prodotto capace di esprimere i valori del contemporaneo e con un progetto teso a sostenere i saperi territoriali dei luoghi. Il cliente indosserà un tag RFID inserito nel prodotto che avrà la possibilità di raccontare l'arte di cui è espressione e di memorizzare le informazioni del cliente per trasferirle all'interno di un server a servizio dell'artigiano e cliente.



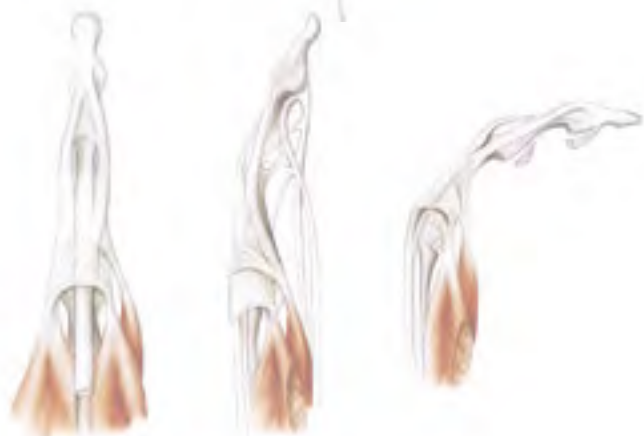
esci_ aggiorna_ cos'è ID?_ nfc_ identità sartoriale



Wearable player Michele Tittarelli



Il progetto Wearable mp3 player è un prodotto indossabile dedicato alla condivisione dei file musicali. Con il suo sistema di scambio virale dei brani (attraverso un codice basato sul valore dei bpm) si possono condividere con gli altri quei files musicali, chiamati Good virus, che ci aiutano nell'aumentare l'attività fisica giornaliera. Nel momento in cui gli wearable player entrano in contatto tra loro, intercettano solo i brani Good virus e li combinano al brano che si sta ascoltando. Interagendo i soggetti possono scegliere di inviare o non i Good virus o riceverli, oppure rimanere vicini per ascoltare il mix creato attraverso lo scambio. Inoltre si possono selezionare diverse modalità di allenamento che incrementano gradualmente nell'arco della settimana gli obiettivi giornalieri da raggiungere. Wearable player vuole rendere lo spazio una dj console in cui le persone si muovono e interagiscono.



Firenze inbox.

Turismo e paradisi parziali, not so lonelyplanet man
Margherita Tufarelli

Progetto grafico di un sistema interattivo destinato al turismo. My Firenze, è una card che permette di archiviare tutte le informazioni durante un viaggio nella città. Attraverso questa app è possibile avere tutte le informazioni nel proprio smartphone secondo una modalità di archiviazione del viaggiatore. My Firenze oltre a dare tutte le informazioni necessarie al turista, e tutte le interazioni con altre app già esistenti in rete è anche un sistema di raccolta di immagini e testi del viaggiatore.



Full light, nuove concezioni di luce

Federica Vatteroni



Progetto di lampada ad uso medicale con proprietà di cromoterapia e terapia del sonno. La lampada è composta da due parti una opaca e una trasparente che permettono molteplici giochi di luci e ombre. Data la struttura modulare gli utenti possono modificare l'oggetto in base alle proprie esigenze e "giocare" dando vita a suggestivi scenari di luce. Il prodotto ha lampade a LED, un microprocessore di controllo per le funzioni ed un sensore touch per l'accensione. Un prodotto in equilibrio che vuole soddisfare necessità fisiche e psichiche di chi lo usa.

Everlast everbag

Luca Salamone



Progetto di un sistema bagagli dedicato ad un giovane viaggiatore che vuole vivere e condividere il suo viaggio in tempo reale nel *socialnetwork*. Un kit valigia accompagna il turista in tutte le fasi del viaggio aiutandolo nella raccolta dei suoi "ricordi di viaggio" collegabile a cellulari, videocamere, fotocamere, tablet. Il sistema composto da borsa e valigia con ruote, di cui la borsa è dotata di un ricevitore gps e di un controller che dà la possibilità al turista di registrare

una mappa cronologica e geografica del percorso da lui seguito tramite il sistema *route logging*. La borsa si collega ai device del turista via rete e, attraverso di esso, posso inserire nel mio percorso i tag componendo così il proprio diario di viaggio. Il kit è composto da un trolley e uno zaino monospalla. Il trolley, con apertura dall'alto, ha un pannello con tasche per riporre piccoli oggetti e separare gli indumenti usati da quelli puliti.



Baby travel pack. Kit da viaggio per bio-prodotti
Valentina Zaccaria



Il progetto tratta il tema del bambino in viaggio. Baby Travel Pack, studia un set di contenitori da viaggio destinati ad un mercato di prodotti naturali per bambini. Contenitori realizzati in materiale plastico biodegradabile PLA e packaging in cartone. Lo studio morfologico è legato alla tradizione del Grand Tour nelle principali città d'arte italiane. I contenitori hanno una doppia funzione: contenere e giocare. Sono i coperchi di questi contenitori a trasformarsi in gioco. Formalmente questi tappi-gioco rappresentano importanti edifici o simboli delle città italiane: un morbido giglio per Firenze, il cornetto napoletano e la torre di Pisa.

Confronto tra oriente e occidente
Zhao Xiaoyun



Progetto di una collezione di abiti in cui la cultura asiatica incontra la cultura europea. La simbologia cinese, l'arte della ceramica cinese, le pieghe della carta, l'arte della calligrafia e del ricamo, poste in relazione con le forme degli abiti della donna europea. Abiti, gonne minigonne, giacche e bustini sono prodotti europei densi di cultura asiatica.

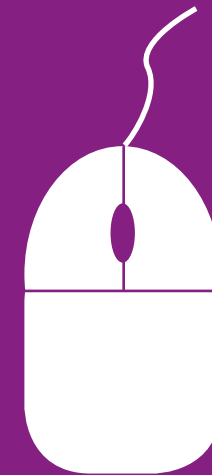
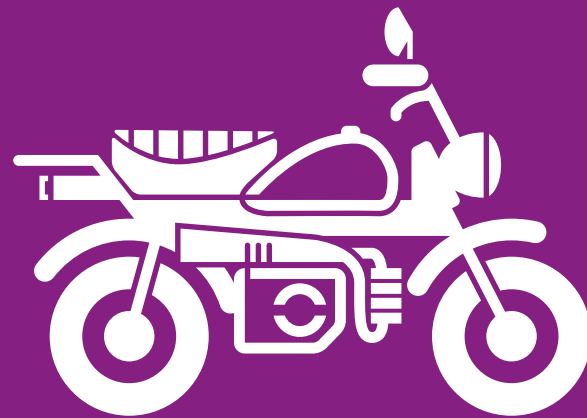
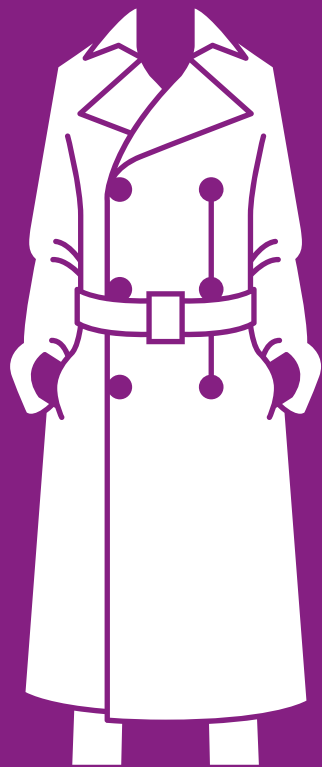
Pieghe, piaghe, pieghe
Lin Xiaozhu



Il progetto ripercorre le principali tappe evolutive della moda occidentale e orientale seguendo le pieghe e le varie forme di drappaggio. L'intera collezione si compone di abiti, gonne, pantaloni e giacche realizzati in seta. In questa collezione anche il tessuto è progettato per rappresentare la ricerca progettuale, individuando nelle "pieghe" la sintesi morfologica tra cultura orientale e occidentale.

2011

2012



e.Craft for LuisaViaRoma.com
Ramona Aiello, Danilo Galipò

Progetto redatto in collaborazione con l'azienda fiorentina LUISA VIA ROMA, leader nell'e-commerce del fashion retail che conta 3 milioni di visitatori al mese. Abbiamo effettuato un'operazione di *cross fertilization*, apprendendo il *know how* sviluppato dall'azienda nel settore del fashion per trasferirlo nel settore del prodotto artigianale di alta gamma. Oggi la rete è in grado di cancellare ogni confine geografico e inoltre rappresenta uno strumento di ottimizzazione dei processi di comunicazione, di miglioramento delle relazioni con i clienti e di vantaggio competitivo, con l'accesso a nuovi mercati. Il web è un'opportunità rilevante per il rilancio e l'internazionalizzazione del prodotto di eccellenza "pensato e fatto in Italia". Abbiamo progettato nel sito LUISAVIAROMA.COM una nuova sezione, denominata e.craft, interamente dedicata alla comunicazione, alla promozione ed alla vendita di eccellenze italiane; un sistema *online* all'interno del quale le migliori aziende italiane potranno esporre i loro prodotti ai più interessanti segmenti di clientela al mondo.



Luce servente
Alessandro Badii



Progetto di una *mise en place*, il cui riferimento formale è il mondo vegetale. La progettazione dell'apparecchiatura inizia dal segnaposto quale elemento decorativo che non ha precise funzioni e non è sempre presente sulle tavole. Nella progettazione del segnaposto l'utilizzo dell'interaction design è quello di trasformarlo in un pezzo insostituibile assegnandogli nuove *performance*. Luce servente è un segnaposto in ceramica al cui interno ci sono LED, sensori e un microprocessore per creare e controllare giochi di luce. Lo studio formale di questo componente è diventato la matrice di segni per la progettazione dell'intero servizio da tavola.



Riwine
Valentina Borracchini



Il progetto Riwine è composto da un grembiule in cotone biologico dotato di una tasca alta centrale e da una cintura multitasking in pelle vegetale color miele. Entrambi i materiali utilizzati sono stati sottoposti ad un nuovo metodo di tintura naturale, ovvero attraverso l'impiego ed il riutilizzo degli scarti della vinificazione, le vinacce. Riwine è nato specificatamente come indumento tipico per il lavoro del cantiniere. Secondo precise esigenze lavorative il cantiniere potrà indossare grembiule e cintura insieme o singolarmente. La cintura è dotata di bottoni a pressione attraverso i quali si ha la possibilità di poter applicare, con un semplice gesto, apposite tasche a misura degli utensili. Riwine ha voluto dar vita ad un progetto sostenibile grazie all'uso di materiali naturali ed organici tinti nel pieno rispetto dell'ambiente e della natura.



WetoDesign - Wellness Touch
Federica Caretta

Il progetto WetoDesign - WellnessTouch è un progetto di *interaction design* nell'ambito del *wellness*. Il prodotto è composto da un pannello dotato di tecnologie digitali in cui sono inserite le Sensory Preview, cioè anteprime sensoriali, che pongono il cliente in condizioni di decidere quali esperienze provare. Nei centri benessere si cerca spesso di stimolare l'utente con materiali, colori, luci, profumi. Il device progettato presenta diverse funzionalità, sia per l'utente che per il gestore del centro benessere. Sono disponibili dei braccialetti collegati tramite presa USB, utili per muoversi nella spa e uno schermo touch, in cui è possibile prenotare i percorsi benessere e caricarli sui braccialetti. Il braccialetto serve quindi a memorizzare tutte le esperienze che il cliente ha prenotato. In più traccia il cliente durante il percorso, facendogli visualizzare il tempo di permanenza nelle diverse sale, gli permette di prenotare le esperienze senza dover ritornare al pannello centrale ogni volta. Alla fine del percorso nella spa il cliente, consegnando il braccialetto alla reception, effettua il pagamento in base ai trattamenti che ha utilizzato.



Haruspices: bowel jewels

Erika Cellai



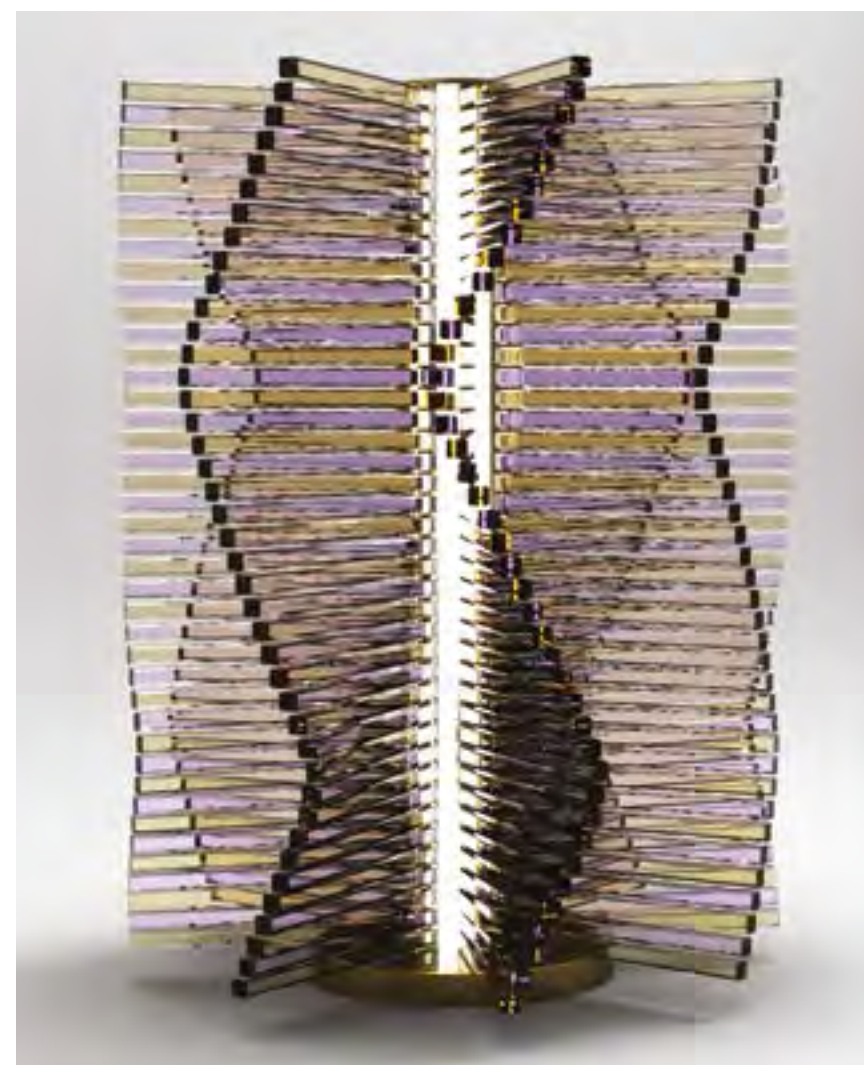
Il progetto Haruspices è una ricerca di interaction design correlata ad alcuni aspetti del benessere delle persone nella vita quotidiana. Progettazione di un device di moda che monitorasse l'ambiente in cui l'utente si trova, valutando i livelli di anidride carbonica ed i valori di temperatura dell'aria. Il monitoraggio di tali parametri fondamentali legati alla qualità dell'aria interna (IAQ), avviene sia perché sussiste una stretta correlazione tra loro (una elevata concentrazione di persone determina un incremento di CO2 ma anche della temperatura ambiente), sia in quanto la IAQ è direttamente responsabile di numerose patologie che ricadono sotto il termine anglosassone di SBS (Sick Building Syndrom -Sindrome da edificio malato). Lo studio formale pone le sue radici nel mondo degli Aruspici Etruschi: i sacerdoti che attraverso lo studio delle viscere degli animali immaginavano di avere responsi divinatori sugli avvenimenti futuri, per analogia i valori dell'anidride carbonica e della temperatura, raccolte in un grande numero di ambienti, danno indicazioni su quelle che prevedibilmente saranno le condizioni IAQ e di benessere correlate. Da qui il lemma Haruspices attribuito a questa gamma di prodotti.



DESERT LIGHT

Irene Evangelisti

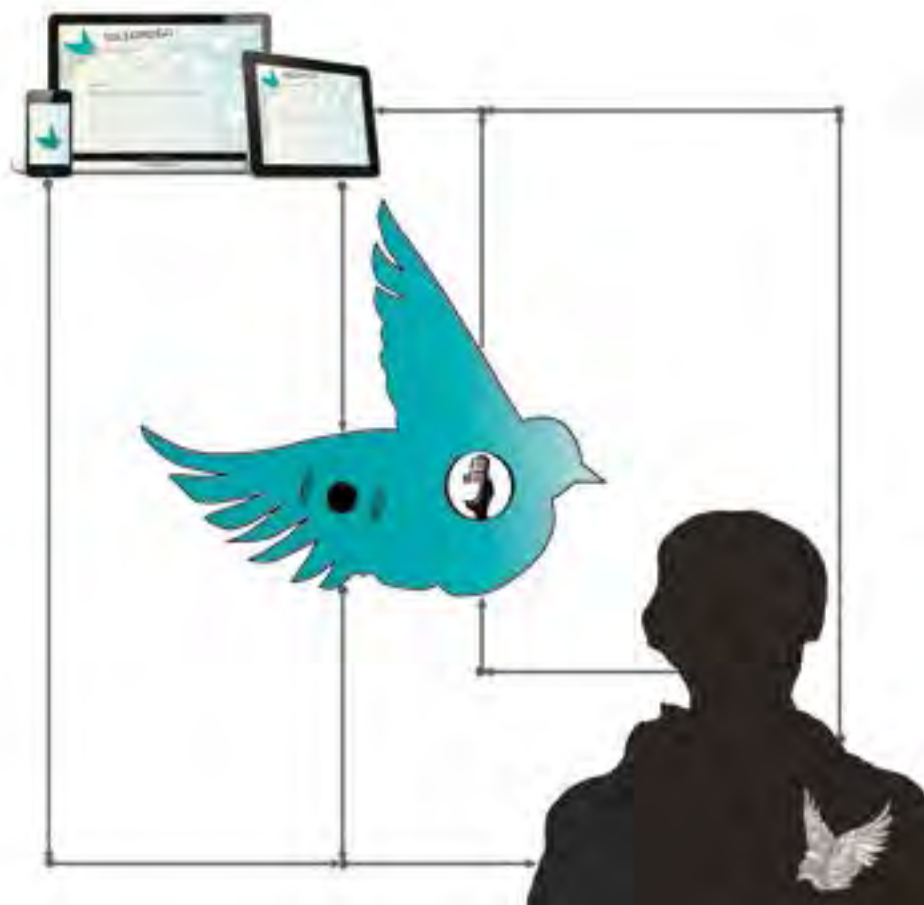
Il progetto vuole creare una connessione fra cultura araba e cultura europea, un nuovo artigianato per la realizzazione di corpi illuminanti. Desert lights è il risultato di questa ricerca su come la cultura araba percepisce la luce e di come essa interagisce con la materia e i suoi volumi. La ricerca formale analizza le forme dei paesaggi del medioriente: le dune, il deserto, il tramonto sono solo alcune delle evocazioni che ritroviamo in questi oggetti. I paesaggi del deserto prendono forma e creano un legame emozionale con il cliente, il quale sarà libero di creare i propri scenari, scegliendo i diversi materiali e colori.



Usignolo

Ilaria Forzoni

Il progetto Usignolo è un sistema prodotto pensato per tutte le persone che per lavoro, o per piacere, utilizzano la propria vocalità come mezzo espressivo. Usignolo è un *wearable device*, che accompagna l'utente nella quotidianità, con lo scopo principale di prevenire l'affaticamento della voce, che spesso sfocia in disturbi e vere e proprie patologie. Il device, dalle dimensioni ridotte a pochi centimetri, ha l'apparenza di una spilla, ma attraverso la sua tecnologia è in grado di avvertirci attraverso una lieve vibrazione quando, indossandola, utilizziamo scorrettamente la voce. È particolarmente utile in fase di apprendimento/allenamento di tecniche vocali o riabilitative; è difficilissimo per la persona rendersi conto autonomamente se i propri atteggiamenti vocali sono corretti, rendendo talvolta il trattamento più prolungato o addirittura nullo. Al device è collegato anche un portale, che fornisce servizi volti al miglioramento dell'espressività vocale a 360°, dal trattamento di disturbi di pronuncia all'apprendimento delle tecniche oratorie, passando attraverso la dizione. Il portale diventa fondamentale nelle fasi di verifica dei risultati, di apprendimento/allenamento e di confronto. È un punto di riferimento per chiunque voglia esplorare le proprie risorse vocali.



Play Craft: interazione con i valori dell'artigianato artistico

Federico Frellicca

Il progetto nasce dall'esperienza lavorativa semestrale all'interno dell'azienda Baldi, di Firenze. Play craft nasce dallo studio del posizionamento aziendale in relazione ai suoi prodotti artigianali densi di valori materiali ed immateriali. In questo quadro di riferimenti si formano gli obiettivi del progetto Eggxperience. Il fine ultimo è sicuramente quello di fornire un "sistema-prodotto" al servizio della manifattura di alta gamma per declinare sul mercato il proprio "saper fare", e al tempo stesso garantire un primo intervento verso una migliore gestione del processo di customizzazione del prodotto. Progetto di una "customer experience" rinnovata ad un target dell'extra-lusso, caratterizzato da una clientela che ha bisogno di circondarsi di oggetti che manifestino il



proprio *status* sociale, e allo stesso tempo una clientela che sceglie di acquistare un prodotto in base al valore che l'esperienza d'acquisto le riesce a trasferire, attraverso una vendita consulenziale e una forte esperienza emozionale. Questo progetto è esportabile in qualsiasi altra realtà aziendale, operante nel settore del lusso. Forme e materiali utilizzati per l'"Eggxperience" denotano lo stile unico dell'azienda, ma il sistema-prodotto e la tecnologia impiegata (che prevede l'utilizzo di Qr code, microcamere ed una piattaforma hardware dotata di microcontrollore, memoria Ram e WiFi) rendono il prodotto versatile, aumentando le possibilità di impiego.

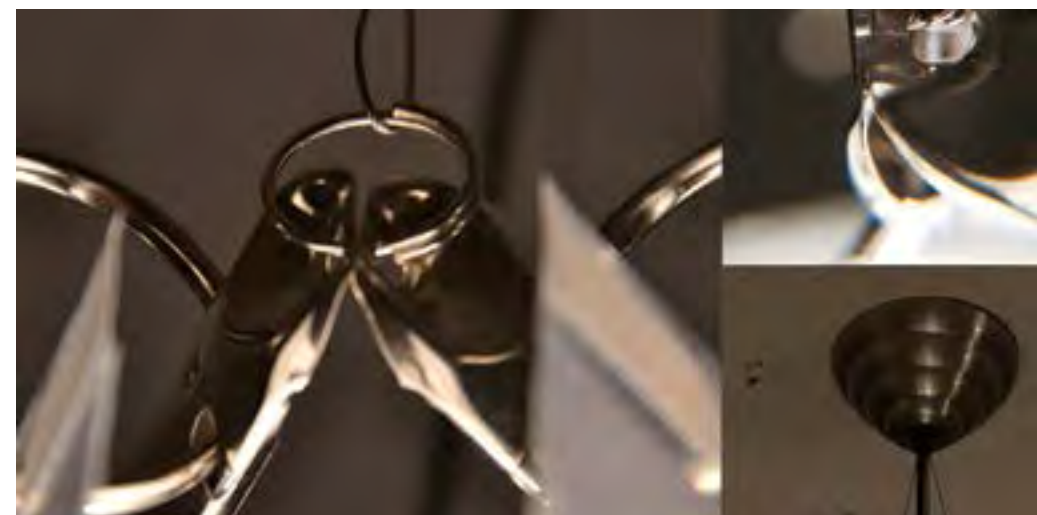
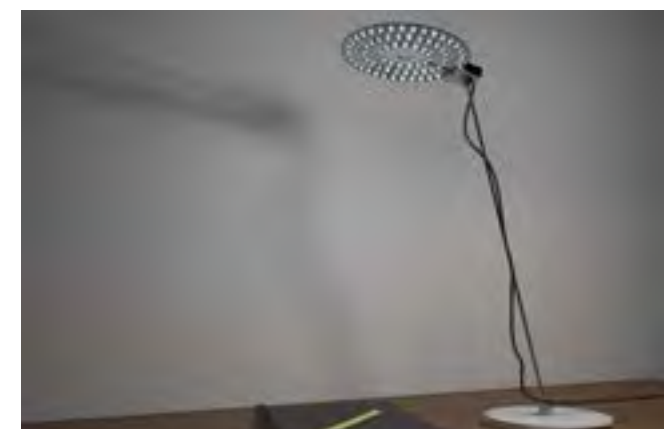
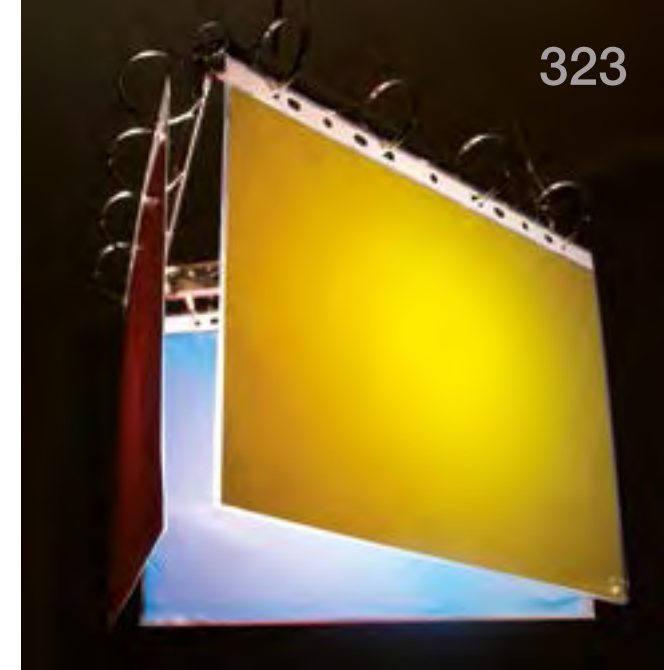
Joy light
Marcello Mastromatteo



Il progetto sviluppa sistemi illuminanti mobili con vassoio di ricarica da inserire e integrare all'interno della linea Joy prodotta dall'azienda Baldi di Firenze. La collezione Joy è stata ideata per entrare nel mercato europeo e americano, avendo come target un pubblico giovane, esigente, che ha la cultura per comprendere il valore di un prodotto *hand made*. La tecnologia a LED presenta un'alta efficienza luminosa ed energetica e questo ci permette di poter utilizzare delle batterie e di eliminare definitivamente l'uso e l'ingombro di fili e trasformatori. Le batterie contenute all'interno delle lampade Joy possono essere ricaricate grazie a dei vassoi contenenti la tecnologia Powermat. Il vassoio offre un feedback visivo di ricarica completata per mezzo di una luce a LED proveniente dalla parte sottostante del vassoio. Essa si spegnerà quando la ricarica è completata, così l'utente può riprendere le Joy Light e posizionarle dove preferisce, all'interno dello spazio domestico.

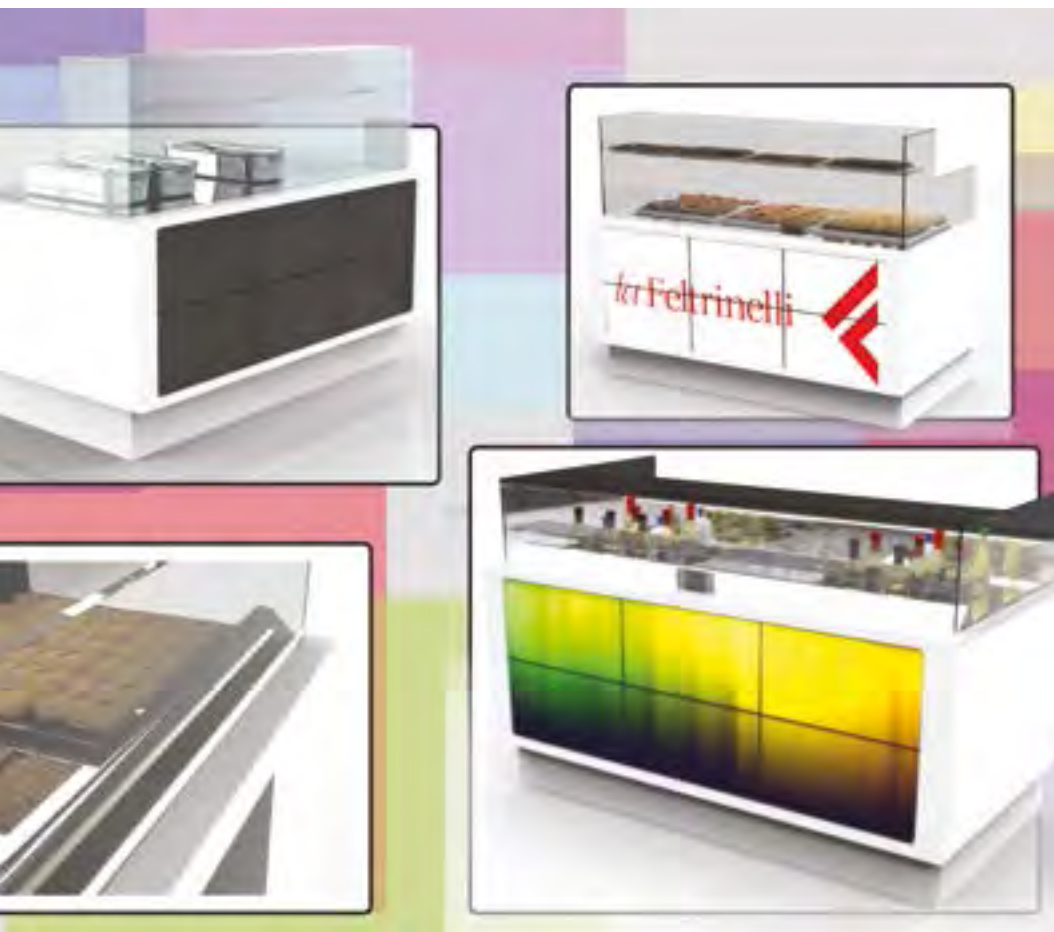
ReLight
Tommaso Nerbini, Mirko Romei

Il progetto indaga in un ambito del prodotto in cui si può realizzare qualcosa di nuovo con vecchi componenti. La filosofia progettuale scaturisce dall'analisi di due problematiche che stanno alla base dell'universo luce: da una parte lo sviluppo tecnologico, dall'altra le esigenze reali dell'utente in termini di prestazioni, affidabilità, costi contenuti e praticità d'uso. ReLight, ReWash, e ReCd, nascono dall'obiettivo di elaborare una lampada che non sia solo ciò che vediamo, ma qualcosa che possiamo immaginare, una luce di infinite soluzioni e variabili, facilmente riproducibile, dai costi contenuti, che si avvicina alle persone, che da speranza ed emoziona.



Second life

Andrea Piccioni



Progetto di un banco/vetrina bar ideato per piccoli spazi. Il nome Second life viene dall'idea della doppia vita progettata per questo prodotto: il mutamento tra il giorno e la notte. Questo prodotto può assumere varie configurazioni in relazione all'uso. Quindi un sistema modulare e componibile, dalle brioches del mattino all'aperitivo prima della cena. I materiali pensati per la realizzazione sono tutti riciclabili, come il paperstone per il guscio esterno.

Nimbo

Riccardo Rotesi

Il progetto Nimbo è un sistema specchiante interattivo che osserva il movimento dell'utente e la sua distanza dalla superficie riflettente per intervenire sulla forma e sull'intensità della luce da emettere. La luce viene qui doppiamente declinata: se da una parte permette una migliore visione della propria immagine, può essere anche considerata come un mezzo per nascondere localmente l'immagine di ciò che ci sta intorno e lasciarci da soli di fronte al nostro riflesso. Il progetto muove infatti dall'osservazione di un doppio rapporto con la propria immagine speculare: quello immediato che risponde all'esigenza funzionale di aver cura del proprio corpo e quello più complesso che attiene alla definizione della propria identità o, comunque, al bisogno di vedere oggettivata e riconoscibile la percezione che abbiamo di noi stessi. Il progetto Nimbo, osservando il comportamento dell'utente attraverso una telecamera ed un sensore ad infrarossi, riesce a comprendere la tipologia di esperienza del soggetto e può così proporre una nuova relazione utente-prodotto, non più statica e unidirezionale, ma trasformabile e interattiva.



Foodcircle
Ilaria Ruffino



Il progetto Foodcircle ha come obiettivo quello di porre l'arte culinaria in un social network con il fine di migliorare la qualità della vita delle persone. Foodcircle, bracciale/device, è un prodotto dedicato a due tipi di clienti, il singolo individuo amante della cura della propria persona attraverso la filosofia wellness, e l'altro è il professionista della ristorazione che attraverso il portale comunica direttamente con il cliente la qualità dei propri prodotti e la tabella nutrizionale di essi.

Digital emotion: sistemi di gioielleria digitale
Federico Tecchi

Il progetto propone un vero e proprio servizio al cliente attraverso cui creare, in tempi brevi, un qualsiasi oggetto da lui progettato con la possibilità di far realizzare al cliente la propria opera creativa. Il servizio è composto da un sito internet che si interfaccia con il cliente; tale sito sarà in grado di fornire modelli formalmente semplici di una vastissima gamma di oggetti. Il cliente sarà in grado di modificare simili modelli fino a plasmare un modello personalizzato. Attraverso le stampanti 3D si rende possibile la creazione di oggetti senza i vincoli e gli oneri di stampi tradizionali. Avremo quindi una struttura snella composta da una sede centrale che riceve file pronti per essere realizzati con stampanti 3D. Il prodotto così realizzato sarà poi consegnato all'utente come un qualsiasi acquisto online. Tale sito, dotato di archivio digitale sarà creato ed implementato sia da chi gestisce il servizio sia da chi ne usufruisce e offrirà una gamma sempre maggiore di modelli da poter modificare per creare nuovi prodotti. Il progetto offre la possibilità di dotare il proprio pc di sensori capaci di comprendere i movimenti delle nostre mani, permettendoci di modificare l'oggetto virtuale con la stessa facilità e fluidità con cui andremmo a modellare un pezzo di argilla.





Un ringraziamento a tutti coloro che oggi sono designer, architetti e stilisti che rappresentano il valore della Scuola di Design di Firenze, fondata da Roberto Segoni.

Grazie!

ECAPULI



Il design è la progettazione di prodotti densi di senso e interpreti del futuro.

Roberto Segoni Aprile 2002



foto di prof. Francesco Ventura _ Aprile 2013

Elisabetta Cianfanelli, laureata in Disegno Industriale presso la Facoltà di Architettura di Firenze con la progettazione di una sedia a rotelle per persone disabili. Dal 1992 svolge attività di ricerca nell'ambito del product design e del fashion design con particolare riferimento ai prodotti del made in Italy e ai distretti manifatturieri toscani. Nel 1995 ha vinto il Compasso d'Oro con il progetto della sua tesi di laurea. Tale progetto è stato selezionato in molti concorsi internazionali. Nel 1996 si è specializzata in Disegno Industriale, con una tesi di laurea dedicata alla progettazione di un sistema fermata per l'Azienda di Trasporti ATAF di Firenze, con il massimo dei voti. Nel 2000 ha vinto il concorso per ricercatore nell'area Disegno Industriale e svolge attività di ricerca presso il Dipartimento di Tecnologie dell'Architettura e Design "P. Spadolini" di Firenze. Nel 2005 è stata nominata presidente della Commissione di Autovalutazione del corso di Laurea in Disegno Industriale della Facoltà di Architettura di Firenze. E' del Collegio di Dottorato di Ricerca in Design e Innovazione consorziato tra la Seconda Università degli Studi di Napoli e l'Università degli Studi di Firenze. Nel 2006 è stata nominata Assessore alla Moda della Provincia di Firenze. Nel 2008 è stata nominata vicepresidente del Corso di Laurea di Progettazione della Moda dell'Università degli Studi di Firenze. Nel 2009 è nominata responsabile progetti Erasmus per la laurea triennale e magistrale nel settore scientifico disciplinare del Disegno Industriale. Nel 2009 è nominata Assessore all'Università e Ricerca del Comune di Firenze. Nel 2010 è stata nominata Assessore al Turismo, Europa, Moda e Pari Opportunità del Comune di Firenze. Nel 2011 ha vinto il concorso per Professore Associato nell'area Disegno Industriale. Dal 2012 le sue principali linee di ricerca riguardano: interaction design, reverse engineering for manufacturing e artigianato XXI secolo.