

PNA|2013

LE ALI DEL DESIGN

Premio
Nazionale
delle Arti

X edizione
2012/2013

SEZIONE
DESIGN





MIUR - AFAM
Direzione Generale per l'Alta Formazione
Artistica, Musicale e Coreutica

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
PREMIO NAZIONALE DELLE ARTI 2013



PREMIO NAZIONALE DELLE ARTI 2013

X Edizione - Sezione Design

MIUR - Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

AFAM - Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica

a cura di

ISIA Roma DESIGN
Fondazione Pescaraabruzzo

con il contributo e patrocinio di

MIUR, Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca
Fondazione Pescaraabruzzo
ISIA Roma DESIGN
ALMA C.I.S. Srl
CNA Abruzzo

con il patrocinio di

AFAM, Alta Formazione Artistica e Musicale
Regione Abruzzo
Fondazione Pescaraabruzzo
Confindustria Abruzzo
Confindustria Pescara
Provincia di Pescara
Comune di Pescara
Alma C.I.S. Srl
ADI Associazione per il Disegno Industriale
ADI MAM
AIAP Associazione Italiana per la Comunicazione Visiva
Camera di Commercio, Industria, Artigianato e
Agricoltura Pescara
CNA Abruzzo
ACRI Associazione di Fondazioni e di Casse di Risparmio SpA
Fondazione Piaggio

Direzione Scientifica

Giordano Bruno
Giulio Angelini
Stefano Salvi

Coordinatore

Giulio Angelini
Carlo Di Pascasio

Coordinamento operativo e allestimenti

Marco Vagnini

Comunicazione e Immagine coordinata

Mario Fois
Mario Rullo
Marco Ripiccini
Alessio Laiso

Catalogo

Mario Fois
Marco Ripiccini

Multimedia

Riccardo Bocchini
Mauro Palatucci

Segreteria Organizzativa

Giulia Romiti
Elena Rotondi
Alessandro Germano

Social Network

Marco Ripiccini
Giulia Romiti

Ufficio Stampa per la Regione Abruzzo

Dott.ssa Daniela Luciani,
Fondazione Pescaraabruzzo
Tel: 085 4219109
email: comunicazione@pescarabruzzo.it

PNA|2013

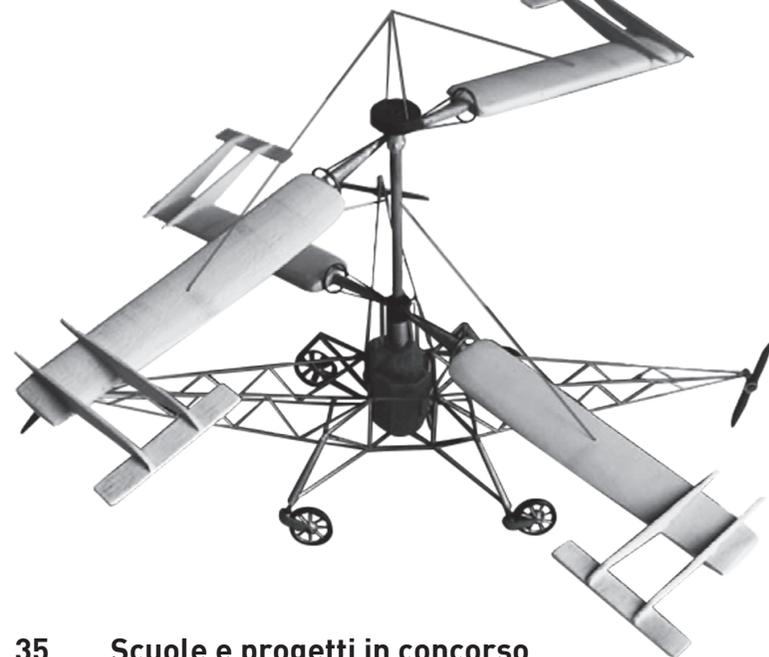
LE ALI DEL DESIGN

Premio
Nazionale
delle Arti
X edizione
2012/2013

**SEZIONE
DESIGN**



Indice



06 **Introduzioni**

Giorgio Bruno Civello, Direttore AFAM
Nicola Mattoscio, Presidente ISIA Roma
Giordano Bruno, Direttore ISIA Roma
Veneranda Carrino, Docente ISIA Roma
Anty Pansera, Presidente ISIA di Faenza

23 **Giuria**

Mauro Tedeschini, Presidente
Sebastiano Bagnara
Piero Castiglioni
Italo Lupo
Daniela Piscitelli

35 **Scuole e progetti in concorso**

Accademia Belle di Bologna
Accademia Belle Arti Foggia
Accademia Belle Arti Macerata
Accademia Belle Arti di Roma
Accademia Belle Arti Verona
Accademia Ligustica di Belle Arti
IED
ISIA di Faenza
ISIA di Firenze
ISIA di Roma
ISIA di Urbino
IUAV
LABA Brescia
NABA Milano
RUFA
La Sapienza Università di Roma

166 **Eventi PNA|2013**

176 **Vincitori PNA|2013**

178 **Fondazione Pescarabruzzo**



Introduzioni

Il PNA compie dieci anni

Giorgio Bruno Civello, Direttore AFAM

Presento oggi, con particolare soddisfazione, il catalogo dei progetti degli studenti di design delle istituzioni AFAM partecipanti all'edizione 2013 del Premio Nazionale delle Arti.

Soddisfazione perchè si celebra il decennale del Premio (2004-2013) che ha visto un numero crescente di partecipazioni degli studenti e delle istituzioni, dando così visibilità e misura di un'evoluzione costante per qualità e innovazione – didattica e culturale – un vero e proprio work in progress nell'alveo del percorso attuativo della riforma di cui alla legge 508/99.

Altro motivo di soddisfazione è costituito dal coinvolgimento territoriale – il Premio è ormai diventato itinerante – che si è via via manifestato nelle varie edizioni annuali. Questo è sicuramente indice di aspettative istituzionali soddisfatte e rappresenta anche la sentita partecipazione del territorio alle molteplici esigenze formative nel campo, particolarmente in Italia, patria del design.

Infine vorrei sottolineare, con ulteriore soddisfazione, la particolare circostanza che ci porta oggi in questo luogo e in questa città. Il PNA 2013 si svolge infatti a Pescara proprio per celebrare la recente conclusione del primo ciclo di un corso triennale AFAM in "Disegno industriale", diretto e condotto in forma decentrata da ISIA Roma Design, e sostenuto dalla locale Fondazione Pescarabruzzo attraverso l'erogazione di risorse finanziarie e strumentali, secondo un modello funzionale ed organizzativo del tutto innovativo che, penso, dovrà essere oggetto della nostra più attenta analisi ai fini dello sviluppo del sistema AFAM.

Nel panorama delle istituzioni AFAM, gli ISIA hanno rappresentato, fin dal momento della loro creazione (1964, i Corsi Superiori di Disegno Industriale e Comunicazione Visiva, artefice Giulio Carlo Argan) una novità formativa assoluta, grazie ad un modello, organizzativo e didattico, originale mutuato dalle comunità artistiche delle Fachhochschule tedesche e innestato sulla straordinaria esperienza e tradizione italiana del design, progettuale e produttiva.

Studenti selezionati a numero programmato, corpo docente scelto annualmente tra professionisti di alta qualificazione, grande flessibilità didattica e forte carattere di interdisciplinarietà dei corsi: queste sono le caratteristiche che hanno consentito un'affermazione piena della missione formativa ISIA.

Tant'è che oggi gli ISIA sono a testimoniare che la sinergia tra formazione e sviluppo produttivo non solo è possibile ma è auspicabile e portatrice di reciproci vantaggi. Per raggiungere risultati di qualità non è sufficiente possedere il know-how disponibile, ma occorre, di volta in volta, acquisirne di nuovo, quello non ancora posseduto, mettendo

The PNA celebrates 10 years

It's with particular satisfaction that Am presenting today, the catalog of design projects by students of the AFAM institutions participating at the 2013 edition of the National Prize of Arts.

Satisfaction because we celebrate the tenth anniversary of the Prize (2004-2013) which has seen a growing number of participations of students and institutions, thus giving visibility and measurement of a constant evolution for quality and innovation - educational and cultural - a true work in progress in the channel of the implementation process of the reform referred to in Law 508/99.

Another source of satisfaction is constituted by the territorial involvement - the Prize has become itinerant - which has gradually manifested in the various yearly editions. This is definitely a sign of institutional expectations met and also represents the deep participation of the territory to the various training needs in the field. Particularly in Italy which is the home of design.

Finally I would like to point out, with further satisfaction, the particular circumstances that bring us today in this place and in this city. The PNA 2013 takes place in Pescara to celebrate the recent conclusion of the first cycle of an AFAM three-year course in "Industrial Design", directed and conducted in a decentralized way by ISIA Roma Design, and supported by the local Pescaraabruzzo Foundation through the supply of financial and material resources, according to a functional model and organizational completely new that, I think, should be the object of our most careful analysis in order to develop the AFAM.

In the panorama that belonging to the AFAM institutions, the ISIA have represented, since the moment of their creation (1964, Higher Courses of Industrial Design and Visual Communication of which Giulio Carlo Argan was creator) an absolute educational innovation, thanks to a model, organizational and didactic, original borrowed from the artistic communities of the German Fachhochschule and grafted on the extraordinary experience and tradition of Italian design, about both planning and production.

The selected number of students, the teaching staff elected annually between professionals highly qualified, a great didactics flexibility and a strong interdisciplinary nature of the courses: these are the qualities that have allowed a full affirmation of the ISIA educational mission.

So much that today the ISIA are to testify that the synergy between education and productive development is not only possible but desirable and bearer of mutual benefits. To achieve quality results is not enough to possess the

in campo metodologie e strumenti innovativi che possano essere utili ad azioni di ricerca condivisa tra formazione e produzione industriale.

In questi quarant'anni gli ISIA hanno dato prova e testimonianza di tutto ciò e oggi le istituzioni hanno consolidato anche un patrimonio di esperienze didattiche e culturali connesse alle nuove attività formative riconosciute: laboratori di ricerca, corsi di secondo livello, master e attività di progettazione sistemica di beni e servizi.

In questa chiave di lettura e richiamata l'esperienza pescarese, vorrei ora sottolineare anche la capacità degli ISIA di essere interpreti delle aspettative del territorio, di creare progetto per nuove scuole in nuovi territori, di aver credibilità nel coinvolgimento e condivisione di obiettivi con tutti gli enti locali vocati al design. Non solo industrie manifatturiere, ma anche imprese di servizi e imprese culturali come, ad esempio, la stessa Fondazione Pescaraabruzzo che oggi ci ospita e alla quale vanno i nostri più sentiti ringraziamenti per il sostegno organizzativo, logistico e finanziario fornito alla nostra manifestazione.

Per effetto di questa sinergia, abbiamo oggi sotto gli occhi la sperimentazione di un nuovo modello di sviluppo AFAM, in cui le risorse territoriali, finanziarie e strumentali, offrono alle istituzioni pubbliche consolidate la possibilità di espansione del sistema formativo, ciascun partner con la propria competenza e la propria missione. Ritengo sia anche un'importante prova di condivisione di obiettivi di sviluppo socioeconomico, condensata proprio nel consorzio operativo di pubblico e privato e nella propria reciproca collaborazione, accogliendo così le aspettative del territorio, sia per la formazione dei giovani sia per lo sviluppo produttivo.

È per me motivo di orgoglio la presentazione in questa Mostra dei finalisti del Premio Nazionale delle Arti, che mette in risalto il talento dei nostri studenti e testimonia la qualità del nostro sistema formativo.

Desidero infine ringraziare in particolare il Direttore e il Presidente dell'ISIA di Roma, la Fondazione Pescaraabruzzo, i docenti, tutto il personale e gli studenti per l'impegno e la professionalità che hanno consentito la realizzazione di questa importante iniziativa.

know-how available, but it is necessary, each time, acquire again, what is not yet possessed, fielding innovative methodologies and tools that can be useful in research actions shared between training and industrial production. In these forty years the ISIA proof and gave witness to this fact and institutions today have also consolidated a wealth of educational and cultural experiences that are related to the new training activities that are recognized : research laboratories, second-level courses, masters and activities of systemic design of goods and services.

With this interpretation and recalled the experience in Pescara, I would like to emphasize the ability of the ISIA to be interpreters of the expectations of the territory, to create project for new schools in new territories, to have credibility in the involvement and sharing of objectives with all local design oriented authorities. Not just manufacturing industries but also service businesses and cultural businesses such as, for example, the same Pescaraabruzzo Foundation which is hosting us today, and to whom we extend our most heartfelt thanks for the organizational, logistical and financial support provided to our event.

As a result of this synergy, we have today under the eyes the testing of a new model of AFAM development, where land resources, financial resources and equipment resources, offer to the consolidated public institutions the possibility of expansion of the educational system, each partner with its own competence and mission. I believe it is also an important test of sharing of objectives of socio-economic development, condensed right in the operating consortium of public and private and in their mutual cooperation, thus accepting the expectations of the territory both for training of young people and for the productive development.

Is for me a source of pride the presentation in this exhibition of the finalists in the National Arts Award, which emphasizes the talent of our students and affirms the quality of our education system.

Finally, I wish to especially thank the Director and the President of the ISIA in Rome, the Foundation Pescaraabruzzo, the teachers, the staff and students for their commitment and professionalism that have allowed the realization of this important initiative.

Il Design e la rinascita dell'eccellenza italiana

Nicola Mattosco, Presidente ISIA Roma Design - Presidente Fondazione PESCARABRUZZO

Il Design e la rinascita dell'eccellenza italiana.

La decima edizione del Premio Nazionale delle Arti si svolge a Pescara, sede decentrata dell'ISIA Roma Design fortemente voluta e sostenuta dalla Fondazione PESCARABRUZZO. È con orgoglio che ospitiamo questa significativa manifestazione che contribuisce a dare evidenza al futuro di una nuova economia della conoscenza in Italia, partendo da una città emblematica per dinamismo e perciò efficace laboratorio sperimentale per il rilancio economico e culturale del Paese.

L'evento rappresenta, infatti, un momento importante non solo per mettere a confronto le ricerche più innovative prodotte dalle principali Accademie e Scuole di Design, ma soprattutto per dare concretezza alle intuizioni che animano quelle industrie culturali e creative delle quali presenta le potenzialità il Libro verde dell'Unione Europea e che costituiscono gli autentici orizzonti della rinascita dell'eccellenza italiana nel mondo. Il design industriale è oggi una delle espressioni di maggiore successo e popolarità di "industria culturale", dal momento che è capace di aggiungere quei contenuti "immateriali" di carattere emozionale che costituiscono ormai la motivazione d'acquisto prevalente di quasi tutti i beni. L'Italia, da sempre tra i Paesi del Mediterraneo culla dei miti classici assieme alla Grecia, dispone di un patrimonio culturale, storico ed artistico di straordinario ed ineguagliabile valore, che ancora oggi alimenta la capacità di "narrazione" della nostra industria e dei suoi prodotti. E' su questo patrimonio e sulla nostra capacità creativa che si dovrà sempre più investire, convinti che costituisce l'unico valore competitivo realmente nostro e non replicabile di cui disponiamo. La propagazione della conoscenza per tale tipo di sviluppo richiede la formazione di comunità epistemiche capaci di condividere un medesimo sapere e di utilizzarlo. La celebrazione del Premio Nazionale della Arti contribuisce in maniera mirabile alla crescita di tale condivisione e riconferma la grande capacità italiana di iniziare "narrazioni" di successo. A proposito della capacità italiana di dare forma alla bellezza e ai significati, Samuel Jhonson il letterato più illustre nella storia inglese del XVIII secolo affermò che "l'uomo che non è mai stato in Italia, è sempre cosciente di un'inferiorità". Un'Italia capace di valorizzare i propri punti di forza sarà capace di costruire anche il futuro rinnovo della sua eccellenza, facendo onore a quel talento che da sempre ci riconoscono.

The Design and the rebirth the Italian excellence

The tenth edition of the National Arts Award is held in the Pescara in the decentralized office of the ISIA Roma Design university that is strongly supported by the Pescarabruzzo Foundation.

It is with pride that we host this important event which helps to give evidence to the future of a new knowledge-based economy in Italy, starting from a city that is emblematic of dynamism and therefore is an effective experimental laboratory for the economic and cultural revitalization of the country.

The event, in fact, is an important moment, not only to compare the most innovative research that have been produced by the main Academies and Schools of Design, but also to give substance to the intuitions that enliven the cultural and creative industries, the potential of which, is presented in the Green Paper of the European Union and which constitute the authentic horizons of the rebirth of the Italian excellence in the world.

The industrial design is now one of the most successful and popular expressions of “cultural industry”, because it is able to add those intangible and emotional contents that now constitute the prevailing buying motivation of almost all goods.

It is on this heritage and about our creative skills that we have to invest more and more, convinced that it is our real competitive and non-replicable value. The spread of the knowledge for this type of development requires the formation of epistemic communities able to share and use the same knowledge. The celebration of the National Award of Arts contributes significantly to the growth of this exchange and confirms the great Italian ability to start successful “narratives”. Concerning the Italian ability to give shape to the beauty and meaning, Samuel Jhonson, the most distinguished literate of the XVIII century in English history, stated that “the man who has never been in Italy, is always conscious of an inferiority.” An Italy able to capitalize on its strong points will be able to build even the future renewal of his excellence, doing justice to the talent that we’re generally recognized for.

Quali “ali” per il design

Giordano Bruno, Direttore ISIA Roma

In questo anno in cui ricorre il quarantesimo anniversario dell'istituzione dell'ISIA di Roma ho ritenuto opportuno proporre il nostro Istituto come organizzatore del Premio Nazionale delle Arti, sezione Design, scegliendo come sede della manifestazione la città di Pescara.

Considero quindi quest'evento un importante appuntamento, facente parte di varie iniziative che abbiamo ideato per festeggiare degnamente i quarant'anni della nostra storia.

Si è scelto di far svolgere questo evento a Pescara al fine di offrire un doveroso riconoscimento a chi ha voluto fortemente portare nel territorio abruzzese una formazione pubblica e di qualità nel campo del design. La Fondazione Pescarabruzzo, infatti, ne ha finanziato interamente il primo ciclo di studi e ha continuato a farlo mettendo a disposizione sede, supporto amministrativo e un cospicuo contributo economico, anche quando il corso decentrato - istituito ormai da ben quattro anni - avrebbe potuto avere altro riconoscimento ministeriale se solo si fosse dato seguito alla legge di riforma, attraverso il regolamento per lo sviluppo del sistema atteso almeno dal 2004, ma che ancora oggi non trova la sua emanazione.

La collaborazione nata tra l'ISIA di Roma e la Fondazione è senz'altro un esempio virtuoso di come pubblico e privato possano collaborare, esaltando ciascuno le proprie peculiarità e capacità, allo scopo di realizzare obiettivi comuni, quali favorire quella formazione e quella ricerca che siano in grado di contribuire allo sviluppo personale e professionale di tanti giovani.

Desidero qui, allora, rivolgere il mio personale ringraziamento e apprezzamento per l'opera svolta in questa direzione da tutti coloro che operano per la Fondazione Pescarabruzzo, con particolare riguardo per il suo Presidente, professor Nicola Mattoscio, il quale catturato da questa avventura ha persino accettato di essere proposto nella terna delle candidature alla Presidenza dell'ISIA di Roma, e per nostra buona sorte è stato nominato Presidente dell'ISIA per il triennio 2013-2015.

In occasione del decennale del Premio, inoltre, ritengo sia doveroso rendere omaggio all'opera del Direttore Generale dell'AFAM, dottor Giorgio Bruno Civello, che ne è stato non solo l'ideatore e il tenace sostenitore, ma che ha consentito a tanti studenti di tutto il settore di poter mettere in luce le proprie doti e ottenere importanti riconoscimenti, così come ha permesso alle istituzioni dei vari comparti di trovare un momento di fertile confronto e dialogo.

What “wings” for the design

This year is the fortieth anniversary of the ISIA in Rome so I considered appropriate to propose our institute as an organizer of the National Prize of Arts, Design section, and I have chosen the city of Pescara as the venue of the event. I consider this event as an important appointment, which is a part of several initiatives devised to worthily celebrate the fortieth anniversary of our history.

In order to provide proper recognition to those who strongly wanted to bring into the territory of Abruzzo public education and quality in the field of design we have chosen to perform this event in Pescara.

In fact, The Foundation Pescaraabruzzo, has supported, the entire first cycle of studies and continued doing so by providing headquarters, administrative support and a substantial economic contribution, even if the course decentralized - instituted from over four years by now - could have had another ministerial recognition only if the reform law had been followed, through the the Regulation for the development of the system, which is expected since at least 2004, but that still it does not find its enactment.

The collaboration established between the ISIA in Rome and the Foundation is certainly a positive example of how public and private sectors can work together, enhancing each one its own peculiarities and capabilities, in order to achieve common goals, such as favor the training and research that are able to contribute to the personal and professional development of many young people.

Here I would like, therefore, to extend my personal thanks and appreciation for the work done in this direction by all those who work for the Foundation Pescaraabruzzo, particularly with regard to its President, Professor Nicholas Mattoscio, who has been captured by this adventure and who has even agreed to be proposed in the trio of candidates for the Presidency of the ISIA in Rome, and for our good fortune, he was appointed Chairman of the ISIA for the period 2013-2015.

On the occasion of the tenth anniversary of the Prize also, I believe it is only right to pay tribute to the work of the Director General of the AFAM, Dr. Giorgio Bruno Civello, who was not only the creator and tenacious supporter, but that has allowed many students from across the industry to be able to highlight their skills and get major awards, as well as allowed the institutions of the various sectors to find a fertile time for discussion and dialogue.

Passando al tema del Convegno, attraverso il quale ci siamo proposti di dare un ulteriore contributo significativo alla manifestazione, desidero soffermarmi brevemente sul titolo che gli abbiamo dato. Tutto è nato da un fortunato incontro del coordinatore del corso di Pescara, professor Marco Vagnini, con la nipote di Corradino d'Ascanio, professoressa Maria d'Ascanio, e con le sue entusiastiche e stimolanti suggestioni riguardanti l'opera, le passioni, gli aspetti profondamente etici ed umani di questo nonno "geniaccio" e "sui generis".

Le "Ali del design" sta allora lì a testimoniare molteplici sfaccettature.

Intanto si collega idealmente attraverso la figura del progettista d'Ascanio alle innovative manifestazioni IDEA e Creativity relative al Premio Nazionale delle Arti, tenutesi a Pontedera negli anni scorsi.

In secondo luogo, ci racconta dei risultati straordinari che il nostro paese ha ottenuto sotto quelle ali, quel Made in Italy che viene così apprezzato nel mondo.

Da ultimo, ed è la metafora cui tengo di più, ci comunica l'idea di una nuova partenza. Una nuova concezione del design è necessaria, una visione più generale che si allarghi ai sistemi e ai servizi e sia in grado di dare risposte sostenibili ed efficaci ai più svariati problemi che sono presenti nella contemporaneità. Se rimarremo legati ad una visione ormai superata del design del prodotto, difficilmente potremo affrontare e superare le sfide attuali. Occorre creare una nuova cultura del design, che sappia rispondere più a esigenze collettive che a quelle individuali, che sappia far nascere per mezzo di un approccio sistemico nuove qualità e proprietà utili alla comunità nel suo complesso, che sappia cioè coniugare progetto, immaterialità, conoscenza e condivisione.

Concludo con l'augurio che quanto si discuterà nell'ambito del convegno sia solo il primo passo in questa direzione.

Turning to the the Conference theme, through which we intend to give a further significant contribution to the event, I would like to dwell briefly about the title we have chosen. It all started because a lucky meeting of the course coordinator of Pescara, Professor Marco Vagnini, with the granddaughter of Corradino D'Ascanio, Prof. Maria D'Ascanio, and with her own enthusiastic and stimulating suggestions concerning the work, the passions, and those aspects deeply ethical and human of this uncle "brilliant" and "sui generis."

The "Wings of design" testifies multiple facets.

In the meantime is ideally linked through the figure of the designer D'Ascanio to the innovative events IDEA and Create @ tivity related to the National Arts Award, held in Pontedera in the past years.

Secondly, it tells us about the extraordinary results that our country has gotten under the wings of the Made in Italy that is so popular in the world.

Finally, and is the metaphor I care most about, it communicates the idea of a new start. Is required a new concept of design, a more general view which is extended to systems and services, and is able to give effective and sustainable responses to the many applications that are present in the contemporary world. If we remain tied to a surpassed vision of the product design, it will be difficult to face and overcome the current challenges.

We need to create a new culture of design, that can better meet the collective needs than the individual ones, a culture that, through a systemic approach, knows how to give birth to new qualities and properties that are useful to the community that is as a whole, a culture that knows how to combine design, immateriality, knowledge and sharing.

I conclude with the hope that what we will discuss during the conference is only the first step in this direction.

Dal Sistema Design al Design dei Sistemi

Veneranda Carrino, Docente di Analisi dei Sistemi ISIA Roma

Il design dei sistemi è una prassi di pensiero progettuale sistemico e per la complessità, che vede il progetto come pratica condivisa tra differenti attori e il prodotto come nodo del sistema, attivatore di servizi in una logica di innovazione volta al miglioramento della qualità della vita e in uno scenario di economia civile.

Il prodotto di design nel pensiero sistemico si fa carico di favorire le inter-relazioni nel sistema, ovvero nel sociale e per un uso collettivo generando emergenze (bene comune e bene relazionale) come risultato qualitativo di questi scambi, che a loro volta sono il raggiungimento di macro-obiettivi valoriali volti al soddisfacimento di bisogni ambientali, di condivisione e di rispetto per l'altro.

Il design dei sistemi, come pensiero complesso vive la condizione di pluralità come necessaria e fondante la capacità di essere incisivi nel contemporaneo.

Gli interventi nascono intorno alla questione cruciale e nodale del "condividere", creando risposte responsabili volte alla gestione di processi, e alla diffusione di un pensiero progettuale che nelle ragioni ed emozioni del "perché fare" sia mosso da una necessità di relazione etica con l'altro da sé, abbia cioè dimensione di soggetto, paesaggio, logica o competenza e dunque design dei sistemi come progetto per le capacità creative dell'altro, progetto per ritessere le relazioni sociali, progetto per favorire le interconnessioni, progetto per generare fruizioni relazionali volte al bene comune.

From Design System to the Systems Design

The systems design is a procedure of systemic planning thinking and because of its complexity, which sees the project as a practice shared by different actors and the product as the heart of the system, activator of services according to a logic of innovation aimed at the improvement of the quality of life, and in a scenario of civil economy.

One of the roles of the Design product in systemic thinking is to promote inter-relations in the system itself, that is, in society and for a collective use, generating emergencies (the common good and the relational good) as a qualitative result of such exchanges, which in turn represent the achievement of macro value objectives, aimed at the satisfaction of environmental needs, the need to share and of respect others.

Systems design, as complex thought, sees plurality as necessary and fundamental condition for being able to be incisive in the contemporary world.

Interventions come into being around the crucial question of “sharing”, providing responsible answers to problems of management of processes, and to the spread of a project-based thinking, which in the reasons and feelings of “why do” will be moved by the need for an ethical relation with the other, that is, will have the dimension of a person, landscape, logic or competence.

Therefore systems design as project for the creative abilities of the other, project to re-weave social relationships, project to promote interconnections, project to generate relational fruitions for the common good.

Eliche a passo variabile...

Anty Pansera, Presidente ISIA Faenza

Rinati come arabe fenici dalle ceneri dei Corsi Superiori di Disegno Industriale (attivi già dagli anni Sessanta), gli ISIA testimoniano da quasi mezzo secolo la più significativa metodologia per la formazione dei designer in Italia: “una via italiana alla didattica del design”. Istituzioni universitarie pubbliche, a numero chiuso, selezionano i docenti fra professionisti e designer di chiara fama, per permettere un continuo scambio di competenze e saperi tra le loro realtà e l’attività didattica.

Strutture piccole e “agili”, coniugano felicemente all’esperienza pratica di laboratorio corsi teorici e stages in stretta connessione con le realtà produttive, nazionali e internazionali.

L’ISIA di Roma celebra quest’anno i quaranta anni dalla sua fondazione (Lettera dell’Ispettorato Istruzione Artistica 2/7/1973, protocollo 3700): a seguire ecco gli ISIA di Urbino e poi di Firenze e Faenza.

E sono dieci, ormai, le edizioni di quel “Premio delle Arti” che mette in scena e a confronto la ricerca che si svolge nelle nostre scuole, innovativi i concept di prodotto che spesso nascono per dar forma e finalità a innovazioni tecnologiche messe a punto in centri di ricerca pubblici e privati.

All’insegna di «Quali “ali” per il design», a Pescara, dove l’ISIA di Roma ha aperto una sezione distaccata grazie ad una partnership con la Fondazione Pescarabruzzo, mostra e convegno hanno guardato al passato, e a quel Corradino d’Ascanio – pescarese – che ha rivoluzionato l’idea stessa di trasporto, dall’elicottero allo scooter; è sua quell’innovativa elica a passo variabile che, quasi quasi potrebbe essere, per traslato, simbolo di come operano le nostre istituzioni.

Variable-pitch propellers...

The ISIA are reborn “as arabs phoenixes from the ashes” of the Highers Courses of Industrial Design (active since the sixties), these institutions testify for almost half a century the most significant methodology for the training of designers in Italy, “an Italian approach to design education”.

The Isia are Public universities, with a limited number of students, and teachers selected among professionals and famous designers, to allow a continuous exchange of expertise and knowledge between their reality and teaching activities. the ISIA structures are small and “agile”, and they happily combine the practical laboratory experience with the theoretical studies and internships in close connection with the national and international production field.

The ISIA in Rome is celebrating forty years since its foundation (Letter Art Education Inspectorate 02.07.1973, protocol 3700) followed by the ISIA in Urbino and then in Florence and Faenza.

There are now ten editions of the “Arts Award”, an award that presents and compares the research that takes place in our schools. The concepts of products that are born to give shape and purpose to technological Wns developed in research centers, public and private, are often innovative.

In the name of “What” wings “for the design,” in Pescara, where the ISIA in Rome has opened a sub-office thanks to a partnership with the Foundation Pescarabruzzo, exhibition and conference have looked to the past, and at that Corradino d’Ascanio - born in Pescara - which has revolutionized the idea of transportation, from the helicopter to the scooter; he is the inventor of the innovative variable pitch propeller that could, almost, could be, metaphorically, as a symbol of how our institutions operate.



La Giuria



Nel design si specchia l'intelligenza

Mauro Tedeschini, Presidente della Giuria

Una delle più convincenti definizioni di design si deve a quello straordinario talento che risponde al nome di Giorgetto Giugiaro: "Il design", ha detto, "è il mezzo più straordinario che si conosca per rendere visibile l'intelligenza". La creatività italiana, in particolare, ha trovato nel design un modo straordinario per affermare la propria fertilità, un po' come gli americani hanno trovato nell'economia digitale un'enorme prateria da cavalcare o i francesi hanno fatto dell'industria del lusso il loro punto di forza. Ecco perché premi come questo sono straordinariamente importanti per valorizzare nuovi talenti che, come Giugiaro, possano rendere visibili nuove straordinarie intuizioni. Tanto più se i temi affrontati sono straordinariamente attuali come la qualità della vita, l'innovazione di prodotto e di servizio, l'ecosostenibilità, le tecnologie innovative. E Pescara e l'Abruzzo devono essere orgogliose di ospitare una manifestazione così stimolante.

Mauro Tedeschini è nato a Modena nel 1955. Laureato in giurisprudenza, ha imboccato ben presto la carriera giornalistica, lavorando presso numerosi quotidiani e periodici: dopo l'esordio al settimanale 'Il Mondo', è passato alla redazione economica del 'Corriere della Sera' con l'incarico di vice capo servizio. In seguito ha lavorato al 'Resto del Carlino' di Bologna, di cui è stato vice-direttore vicario, per poi passare a 'La Nazione' di Firenze con l'incarico di condirettore. È stato poi direttore del Quotidiano Nazionale, direttore di 'Italia Oggi' e, per dieci anni, direttore del mensile 'Quattroruote', una testata che vanta consociate in diverse parti del mondo. I suoi ultimi incarichi sono stati la direzione de 'La Nazione' di Firenze e, dal luglio 2012, la direzione de 'Il Centro', quotidiano leader in Abruzzo, incarico che tuttora svolge. Dal marzo 2003, inoltre, Tedeschini è presidente della Fondazione Museo Casa Enzo Ferrari di Modena, una struttura visitata da circa 100 mila appassionati all'anno. È infine autore del volume 'L'uomo che inventò la 500', dedicato al geniale designer e progettista Dante Giacosa.

Design reflects the intelligence

One of the most compelling definitions of design is owed to the extraordinary talent that goes by the name of Giorgetto Giugiaro, "The design, he said, is the medium most striking that we know to make visible the intelligence". Italian creativity, in particular, has found in the design a great way to assert its fertility, a little 'as the Americans have found in the digital economy a huge prairie to ride in the digital economy, or the French have made the luxury industry like their point of strength.

That's why awards like this are extremely important to develop new talents that, as Giugiaro, can make visible new exciting insights. Even more so if the topics addressed are extraordinarily current like the quality of life, the product and service innovation, the environmental sustainability, and the innovative technologies. So Pescara and Abruzzo should be proud to host a so inspiring event.

Tedeschini Mauro was born in Modena in 1955. Graduated in law school, he soon embarked a journalistic career, working in numerous newspapers and periodic: after debutto the weekly 'The World', he has passed to the drafting of the economic 'Corriere della Sera' with the position of Deputy Head of Service. Later he worked at the 'Resto del Carlino' of Bologna, where he was deputy vicar, then he switched to 'The Nation' of Florence with the task of co-director. Then he was director of the Quotidiano Nazionale, director of Italy 'Today' and, for ten years, editor of the monthly 'Quattroruote', a newspaper which has a subsidiary in different parts of the world. His lasts assignments have been the direction of 'La Nazione' of Florence and, since July 2012, the direction of 'Il Centro', the leading newspaper in the Abruzzo region, a position he still practices. Since March 2003, also Tedeschini is president of the Foundation Museo Casa Enzo Ferrari of Modena, a structure visited by about 100,000 fans each year. Finally he is the author of the book 'The man who invented the 500', dedicated to the brilliant designer Dante Giacosa.



Experience design: Persone o utenti?

Sebastiano Bagnara

Negli ultimi vent'anni, nel design ha preso un rilievo straordinario la nozione di esperienza. Si parla molto di experience design. La concezione dell'essere umano nell'experience design, però, è strana. Innanzitutto, non è una persona, ma viene ridotto ad "utente", che ha valore solo in quanto usa una tecnologia, un prodotto, un servizio. L'utente è pensato come immerso ("wired in") nel suo compito e nel suo strumento e mai ci riflette sopra; il suo benessere sembra risolversi nell'ottimizzazione del suo rapporto con lo strumento tecnologico. L'utente vive assorbito nell'esperienza, sia quando lavora, sia nel tempo libero, ma non si chiede il senso della sua esperienza.

Si possono cogliere alcune variazioni della stessa concezione. Ad esempio, l'utente dell'User-centered design è un workaholic efficace e efficiente, mentre quello della User Experience diventa un workaholic contento, divertito, perfino esteticamente appagato. Ma non cambia l'obiettivo di fondo del designer: ottimizzare la relazione uomo-strumento, dove ottimizzare significa massimizzare le prestazioni, col minimo di carico cognitivo.

Questa impostazione ha avuto ed ha un enorme successo. Ci sono però delle crepe, alcune tensioni ormai chiare: prima di tutto il rischio del sovra-consumo di informazione, dove tutto ha la stessa importanza e nulla si sedimenta; lo spaesamento delle persone di fronte al continuo cambiamento tecnologico, per cui non riescono utilizzare al meglio i nuovi strumenti senza diventarne prigionieri, ed il significativo il proliferare di pubblicazioni che mettono in guardia dai "rischi" anche da parte di studiosi non preconcezioni (Carr, 2008 & 2010; Turkle, 2011).

Sebastiano Bagnara è docente di psicologia della percezione al corso di laurea magistrale in design dell'Università di San Marino-IUV, associato di ricerca all'ISTC-CNR di Roma, preside della Facoltà di Psicologia della Università Telematica Uninettuno, presidente di BSDesign e presidente di Isimm Ricerche. È stato professore ordinario di psicologia ed ergonomia cognitiva alla Facoltà di Architettura dell'Università di Sassari ad Alghero, dove ha presieduto il Corso di Laurea in Design e al Politecnico di Milano, Facoltà del Design. Ha fondato e diretto il Corso di Laurea e il Dipartimento di Scienze della Comunicazione dell'Università di Siena. È stato ricercatore e direttore dell'Istituto di Psicologia del CNR. È stato General Secretary dell'IEA (International Ergonomics Association), Chairman dell'EACE (European Association of Cognitive Ergonomics) e Presidente della SIE (Società Italiana di Ergonomia). Ha pubblicato oltre duecento articoli scientifici e una decina di libri, fra cui (con Gillian Crampton Smith) "Theories and practice in interaction design".

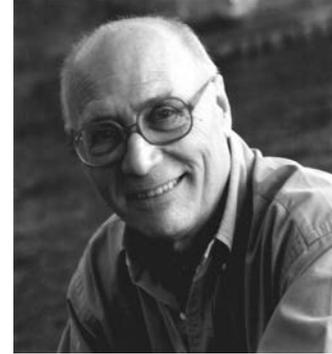
Experience design: Persons or users?

Over the past twenty years, the notion of experience has taken an extraordinary importance in design. There is much talk about experience design. The conception of the human being in experience design is strange. First of all, it is not a person, but is reduced to a “user”, that has value only because handling a technology, a product, or entering a service. The user is thought of as immersed (“wired in”) in her/his task or instrument, and her/his well-being seems completely due to the optimization of the relationships with the technological tool. S/he lives absorbed in the experience, both when at works, and in free time.

There are a few variations of the same concept. For example, the user in the User-centered perspective is a workaholic effective and efficient, while that of the User Experience approach becomes a workaholic happy, amused, even aesthetically satisfied. But it does not change the underlying objective of the designer: optimizing the man-tool, where optimization is concerned with maximizing performance, with a minimum of cognitive load.

This approach has been and is a huge success. But some now clear tensions appear: the over-consumption of information, that makes everything as having the same importance and nothing settles, is remembered; the uncertainty of the people confronting the continuous technological change, where the best use of the new tools render people their prisoners; and the significant proliferation of publications that warn against the “risks” written by scholars without preconceptions about technology innovation (Carr, 2008 & 2010; Turkle, 2011).

Sebastiano Bagnara is a professor of psychology of perception for the Bachelor’s degree in design at the University of San Marino-IUV, he is associate research at the ISTC-CNR of Rome, he is president of the Faculty of Psychology of the Telematics University Uninettuno, he is president and chairman of BSDesign Searches of Isimm. It was a professor of psychology and cognitive ergonomics at the Faculty of Architecture of the University of Sassari in Alghero, where he chaired the Degree in Design and the Politecnico di Milano, School of Design. He founded and directed the Degree Course and the Department of Communication Sciences, University of Siena. He has been a researcher and director of the Institute of Psychology of the CNR. He was General Secretary of the IEA (International Ergonomics Association), Chairman dell’EACE (European Association of Cognitive Ergonomics) and President of the SIE (Italian Society of Ergonomics). He has published over two hundred scientific articles and a dozen books, including (with Gillian Crampton Smith) “Theories and practice in interaction design”.



Diodi luminosi

Nuovi scenari illuminotecnici

Pietro Maria Castiglioni

La mia attività riguarda la progettazione di apparecchi di illuminazione per l'industria ed il progetto illuminotecnico nell'architettura. Le sorgenti di luce, sono state oggetto negli ultimi cinque anni di una notevole rivoluzione: i LED, acronimo di Light Emitting Diode ossia diodi luminosi, sono semiconduttori elettrici creati all'inizio degli anni sessanta ed utilizzati come segnalatori luminosi nel solo colore rosso, successivamente poco più di dieci anni fa si sono potute ottenere tutte le tonalità di colorazione compreso quella bianca. Recentemente sono state prodotte sorgenti ad alta efficienza e di notevole potenza atte a sostituire quasi tutte le precedenti lampadine con notevoli vantaggi quali: basso consumo, scarsa emissione di calore, miniaturizzazione dell'apparecchio e durata di vita da cinque a cinquanta volte le lampade tradizionali.

I diodi luminosi, che meglio potremmo chiamare oggi diodi illuminanti proprio per la loro efficacia, rientrano ampiamente nei quattro temi dell'edizione del concorso di quest'anno: qualità della vita (l'occhio è sicuramente il più importante dei nostri sensi), innovazione di prodotto, ecosostenibilità e tecnologie innovative.

Pietro Maria Castiglioni, detto Piero, si laurea in architettura nel 1970 a Milano, dove vive e lavora dedicandosi, quasi esclusivamente all'illuminotecnica.

Ricordiamo tra i diversi progetti degli ultimi anni, gli interventi più significativi:

1985 Parigi, Centro G. Pompidou / 1986 Venezia, Palazzo Grassi, Parigi - Gare d'Orsay / 1989 Lisbona, Centro Culturale di Belem / 1992 Genova, Expo Internazionale '92 - Lisbona - Expò Internazionale '98 - (Prémio Design de Ambientes - Prémios Nacionais de Design 98/99) - 1998 San Paolo (Brasile) Pinacoteca di Stato - 1998 Roma, Aula di Palazzo Montecitorio - 2001 Buenos Aires - Malba (Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires) - 2002, Milano, Sala Alessi - 2003 Caltagirone, Scala Santa Maria al Monte - 2004 Ferrara, Il Castello - 2004, Genova, Palazzo Ducale Mostra Arti & Architettura - 2005 San Pietroburgo, La Chiesa del Salvatore sul Sangue Versato - 2006 Maninalco (Messico) Convento di Sant' Agostino - 2007 Milano, Portello - 2008 Venezia, Fondazione Cini, il Cenacolo - Ferrara, Palazzo Schifanoia, La sala dei Mesi - Budapest, Palazzo Klotild - 2009 Palermo, Palazzo Abatellis - 2010 Londra, St Giles Court (2002-2010) - illuminazione generale esterna e interna (parti comuni) - 2010 Roma - Foro romano dall'Arco di Tito all'Arco di Settimo Severo, la via Sacra e la Basilica Emilia - 2010 Roma - Terme di Diocleziano illuminazione generale del Planetario e della Sala Ottagonale in occasione della mostra "I segreti del cielo" (Pietro Cascella) 1989 - 2009 direttore della rivista "Flare - architectural lighting magazine". Designer per varie case produttrici (sistema "Scintilla" - Fontana Arte / sistema "Cestello" - iGuzzini). Docente dal 1995 presso la Facoltà di Architettura di Milano, dal 1995 per il corso "Eclairage et Architecture" all'Istituto di Architettura dell'Università di Ginevra, dal 1999 all'Accademia di Belle Arti di Brera dal 1998 membro APIL (Associazione Professionisti dell'Illuminazione) 2005- 2008 Presidente APIL. Dal 2007 membro PLDA (Professional Lighting Designer Association).

Light emitting diodes

New lighting engineering scenarios

My business concerns the design of lighting equipment for the industry and the lighting design in architecture. Over the past five years the light sources, have been the subject of a remarkable revolution: LED stands for Light Emitting Diode and are electric semiconductor created in the early sixties and used as indicator lights in red color only, then just over ten years ago we were able to obtain all the shades of color including white one.

Recently have been produced sources with high efficiency and of considerable power for replacing almost all previous bulbs with considerable advantages such as: low consumption, low heat emission, and miniaturization of the device, lifetime from five to fifty times longer than the traditional lamps.

The LEDs, which we might better call today illuminating diodes just because of their effectiveness, are largely related to the four themes of this year's edition of the competition: quality of life (the eye is certainly the most important of our senses), product innovation, sustainability and innovative technologies.

Pietro Maria Castiglioni, called Piero, in 1970 graduated in architecture in Milan, where he actually lives and works dedicating himself almost exclusively to lighting design.

Here we remember, between the various projects of the last few years, the most significant interventions:

1985 Paris, Centre G. Pompidou / 1986 Venice, Palazzo Grassi, Paris - Gare d'Orsay / 1989 Lisbon the Belem Cultural Center / 1992 Genoa, International Expo '92 - Lisbon - International Expo '98 - (Prémio Design de Ambientes - Prémios Nacionais de Design 98 / 99) - 1998 São Paulo (Brazil) State Art Gallery - 1998 Rome, Courtroom of the Palazzo Montecitorio - 2001 Buenos Aires - Malba (Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires) - 2002, Milano, Hall Alessi - 2003 Caltagirone, the Scala Santa Maria Monte - 2004 Ferrara, the Castle - 2004, Genoa, Palazzo Ducale Arts & Architecture exhibition - 2005 St. Petersburg, the Church of the Savior on the Spilled Blood - 2006 Maninalco (Mexico) Convent of Sant 'Agostino - 2007 Milan, Portello - 2008 Venice, Cini Foundation, the Cenacle-Ferrara, Palazzo Schifanoia, The Hall of the Months - Budapest Klotild Palace - 2009 Palermo, Palazzo Abatellis - 2010 London, St Giles Court (2002-2010) - general lighting external and internal (common parts) - 2010 Rome - Roman Forum from the Arch of Titus Arch of Septimius Severus, the Via Sacra and the Basilica Emilia - 2010 Rome - Baths of Diocleziano general lighting of the Planetarium and of the Octagonal Hall on the occasion of the exhibition "the secrets of heaven" (Peter Cascella). 1989 - 2009 Director of the magazine "Flare - architectural lighting magazine." Designer for various producers (system "Spark" - Fontana Arte / system "basket" - iGuzzini). Professor since 1995 at the Faculty of Architecture in Milan, since 1995 for the "Eclairage et Architecture" at the Institute of Architecture of the University of Geneva, since 1999 the Academy of Fine Arts of Brera Since 1998 member of APIL (Association of Professionals of Enlightenment) 2005 - 2008 President of APIL Since 2007 member of PLDA (Professional Lighting Designers Association).



Il potere creativo

Italo Lupo

“Il nostro compito è quello di formare un nuovo tipo di artista creatore e capace di intendere qualsiasi genere di bisogno: non perché sia un prodigio ma perché sappia avvicinarsi alle necessità umane secondo un metodo preciso. Noi desideriamo renderlo cosciente del suo potere creativo, non timoroso di fatti nuovi, nel proprio lavoro indipendente da formule”.

Così recitava Walter Gropius nel suo manifesto della Bauhaus nel 1919 e le sue parole rimangono sempre valide, in un contesto attuale in cui esigenze, modi di vivere, sconvolgimenti tecnologici e mediatici, inquinamento ambientale, cambiamenti climatici e d'altronde anche miglioramento della qualità della vita, rendono il designer un personaggio indispensabile al raggiungimento di equilibri vitali, sociali, economici ed ecosostenibili non più rimandabili.

E in questo lavoro non ci sono formule da seguire: diventa fondamentale il potere creativo.

La creatività funzionale ad uno scopo, ad un risultato che non sia solo esteticamente “bello” in senso meramente letterario del termine ma che abbia una logica armonica, strutturalmente quasi naturale, qualsiasi sia il campo in cui questa creatività si esprima.

Italo Lupo si è diplomato negli anni '70 presso la Scuola Politecnica di Design di Milano del prof. Di Salvatore, con docenti del calibro di Bruno Munari, Isao Hosoe, Max Huber, Alberto Rosselli ed altri importanti designer del periodo.

Ha iniziato il suo percorso disegnando arredamenti a Milano e complementi per alcune aziende di mobili del Veneto.

La voglia di ritornare nei luoghi natali, al mare di Pescara, per lui diventato necessità, e l'amicizia con un orafo locale lo hanno avvicinato negli anni '80 al mondo dei gioielli.

Da designer divenne artigiano, per giocare meglio con le mani, prendere possesso dei materiali preziosi, scoprire dalle vecchie e consolidate tecniche altre, altrettanto valide e più adeguate alle esigenze attuali, per poter così tradurre in forma concreta quello che altrimenti sarebbe esistito solo come idea, con la voglia di proporre qualcosa di diverso anche attraverso la rivisitazione di gioielli tradizionali, a cui fa da prefazione un accurato studio dei materiali e dei significati.

La sua cultura è il mondo che lo circonda scrutato con occhi freschi, vigili: è attento alle mode, agli istinti, alla freddezza e al calore degli sguardi, è sensibile alla pigrizia e al dinamismo, al gioco e al pensiero profondo.

The creative power

“Our task is to form a new kind of artist who creates and is able to understand any kind of need: not because it’s a miracle, but because he knows how to get closer to human needs according to a precise method. We want to make him aware of his creative power, not afraid of substantial new facts, independent of formulas in his own work.”

Walter Gropius recited this in his manifesto of the Bauhaus in 1919 and his words are always valid, in a context in which current needs, lifestyles, technological and media upheavals, environmental pollution, climate change, and moreover also the improvement of the quality of life, are making the designer an essential character to the achievement of vital, social, economic and environmentally friendly balances, which are no longer deferrable. And in this work, there are no formulas to follow: the creative power becomes fundamental.

A creativity that is functional for a particular purpose, for a result that is not only aesthetically “beautiful” in a purely literary sense of the word, but that has an harmonic logic, structurally almost natural, whatever is the field where the creativity is expressed.

Italo Lupo graduated in the 70s at the Design Polytechnic in Milan directed by the prof. Di Salvatore, with teachers such as Bruno Munari, Isao Hosoe, Max Huber, Alberto Rosselli and other important designers of the period.

He started his career designing furniture in Milan and complements for some furniture companies in the Veneto region.

The desire to return to their native places, the sea of Pescara, become necessity for him, and his friendship with a local goldsmith in the '80s have approached him to the world of jewelry.

From designer he became a craftsman to play better with his hands, to take possession of precious materials, to discover the others old and well-established techniques equally strong and better suited to the current needs, to translate into concrete form what would otherwise have existed only as an idea, with the desire to propose something different also by revisiting traditional jewelry, which ago by preface a careful study of the materials and of the meanings.

His culture is the world that surrounds him scrutinized with fresh and alert eyes, he is attentive to trends, to the instincts, to the coldness and is attentive to the heat of the looks, he is sensitive to laziness and dynamism, sensitive to the game and to the deep thought.



Il senso della possibilità

Social design and Ethic perspective

Daniela Piscitelli

I temi proposti per l'edizione 2013 del Premio nazionale delle Arti – qualità della vita, innovazione di prodotto e di servizio, ecosostenibilità e tecnologie innovative aprono a riflessioni e valutazioni più ampie che spostano il baricentro proprio del design dalla sfera del progetto di prodotti, artefatti e servizi ecocompatibili alla dimensione del progetto dei comportamenti sostenibili e ad un'idea di sostenibilità ambientale di tipo sistemico e nel quale discipline come, per esempio, la biomimetica possono offrire un forte contributo.

Da questo punto di vista le filosofie design driven innovation e human driven innovation testimoniano come la naturale attitudine etica del design possa contribuire a un "disegno" del mondo in cui ripensare non solo le forme del consumo ma, anzi, progettare ecosistemi diffusi attraverso strategie di condivisione. L'incrocio di saperi, visioni e strategie che ne costituisce il tessuto connettivo ha però bisogno costantemente di mettere a punto il proprio stato dell'arte e appuntamenti come quello del Premio Nazionale delle Arti costituiscono un'occasione di riflessione e confronto di importanza ben superiore allo stesso momento celebrativo.

Il compito principale degli anni a venire, per chi si occupa di formazione, sarà quello di formare progettisti in grado di innescare e gestire processi di ibridazione e fertilizzazione tra saperi differenti, e in quella linea sfumata che separa design e scienza, mettere a punto modelli di innovazione nel quale il design, da recettore attivo dei segnali e delle preoccupazioni del mondo, sia in grado di costruire culture responsabili.

Daniela Piscitelli, architetto e grafico, è docente di Design della comunicazione visiva presso la Seconda Università degli Studi di Napoli. Svolge incarichi di insegnamento anche a Roma-La Sapienza e allo IULM di Milano ed è membro del collegio dei docenti del Dottorato di ricerca internazionale "Design e innovazione".

Le sue ricerche sono volte all'approfondimento della metodologia e della critica del design della comunicazione visiva, in relazione agli scenari e ai linguaggi contemporanei, con particolare attenzione ai fenomeni linguistici dell'area del pacifico e ai nuovi ambiti di sperimentazione applicata che vedono il design della comunicazione quale strumento di conoscenza e orientamento nei paesaggi antropizzati.

È ideatore e curatore scientifico delle International Graphic Design Week e di Aiap Women in Design Awards, primo premio internazionale per il design al femminile e di numerose altre mostre internazionali.

Suoi lavori sono stati pubblicati su volumi nazionali e internazionali, ed è del 2003 la segnalazione all'ADI Design Index Compasso d'Oro.

Dal 2009 è Presidente nazionale Aiap.

The meaning of possibility

Social design and Ethic perspective

The themes proposed for the 2013 edition of the National Prize of Arts - quality of life, product and service innovation, sustainability and innovative technologies - they open to broader reflections and evaluations that are changing the center of gravity which belongs to the design, from the sphere of design of products, artifacts and environmentally friendly services to the dimension of the project of sustainable behavior and to the idea of environmental sustainability in a systemic view in which disciplines such as, for example, biomimicry can provide a strong contribution.

From this perspective the philosophies of design driven innovation and human driven innovation demonstrate how the natural ethic attitude of design can contribute to a "design" of the world in which rethink not only the forms of consumption, but rather to design ecosystems that are spread through sharing strategies. The intersection of knowledge, visions and strategies that constitutes the connective tissue, however, has constantly needs to develop its own state of art and appointments such as the National Arts Award are an opportunity for reflections and exchanges more important than the celebrative moment.

For those involved in training the main task of the coming years, will be to train designers capable of triggering and manage the processes of hybridization and fertilization between various knowledges, and in that fuzzy line that separates design and science, be able to develop models of innovation in which the design, as active receptor of signals and worries of the world, is able to build responsible cultures.

Daniela Piscitelli, architect and graphic designer, is a professor of visual communication design at the Second University of Naples. She held teaching positions in Rome-La Sapienza and in Milan at the IULM, she is also a member of the board of professors of the international PhD "Design and Innovation".

Hers researches are aimed to improving the methodology and the critique of visual communication design, in relation to the contemporary scenarios and languages, with particular attention to the linguistic phenomena of the Pacific area and to new fields for applied experimentation that see the design communication as a tool for knowledge and guidance in cultural landscapes. She is the creator and curator of the International Scientific Graphic Design Week and Aiap Women in Design Awards, the first international award for feminine design, and many other international exhibitions.

Hers works have been published in national and international volumes, in 2003 she was reported in the ADI Design Index Compasso d'Oro. Since 2009 she is the national Aiap President.



Scuole e progetti in concorso



Fra le più antiche d'Italia, e pressoché unica a rimanere collocata nella sua collocazione originaria, l'Accademia di Belle Arti di Bologna fu fondata nel 1710 per incentivare le industrie artistiche locali, annoverando ad oggi fra i suoi docenti grandi maestri come Basoli, Creti, Morandi, Guidi. Dopo la riforma del sistema della formazione artistica, l'Accademia di Belle Arti di Bologna ha rapidamente ampliato la propria offerta formativa sia nel triennio che nel biennio, aprendo a discipline che da un lato ne rispettassero la tradizione, e dall'altro la rinnovassero, all'interno del mercato del lavoro contemporaneo. Così, accanto all'ambito tradizionale delle arti visive e plastiche (Scultura, Pittura, Decorazione) e della Scenografia, si sono affiancati nuovi percorsi formativi di primo e secondo livello come Restauro, Fumetto e illustrazione, Design grafico, Design del prodotto, Fashion Design, Fotografia Cinema Televisione, Fotografia, Comunicazione e didattica dell'arte.

Among the oldest ones in Italy, and the unique one to remain placed in its original location, the Academy of Fine Arts in Bologna was founded in 1710 to offer incentives to local arts, counting among its professors famous masters as Basoli, Creti, Morandi, Guidi. After the reformation of the system of artistic education, the Academy of Fine Arts in Bologna has rapidly expanded its activity both in the undergraduate degree level, and in the master degree level, opening to disciplines that on the one hand it respected the tradition, and on the other are strictly related to contemporary marketplace. Thus, besides the 'traditional' visual arts (sculpture, painting, decoration) new programs have been established, such as Restoration, Comics and illustration, Graphic Design, Product Design, Fashion Design, Photography Cinema Television, Communication and art education.

Green graphic design

“Acqua. Come la usiamo?” | “Water. How do we use it?”

L'elaborato presentato si inserisce in un più ampio lavoro sul tema del “green graphic design”. Il panorama del green e dell'ecologia è sempre più esteso e di rilievo nella società odierna e anche per i grafici è un tema che diventerà sempre più rilevante. Il lavoro “Acqua. Come la usiamo?” è composto di due parti: una informativa generale che si presenta in forma di libretto di 8 pagine (14,8 x 21 cm) privo di rilegatura che si divide in tre capitoli; ed una infografica con alcuni confronti di consumi domestici di acqua, tutto stampato su un unico foglio A2, fronte e retro. Il potere del grafico di comunicare con il pubblico viene indirizzato in questo lavoro per creare una coscienza su quelli che sono i consumi della società odierna, perciò la scelta dell'argomento ha una importanza non minore a quella della buona presentazione e della buona progettazione. Non sono previsti tagli superflui del foglio e solo un colore è stato inserito sia per motivi estetici che di risparmio di inchiostro ed inquinamento dovuto ad esso.

This project is part of a larger body of work, built around the concept of “green graphic design”. The “green” movement is growing ever larger and more important in all facets of our society, including graphic design. The project “Acqua. Come la usiamo?” (Water and how we use it) has two components: an informative 8-page booklet (14.8 x 21cm) divided into three chapters and made with no binding; and an infographic which compares domestic water consumption, all printed on one sheet A2, on both side. Graphic design's power of communication is used in this case to spread consciousness of our society's consumption; therefore the choice of this subject is not second to good design and presentation. No superfluous cuts are made in the paper, and only one colour is used in the printed design, to avoid wasting ink and subsequent pollution, as well as for aesthetic reasons.

Cool chair

Una sedia da prendere a calci... | [A chair to kick...](#)

Ho concepito il prodotto togliendo il concetto di delicato alla classica sedia...Cool chair è una seduta calciabile. La struttura interna è una lamina d'acciaio ricoperta di poliuretano espanso flessibile ad alta densità con finitura ruvida. Per dare l'imput di essere calciata la sedia ha un taglio, somigliante ai tagli che Fontana applicava sulle tele, che la rende simile a un fondoschiena.

Il concept di questo prodotto è quindi letteralmente: "prenderla a calci nel sedere".

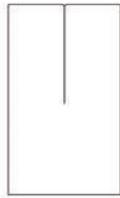
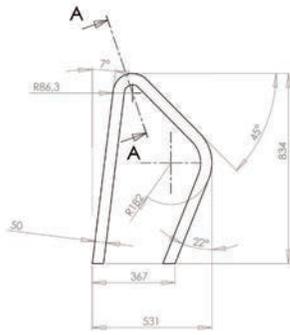
Grazie alla sua forma a "C", pulita e semplice, l'oggetto può essere utilizzato sia come sedia, sgabello, essere appeso a un tavolo o a un servomuto.

Cool chair è pensata per essere calciata e/o lanciata con l'intento di spostarla o per puro sfogo in momenti di rabbia.

I conceived the product removing the concept of "soft" related to the classic chair. Cool chair is a sitting which can be kicked. The internal structure is a steel foil covered with high-density flexible polyurethane foam with ruvid finish. In order to give the input to kick the chair has a cut ,similar to Fontana's cuts, which reminds a bottom.

So, the main idea behind this product is "kick me in the bottom". Thanks to its clean and simple "C" silhouette, the sitting can be used like a chair, a stool or it can be hung on a table or on a hanger.

Cool chair is designed to be moved or thrown if you are angry.



Fenicotteri

Moduli luminosi | [Light modules](#)

Elemento luminoso da soffitto o parete realizzato con doghe di botte da barrique riciclate, a colore naturale del legno, con larghezza variabile e lunghezza fissa. L'oggetto è componibile, ha un modulo di base composto da minimo due elementi alla quale se ne possono aggiungere altri per ampliarlo all'infinito sugli assi x,y,z. La fonte luminosa è a nastro di led adesive e le connessioni a nastro risultano parte compositiva dell'oggetto stesso, le doghe sono unite tra di loro grazie a perni di legno, tinti di colore bianco, ricavati dal coperchio e il fondo della botte, sono elementi torniti di sezione 14 mm lunghi 100 mm dotati di una bussola in ottone espandibile che ne permette il fissaggio; la modularità è vincolata a 10 fori per lato di ogni dogha.

Realized with barrel staves from barrique recycled, in natural wood color, with variable width and fixed length. The object is fitted (o modular), it has a basic module consisting of at least two elements to which may be added other to extend it to infinity on the axes x,y,z, the source of light is in adhesive led tape, and the connections tape are the compositional of the object itself, the slats are joined together thanks to wooden pins, dyed white, derived from lids and bottom of the barrel, they are turned elements with a section of 14mm and 100 mm long, with an expandable brass compass which allows the fixing. modularity is bound to 20 holes for side of each plank.



Strumenti per la progettazione e la gestione dell'integrazione

Campagna di sensibilizzazione | [Awareness campaign](#)

L'obiettivo principale del progetto è quello di sostenere l'integrazione sociale dei cittadini stranieri, offrendo ai progettisti e ai responsabili delle politiche per l'integrazione a livello locale, degli strumenti che possano favorire la realizzazione e la gestione più efficace degli interventi a sostegno degli immigrati.

Il progetto si basa su un lungo lavoro di ricerca sui temi inerenti all'immigrazione e all'integrazione atto a definire delle linee guida che possano essere funzionali all'elaborazione di due "manuali", uno riferito alla progettazione degli interventi e l'altro alla gestione dell'integrazione all'interno di un determinato territorio.

Le linee guida dei due strumenti sono state elaborate principalmente attorno alla concezione stessa del termine integrazione e più che a fornire indicazioni precise su metodologie o strategie da adottare, hanno lo scopo di accrescere la consapevolezza dei lettori riguardo a questa tematica.

The main objective of the project is to support the social integration of foreign nationals, giving designers and integration policy makers at local level, tools that can facilitate the implementation and management of the most effective interventions to support of immigrants.

The project is based on an extensive research on issues related to immigration and integration act to establish guidelines that can be functional to the development of the two "manual", one referring to the design of interventions and the other to integration management within a given territory.

The guidelines of the two instruments were developed mainly around the conception of the term integration and more than provide clear guidance on methodologies or strategies to adopt, aim to raise awareness of the readers regarding this issue.



LE "ARMI" DELL'INTEGRAZIONE PER PROGETTARE L'INTEGRAZIONE È NECESSARIO:



Una rete per le PMI

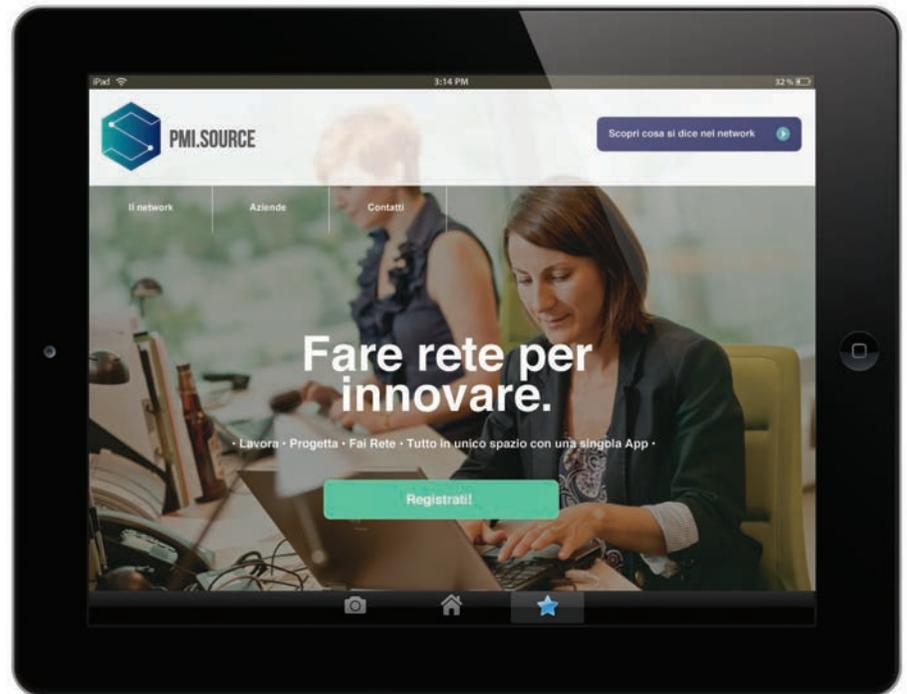
Piattaforma innovativa prodotto e processo | [Platform for innovating products and processes](#)

Il progetto si pone come obiettivo il fare rete tra e nelle Pmi, per aumentarne la competitività, innovando i flussi lavorativi interni ed esterni all'azienda attraverso la progettazione di un social media dedicato e relativo modello partecipativo. Il network crea una cultura della condivisione, innovando prodotti e processi, per affrontare, tramite modalità innovative, le difficoltà generate dalla crisi finanziaria che pervade il periodo in atto. Il network vuole essere uno strumento di facile utilizzo, contemporaneamente connettivo, gestionale, operativo e comunicativo, che per la sua struttura nonché per determinate scelte progettuali, non vuole avvalersi di intermediari: se la collaborazione è ben gestita attraverso il mezzo, può generare un'esperienza auto-formante per il soggetto utilizzatore. Il macro obiettivo è creare "Valore Condiviso", il massimo risultato potenziale da ottenere attraverso il network è l'integrazione profonda del Social Business Model nel flusso di lavoro.

The project aims to create a network between the SMEs, to increase its competitiveness, innovating flows internal and external working through the design of a dedicated social media and its participatory model. The network creates a culture of sharing, innovating products and processes to address, through innovative ways, the difficulties arising from the financial crisis that pervades the period in place. The network wants to be an easy to use tool, at the same time connective, managerial, operational and communicative, which because of its structure as well as for certain design choices, does not want to use brokers: if the collaboration is well managed through the medium, it can generate a self-forming experience for the subject user. The macro goal is to create "shared value", the maximum potential results to be obtained by the network is the deep integration of the Social Business Model in the workflow.



PMI.SOURCE





L'accademia di Belle Arti di Foggia, allocata nella più antica sede della Banca d'Italia, nasce nel 1970 per volontà di un gruppo di intellettuali, artisti, musicisti e politici locali. Essa si sviluppa dunque all'interno di un edificio storico, di stile neoclassico, sorto alla fine dell'800.

Le Accademie di Belle Arti rappresentano il più alto livello di istruzione teorico-artistica del Paese, capace di coniugare le risorse dei linguaggi universali dell'arte con gli altri linguaggi della cultura (da quello scientifico a quello tecnologico a quello letterario ecc.), sommando le virtù del pensiero a quelle della manualità, fondendo il "sapere" e il "fare" in un'unica, essenziale competenza variamente sviluppata storicamente nelle differenti Cattedre di Pittura, Scultura, Decorazione e Scenografia.

Fin dagli esordi, l'Accademia di Belle Arti di Foggia ha visto alternarsi al suo interno artisti ed intellettuali di spicco che ne hanno animato la didattica e formato generazioni di studenti, molti dei quali sono anch'essi divenuti protagonisti della vita artistica contemporanea. Inoltre, il territorio Dauno, che ospita l'Accademia, presenta numerose ed affascinanti testimonianze storiche ed artistiche che lo rendono un luogo privilegiato per l'analisi dei fenomeni culturali locali: dall'architettura, alla pittura, alla scultura, perfino alle performances coreografiche ed etnologicamente rilevanti tramandate all'interno delle sue antiche tradizioni.

L'Accademia di Belle Arti di Foggia fornisce ai propri studenti una formazione di alto livello, inserendo nell'offerta formativa insegnamenti legati alle problematiche contemporanee. Con lo studio della tradizione, inoltre, l'Accademia ha consolidato la natura della propria storia e, con l'inserimento di materie e corsi sperimentali ha favorito la ricerca e lo sviluppo di nuovi linguaggi, trasmettendo nel corso dei suoi quarant'anni di attività il proprio patrimonio di conoscenza e di saperi a numerose generazioni di studenti.

Nel corso degli ultimi anni la didattica ha ampliato la sua offerta formativa con l'inserimento di nuove scuole a forte vocazione innovativa. Oggi l'attuale offerta formativa dell'Accademia di Foggia propone corsi di diploma di I livello in Pittura, Scultura, Decorazione, Arredo Urbano, Scenografia, Graphic Design, Moda e Costume, Nuove Tecnologie dell'Arte e corsi di II livello in Arti Visive (indirizzi Pittura, Decorazione, Arte Ambientale e spazio Pubblico), e in Progettazione e Arti Applicate (indirizzi Scenografia, Graphic Design, Product e Space Design). L'attuale formazione viene finalmente aggiornata alle nuove esigenze socio-culturali e del mercato del lavoro, garantendo la possibilità di rafforzare il nesso formazione-lavoro ed assicurando i collegamenti con le altre Istituzioni universitarie, imprese, ecc.

The Academy of Fine Arts in Foggia, allocated in the most ancient head office of the Bank of Italy, was founded in 1970 by a group of intellectuals, artists, musicians, and local politicians. It develops, therefore, in a historic building in neoclassical style, built at the end of the XIX century.

The Italian Academies of Fine Arts represent the highest level of theoretical and artistic education in our country, able to combine the resources of the universal languages of Art with other languages of Culture (scientific, technological, literary, etc.). By adding the virtues of thought to the manual ones, they fuse “knowing” and “doing” in a single, essential competence traditionally developed in the various teaching of Painting, Sculpture, Decoration and Stage Design.

Since the beginning, the Academy of Fine Arts in Foggia has seen alternating prominent intellectuals and artists who have enlivened the teaching and trained generations of students, many of which have also become protagonist of Contemporary Art . Moreover, the Daunia’s territory, home of the Academy, offers many fascinating historical and artistic heritage that make it as a privileged place for the analysis of local cultural phenomena: architecture, painting, sculpture; even the choreographic performances, ethnologically relevant handed down within its ancient traditions. The Academy of Fine Arts in Foggia provides its students with a high level education, by entering into the curriculum various teachings related to contemporary issues . With the study of tradition, moreover, the Academy has established the nature of its history and, with the inclusion of materials and experimental courses, has encouraged the research and development of new languages, transmitting during his forty years of activity its wealth of knowledge and know-how to many generations of students.

Over the last few years, the Academy teaching has expanded its educational offer with the addition of new schools strongly innovative. Today, the current training offers bachelor’s degrees courses in Painting, Sculpture, Decoration, Urban Design, Set Design, Graphic Design, Fashion and Costume, New Art Technologies. It also offers postgraduate courses in Visual Arts (Painting, Decoration, Environmental Art and Public space) and in Design and Applied Arts (Scenography, Graphic Design, Product and space Design). The specific training it currently offers is finally updated to the new socio-cultural and labor market requirements, providing the opportunity to strengthen the link-job training and ensuring contacts with other universities, institutions, businesses, etc.

LS

Poltrona | [Armchair](#)

Durante il corso di design è stato affrontato il tema della progettazione di un "oggetto" seduta, il percorso di ideazione è derivato, prima da un'analisi degli oggetti icone di quel tipo, poi da una serie di schizzi progettuali che, analizzati e modificati, hanno portato alla conformazione del progetto definitivo. Nella poltrona si è sperato di creare un gioco tra contrasti, tra la morbidezza e la durezza, tra linee dinamiche e statiche, tra lucido e opaco, tra voluminoso e snello, tra sinuoso e geometrico. Lo studio ha portato a cercare questo equilibrio/contrasto sia nella forma, con le gambe rigide e snelle che escono da una forma volumetrica morbida, che nei materiali, con la differenza tra pelle morbida, ruvida e opaca con la superficie liscia e riflettente delle gambe esterne. La definizione del progetto è stata guidata anche dalla necessità di sottolineare una linea semplice e minimalista per un ambiente confortevole ed elegante quale la sala. Altro carattere, che si spera il prototipo esprima, è quello della modernità, di una linea e un accostamento dei materiali attuali, contemporanei.

During the course of design has been addressed the issue of designing an "object" seat, the path design is derived from an analysis of the first icons of objects of that type, then by a series of design sketches that, analyzed and modified, led to the shape of the final project. In the chair was hoped to create a game between contrasts, between softness and hardness, between dynamic and static lines, glossy and matt, between massive and thin, between sinuous and geometric. The study led him to seek this balance / contrast both in form, with stiff legs and slender coming out of a volumetric form soft, and materials, with the difference between skin soft, rough and dull with the smooth reflective surface of the legs external. The definition of the project has been driven by the need to emphasize a simple and minimalist design for a comfortable and stylish as the hall. Another character, which it is hoped the prototype indicates, is that of modernity, of a line and a combination of materials current and contemporary.





**ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
MACERATA**

L'Accademia di Belle Arti di Macerata è stata istituita nel dicembre del 1972, con decreto dell'allora Presidente della Repubblica Giovanni Leone, fortemente promossa dalla comunità e dagli Enti locali che vollero affiancare all'Università di plurisecolare tradizione anche il più alto livello della formazione artistica.

Dalla sua istituzione fino al 1997, anno del drammatico evento sismico che ha interessato l'Umbria e le Marche, L'Accademia di Macerata ha avuto la sua sede nel prestigioso nobile Palazzo Buonaccorsi, una delle più autorevoli testimonianze della cultura architettonica e artistica tardobarocca della regione. All'interno di questa testimonianza storica eccellente, per oltre vent'anni, si è svolta la quotidianità dello studio e della ricerca, nell'aggiornamento della sperimentazione sui linguaggi, nell'avvicinarsi di docenti e studenti, nelle fondamentali trasformazioni che oggi incardinano strettamente le Accademie di Belle Arti al sistema universitario nazionale.

Attualmente l'Accademia di Macerata ha sede in un palazzo settecentesco del centro storico, ex convento delle monache cappuccine, dedicato a San Vincenzo con annessa chiesa a pianta centrale che funge da Aula Magna, Auditorium intitolato allo scenografo Josef Svoboda lungamente attivo nella città per le rappresentazioni all'Arena Sferisterio e spazio polifunzionale. Gli eroici anni iniziali sono stati fecondi di attività ed incontri a livello internazionale. La proficua congiuntura che vedeva l'Accademia, per tramite del suo primo direttore Giorgio Cegna, legata all'attività editoriale artistica della Nuova Foglio, ha consentito il passaggio per Macerata e le conseguenti ricadute sulla didattica, di nomi illustri tra i quali gli artisti francesi legati a Pierre Restany e Michel Seuphor.

A seguire le direzioni autorevoli di Luigi Montanarini (dal 1972 al 1976), Giorgio Cegna (dal 1976 al 1979), Vincenzo Bianchi (dal 1979 al 1981), Remo Brindisi (dal 1981 al 1983), Armando Ginesi (dal 1984 al 1989), Robertomaria Siena (1990), Paola Ballesi (dal 1990 al 2001), Anna Verducci (dal 2001 al 2010), Giorgio Marangoni (dal 2011 - al Marzo 2012) e Paola Taddei attualmente in carica. Tra i docenti un'impronta veramente significativa hanno lasciato Remo Brindisi, Valeriano Trubbiani, Luciano Gregoretti, Antonello Falqui, Cesarini da Senigallia, Giorgio Facchini, Luigi di Sarro, Gino Marotta, Magdalo Mussio, Vittorio Mascalchi.

Molti studenti hanno intrapreso la carriera artistica con notorietà e successo, molti si sono dedicati all'insegnamento, molti altri sono occupati nel fitto tessuto produttivo locale nei ruoli della pubblicità, design e comunicazione favorendo la diffusione di conoscenza, competenza e attenzione alla crescita culturale ed artistica italiana.

The Academy of Fine Arts in Macerata was established in December 1972, by decree of President Giovanni Leone, and was strongly promoted by the community and by Local Authorities who wanted to team up the University of centuries-old tradition with the highest level of artistic training.

Since its establishment up to 1997, the year of the dramatic earthquake which involved Umbria and Marche, the Academy of Macerata has had its headquarters in the prestigious "Palazzo Buonaccorsi", one of the most eminent evidences of the late Baroque architectural and artistic culture of the region. Within this historical excellent testimony, for over twenty years, there has been a daily activity concerning study and research, with a constant updating of the experimentation on the "languages of art", according to the fundamental transformations which have included today Academy of Fine Arts within the national university system.

Currently the Academy of Macerata is located in a building in the historic center, a former convent of the Capuchin nuns, dedicated to St. Vincent with an outbuilding central plan church that serves as a multifunctional space and as an Aula Magna/Auditorium named after "Josef Svoboda", the stage designer long active in the city for the representations at the "Arena Sferisterio". The heroic early years were rich of activities and meetings at international level. Thanks one of the first directors, Giorgio Cegna, the profitable situation that saw Macerata Academy connected to the artistic editorial activities of "Nuova Foglio, allowed the passage in Macerata of illustrious names such as French artists related to Pierre Restany and Michel Seuphor, with an important resulting impact on teaching.

Hereafter the eminent Academic Boards over the years: Luigi Montanarini (1972-1976), Giorgio Cegna (1976-1979), Vincenzo Bianchi (1979-1981), Remo Brindisi (1981-1983), Armando Ginesi (1984-1989), Robertomaria Siena (1990), Paola Ballesi (1990-2001), Anna Verducci (2001-2010), Giorgio Marangoni (from 2011 - to March 2012) and Paola Taddei currently in office.

As far as the teachers are concerned, an important mark has been left by Remo Brindisi, Valeriano Trubbiani, Luciano Gregoretti, Antonello Falqui, Cesarini da Senigallia, Giorgio Facchini, Luigi di Sarro, Gino Marotta, Magdalo Mussio, Vittorio Mascalchi.

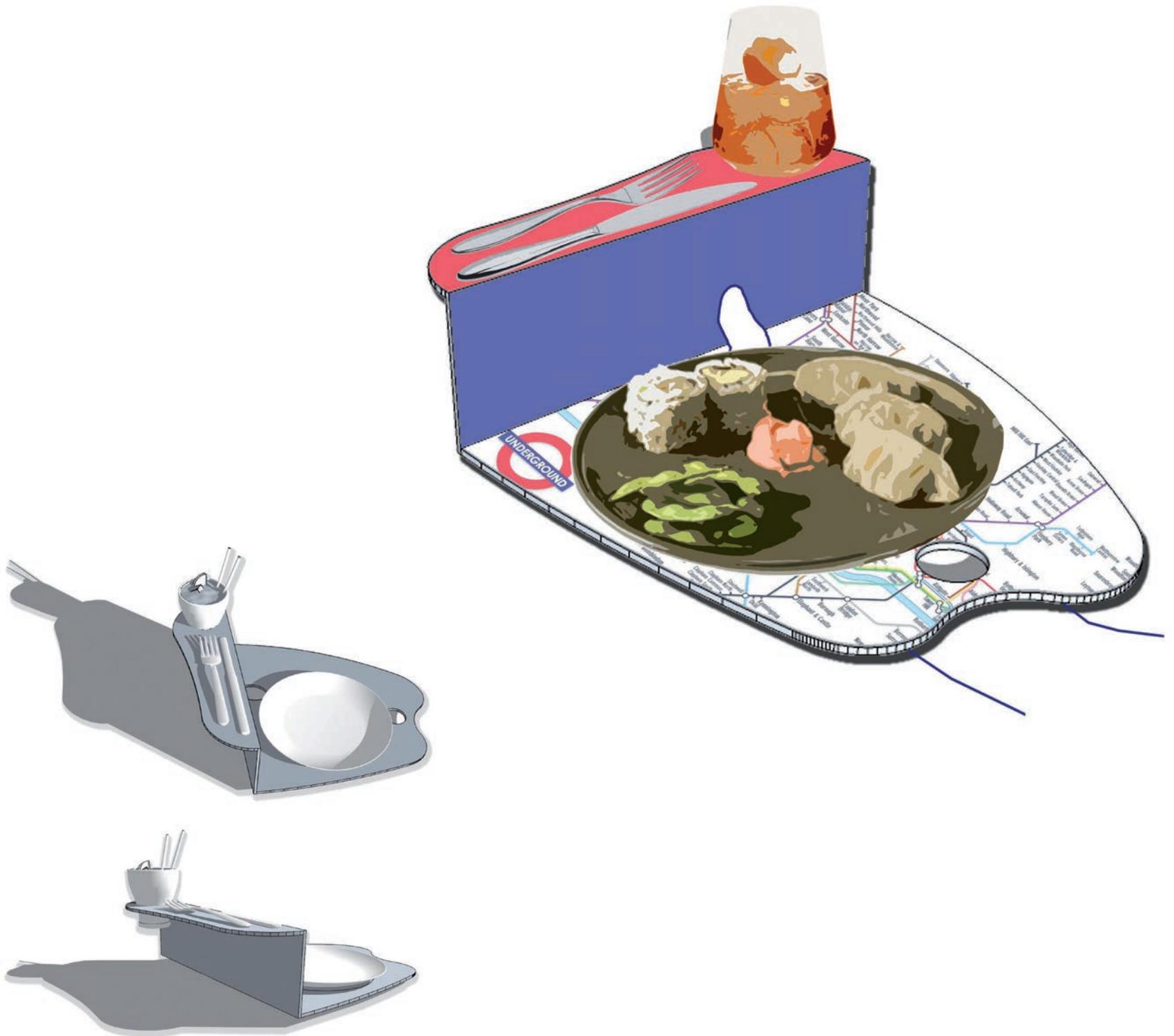
Many students have started an artistic career with fame and success, many have dedicated to teaching, many others are involved in the crowded local production field, with important positions in advertising, design and communication.

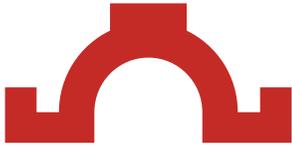
vasso|o

Freeyourhand | [Freeyourhand](#)

È un oggetto di servizio che assicura l'appoggio ad alimenti e bevande nei consumi contemporanei in self-service. È un prodotto impilabile, leggero, resistente e compostabile, realizzato in cartone pressato non plastificato, materiale naturale riciclabile, a minimo impatto ambientale. Può essere uno strumento pubblicitario e di comunicazione con la stampa e la personalizzazione delle superfici. Ha una geometria assimilabile alla tavolozza dell'artista, con un'ellisse funzionale per la distribuzione dei pesi, che sfrutta l'avambraccio del fruitore per il sostegno dell'impugnatura, maneggevole da destrorsi e da mancini. La sua forma deriva dalla elaborazione compositiva del dittongo finale IO del nome vassoio, uno spunto per la modifica in due livelli della forma piatta dei comuni vassoi che proprio in corrispondenza della lettera I, in posizione di terzo medio, si sopraeleva, stagliando l'impugnatura e tracciando il secondo piano con il foro della lettera O, il porta bicchiere.

It's a service object used to carry food and beverage in contemporary self-service. It's a stackable, lightweight, resistant and compostable product, made of non-plasticized pressed cardboard, a recyclable natural material, with minimal environmental impact. It can be a means for advertising and communication with the printing and customization of the surfaces. It has a geometry similar to the palette of the artist, with an ellipse, functional for weight distribution, which uses the forearm of the user for supporting the grip, manageable for right and left-handed persons. Its shape comes from a compositional elaboration of the two final letters of the Italian name vassoio, a starting point for editing in two levels the flat shape of the ordinary trays in the middle third at the letter I, where it elevates, making the grip stand out and tracing the second level with the hole shaped like the letter O, where the cup holder is.





Accademia di Belle Arti di Roma

Pensare il progetto.

La vocazione al Design contraddistingue il percorso formativo in Fashion Design, indirizzo del corso di Diploma biennale in Cultura e tecnologie per la moda, anche nella scelta operativa disciplinare dei nuovi ordinamenti ministeriali, che lo collocano nel Dipartimento e Scuola di Progettazione per l'Impresa.

Ove per Fashion Design si intende il progetto del capo o dell'accessorio per la persona. Lontano dunque dalla ripetizione di stereotipi formali o da una visione anacronistica ed errata di mero disegno o abbellimento dell'indumento, al contrario il Design per la Moda opera alla ricerca di innovazione tipologica.

Innovazione che pertiene la natura stessa dell'indumento e dell'accessorio come tipologia e genere sia nel contesto diffuso per la persona sia in rapporto all'evolversi dei processi produttivi nelle tecniche sartoriali industriali che nel recupero di culture materiali locali legate al fare a mano, sia dalle possibilità offerte come prestazioni dai nuovi tessuti tecnici e materiali performativi che nella trasmissione di un sapere sartoriale come costruzione del capo.

Costituiscono valori fondanti il fare progettuale principi di sostenibilità ambientale e di rispetto verso la persona fruitore del bene prodotto.

Fashion design per la diversità umana, risponde ai cambiamenti del sociale in termini di comfort che interpreta come prestazione possibile e praticabile per l'abbigliamento: comodità, sicurezza, rispetto, versatilità nell'adattarsi alla complessità del corpo umano che in primis è movimento.

La disciplina produce analisi che sono strumento metodologico per "pensare" la morfologia dell'abito come sistema complesso: laddove l'abito è comunicazione "ambigua" e l'abitare il corpo nella prestazione primaria della vestizione, equivale a definire una dimensione sociale di scambi "aperti".

Thinking about design.

The training course in Fashion Design, which is a specialization of the two-year Diploma Course in Culture and technologies for fashion, stands out for the vocation to design even in the disciplinary operational choice of the new ministerial orders, which places it in the Department and the School of Design for business.

About Fashion Design we mean the design of the item of clothing or the design of accessory for the person. Far from the repetition of formal stereotypes or anachronistic vision and incorrect of a mere design or a garment embellishment, on the contrary the Fashion Design operates looking for typological innovation.

Innovation that pertains to the very nature of the garment and of the accessory as a typology and genre both in the context of use for the person, and also in relation to the evolution of the productive processes in industrial tailoring techniques, both in the recovery of local material related with the to do by hand culture, and by possibilities offered by new services such as technical textiles and performative materials both in the transmission of the sartorial knowledge as construction of the garment.

The principles of environmental sustainability and respect toward the person that is the user of the product constitute the fundamental values of design.

Fashion design for human diversity, responds to social changes in terms of comfort and performance and interprets this as possible and practicable for the clothing: comfort, safety, respect, versatility in adapting to the complexity of the human body that primarily is movement.

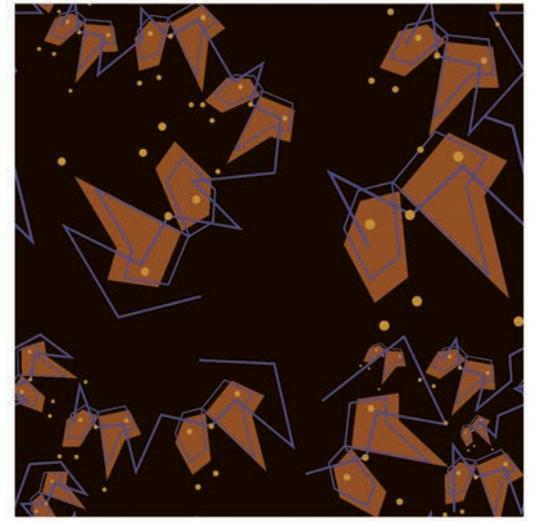
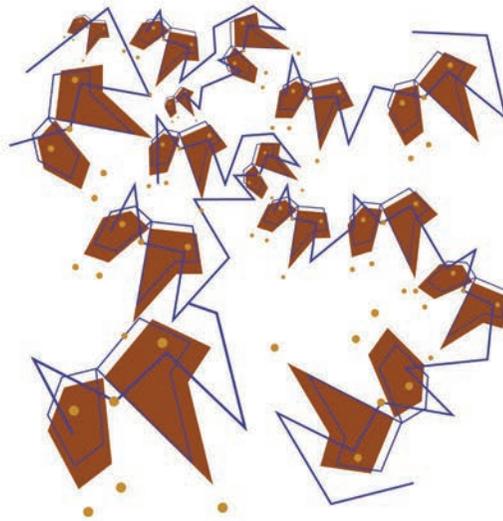
The discipline produces analyzes that are methodological tool for think about the morphology of the dress as a complex system: where the dress is ambiguous communication and the inhabit the body in the primary dressing performance, is tantamount to defining a social dimension for open trades.

mySecretGarden

design come strategie progettuali per il fashion | [design as project strategies for fashion](#)

Il programma narrativo da cui trae origine lo studio progettuale si base sull'analisi dell'installazione SECRET GARDEN di Pascale Marthine Tayou e sviluppa una collezione composta di quattro tipologie di abito, che hanno la peculiarità di potersi indossare in tre modi differenti. Gli abiti "invariazione" sono costituiti dalla parte destra con foggia normale d'uso e dalla sinistra simile allo scialle africano poggiato sulla spalla. Determinano le possibilità di relazione più o meno libera e distante dal corpo: la sagomatura dello sprone ed il taglio orizzontale inferiore dello scalfo. Tre modi di vestire in prossimità sagomando o in distanza celando, assecondando le esigenze di comfort della persona, sono: 1- a "scialle" si copre il braccio come un mantello; 2- con il braccio che esce dallo scalfo come un vestito; 3- facilitato dal taglio si piega lo sprone superiore svelando le spalle come in una canottiera. La silhouette è netta geometricamente definita, in opposizione i materiali leggeri e morbidi, sono ricchi nella sensorialità tattile e visiva: la base decorata è pettinata, il manto con in trama filati bottonati di cotone in due colori naturali, i bottoni sono in madreperla. La grafica nasce dal reticolo con celle a base esagonale, derivate dalle sculture a forma di diamante di Tayou. Lo studio progettuale operato sulla griglia ha isolato: gli elementi, quali i nodi, la figura e la rete, per creare gruppi che a loro volta in composizione libero ri-costruiscono un pattern, da questo si è isolato un modulo per la formazione dei tessuti.

The narrative program from which originates the design study is based on the analysis of the installation SECRET GARDEN made by Pascale Marthine Tayou and develops a collection composed of four types of dress, which have the peculiarity of being able to be worn in three different ways. The clothes "Invariazione" are made, on the right part, by shape with normal use and from the left side is similar to the African shawl placed on the shoulder. Determine the possibilities of relationship more or less free and away from the body: the shaping of the spur and the lower horizontal cut armhole. Three ways to dress; in close proximity by shaping, or from distance hiding, satisfying the needs of comfort of the person, are: 1 - a "shawl" covers the arm like a cloak; 2 - with the arm coming out of the armhole like a dress; 3 - facilitated by the cutting, the upper spur bends disclosing the shoulders like a vest. The silhouette is clear geometrically defined in opposition to the light and soft materials, that are rich in the tactile and visual sensoriality: the base is worsted decorated, the mantle with in weft yarns nubby of cotton in two natural colors, the buttons are made with mother of pearl. The graphic comes from a grid with a hexagonal base cells, derived from diamond shaped Tayou's sculptures. The project design operated on the grill has isolated: the elements, such as nodes, the figure and the network, to create groups which, in turn and in free composition, re-build a pattern, after this one module was isolated for the formation of textiles.



Multiplechoice

design come strategie progettuali per il fashion | [design as project strategies for fashion](#)

Il progetto Multiplechoice si sviluppa in una collezione di quattro capi base destinati alla vestizione della parte superiore del corpo indifferentemente maschile o femminile.

Gli abiti sono costituiti da elementi facilmente assemblabili in più soluzioni, sollecitano la persona a sperimentare le tante differenti combinazioni.

La rispondenza modulare nella geometria degli elementi consente in fase di produzione di ottimizzare gli sfridi del materiale base, ma anche per le componenti più piccole di valorizzare gli scarti di lavorazioni in altri processi di taglio dei tessuti o dei pellami. Sono favorite nella collezione anche special editions sulle componenti, che possono innovare e allungare la vita del capo, collezione che dunque si presenta come una nuova linea di indumenti.

L'eterogeneità compositiva è ricondotta all'ordine nella fase di packaging ove il tutto si richiude in piccolo quadrato base, di minimo ingombro e facile stoccaggio sia per l'esposizione in punto vendita sia per la persona.

Il pattern grafico proposto sottolinea nelle continue aggregazioni di scala dei moduli la specificità della collezione.

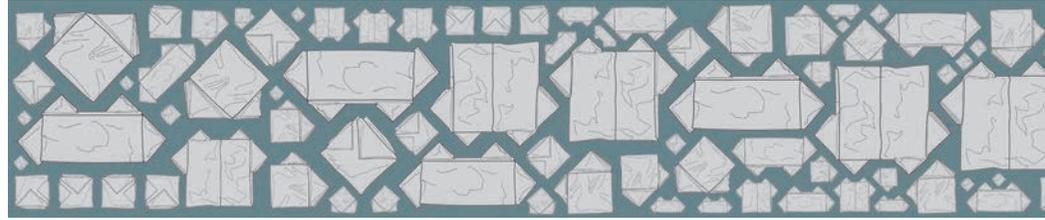
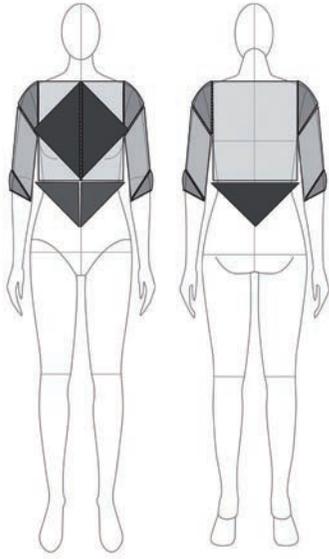
The Multiplechoice design is developed in a collection of four basic clothes for the dressing of the, either male or female, upper part of the body.

The clothes are made from items easily assembled in multiples solutions, urging the person to experiment with many different combinations.

The correspondence in the geometry of the modular elements, in the production phase, allows to optimize the scraps of the base material, but also for the smaller components allows to enhancing the scraps into other processes of cutting of textiles or leathers. In the collection are favored also special editions on the components, which can innovate and lengthen the life of the garment, in that way the collection comes as a new line of clothing.

The compositional heterogeneity is attributed to the order in the packaging step where everything is closed into a small square base, with minimum size and easy storage both for the exposure in the sale point and also for the person.

The proposed graphic pattern emphasizes the specificity of the collection in the continuous-scale aggregations of the modules.



OneisMore

design come strategie progettuali per il fashion | [design as project strategies for fashion](#)

Nella collezione OneisMore le parti componenti ogni capo offrono differenti possibilità nella loro disposizione, generano varianti che si accordano con le esigenze della persona. Gli outfit che formano la collezione sono quattro ma determinano ognuno di loro più modi d'uso: una maglia e un vestito hanno maniche modificabili (da aprire o chiudere), una gonna e un secondo vestito con un pannello anteriore che, piegandosi e girando intorno al corpo, possono trasformarsi in gonna-pantalone e sagomare maggiormente la silhouette.

Combinando opportunamente gli elementi che costituiscono la collezione, è possibile ottenere un ampio numero di soluzioni di vestizione, utili ad es. in viaggio, quando si necessita in poco spazio di un ampio guardaroba; avendo l'opportunità di associare, avvicinare, anche la creatività e l'affezione dell'acquirente sono stimolate. Per dar modo ai capi di trasformarsi, sono presenti su di essi semplici asole e bottoni che permettono di fissare le modifiche senza interferire con la forma. I capi sono realizzati in Crêpe, poichè l'armatura di questa tipologia di tessuti (caratterizzata dal "punto saltato") ben si adatta allo sbieco creando forme morbide e naturali in drappeggio. La grafica geometrica con cambi di scala nel pattern del tessile, alternata ad aree monocrome invita a scoprire nuove soluzioni.

In the OneisMore collection the components parts of each item offer different possibilities in their provision generating variants as they accord with the needs of the person. The collection is made of four outfits but each of them determine more ways for use: a shirt and a dress have sleeves that can be changed (to open or close), a skirt and a second dress with a front panel that, bending and turning around the body, can become a divided skirt and shape more the silhouette.

By appropriately combining the elements that constitute the collection, it is possible to obtain a large number of solutions for dressing up, useful for example when traveling, when you need in a small space a large wardrobe, having in that way the opportunity to associate, to approach, stimulating also the creativity and the feelings of the buyer.

In order to enable garments to transform itself, there are on them simple buttonholes and buttons that allow to set the changes without interfering with the shape. The garments are made into Crêpe, as the armor of this type of tissue (characterized by the "Missed point") is well suited to the obliquely to create a soft and natural drape.

The geometric graphics with scale changes in the pattern of the textile, alternating with areas monochrome, invites you to discover new solutions.



Changingidea

design come strategie progettuali per il fashion | [design as project strategies for fashion](#)

La collezione Changingidea presenta 4 outfit, veri e propri capi base per generare facili cambi dell'abito, poichè possono vestire il corpo in più soluzioni:

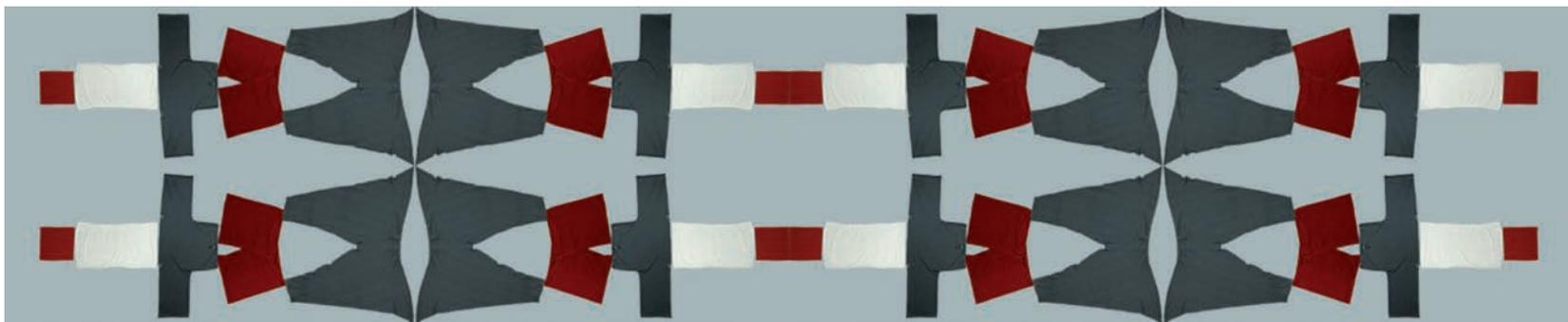
- una maglia smanicata può essere indossata ampia a coprire, arricciata a svelare o come gonna;
- una maglia con maniche può essere indossata come coprispalle o pantalone;
- un pantalone a triangolo può essere indossato tenendo aperti o chiusi i due lembi laterali (che formano delle tasche);
- una gonna-pantalone può essere indossata come gonna, coprispalle, o abito (anche questo in differenti modi).

Le combinazioni sono ampie dato che la versatilità di ogni capo ricopre più tipologie, nel rispetto anche di diversi gradi di comfort e taglia per la persona. La collezione è realizzata in Jersey di più filati naturali come materiale principale, ciò poichè questa lavorazione del tessile conferisce una naturale elasticità e morbidezza al capo. La lavorazione industriale di coulisse con studio dei fermanodi offre semplicità nell'utilizzo e consente di variare facilmente l'ampiezza per adattare al meglio l'abito alla silhouette del corpo che lo indossa, anche nei vari momenti della giornata. La componibilità della collezione è sottolineata nel progetto grafico del tessile dal pattern geometrico con elementi che si rincorrono in diverse configurazioni.

[The collection Changingidea is made of four outfits, real base clothing to generate easy changes of clothes, because they can dress the body into several ways:](#)

- [A sleeveless jersey can be worn wide to cover, curled to reveal or as a skirt;](#)
- [a jersey with sleeves can be worn as a shawl or pants;](#)
- [a pair of triangle trousers can be worn with the two lateral flaps \(which make up the pockets\) open or closed](#)
- [A divided skirt can be worn as a skirt, shawl, or clothes \(also into different ways\).](#)

[The combinations are various in order with the versatility of each garment that covers more typologies in accordance also with different degrees of comfort and size for the person. The collection is made in multiples natural yarns of Jersey such as main material, this textile process gives a natural elasticity and softness to the garment. The industrial processing of drawstring with the study of stopped knots provides simplicity in use and allows to easily vary the amplitude to better adapt the dress to the silhouette of the body wearing it, even at different times during the day. The modularity of the collection is emphasized in the textile graphic design by the geometric pattern with elements that are composed in different configurations.](#)





**ACCADEMIA DI BELLE ARTI
DI VERONA**

L'Accademia di Belle Arti di Verona è una delle cinque accademie storiche legalmente riconosciute finanziate dagli Enti Locali, insieme a quelle di Bergamo, Genova, Perugia e Ravenna. L'Accademia di Pittura fu fondata il 18 dicembre del 1764. Direttore perpetuo dell'Accademia fu Gian Bettino Cignaroli, pittore veronese. Dal 1869 per volontà del Conte Paolo Brenzoni, fu istituita la Libera Scuola Brenzoni di Pittura e Scultura. In data 5 marzo 2012, con l'Accademia di Belle Arti G. B. Cignaroli, il Comune di Verona e la Provincia di Verona, si è costituita la Fondazione Accademia di Belle Arti di Verona, iscritta nel registro delle Persone Giuridiche dalla Prefettura di Verona con decreto n. 230 del 17 ottobre 2012. L'Accademia di Belle Arti è strutturata in due Dipartimenti, così come previsto dai Decreti Ministeriali: il "Dipartimento Arti visive", cui afferiscono le scuole di Pittura, Scultura e Decorazione, ed il "Dipartimento di Progettazione e Arti applicate" cui afferiscono le scuole di Progettazione artistica per l'impresa (Design), Scenografia e Restauro. L'Accademia rilascia diplomi accademici di primo livello (tre anni), diplomi accademici di secondo livello (due anni) e dall'A.A.2012/2013 il diploma accademico in Restauro a ciclo unico quinquennale per i profili formativi PFP1 (Materiali lapidei e derivati. Superfici decorate dell'architettura) e PFP2 (Manufatti dipinti su supporto ligneo e tessile. Manufatti scolpiti in legno. Arredi e strutture lignee. Manufatti in materiali sintetici lavorati, assemblati e/o dipinti). I piani di studio approvati dai Ministeri MIUR e MIBAC evidenziano una scelta assai chiara: le Accademie si differenziano dalle Università per lo spazio dato nella formazione alle attività progettuali e laboratoriali e alle materie teorico-pratiche che propongono; la chiave di successo dell'Accademia dipende principalmente dalla quantità e dalla qualità dei laboratori, ovvero dalla capacità di far interagire l'insegnamento teorico e l'attività laboratoriale. Nell'ambito dell'attenzione che l'Accademia ha da sempre nei confronti delle Nuove Tecnologie, uno spazio particolare è riservato alla multimedialità e alla formazione a distanza tramite la piattaforma Art Learn. È attivato un ambiente virtuale (AVAC ossia Ambiente Virtuale di Apprendimento Comunicativo) nel quale sono integrati e disponibili strumenti di apprendimento digitale: si tratta di un vero e proprio ambiente di nuova generazione a vantaggio di una didattica e di un apprendimento in continua evoluzione.

L'Accademia di Belle Arti di Verona (The Fine Arts Academy of Verona) is one of the five historic academies which is legally recognised and financed by local authorities. (The other four being Bergamo, Genova, Perugia and Ravenna.) The Painting Academy was founded on 18th December, 1764. The permanent director of the Academy was Gian Bettino Cignaroli, a Veronese painter. From 1869 onwards, to satisfy the wishes of Count Paolo Brenzoni, the Brenzoni Free School of Painting and Sculpture was set up.

On 5th March, 2012 the Accademia di Belle Arti G.B. Cignaroli, the Verona City Council along with the Provincial Council set up the Foundation Accademia delle Belle Arti di Verona, registered as Juridical Persons at the Prefecture of Verona under decree n. 230 of 17th October, 2012. The Accademia di Belle Arti is divided into two departments, just as provided for in the Ministerial Decrees: the Department of Visual Arts which takes in the schools of painting, sculpture and decoration, and the Department of Design and Applied Arts which takes in the schools of artistic design for businesses, scenography and restoration. The Accademia issues academic diplomas at the conclusion of the first level of study (three years), at the conclusion of the second level (a further two years) and since the 2012/2013 academic year, the degree in Restoration has become a full- five year qualification, with one five-year cycle of study for the academic profiles PFP1 (Stone materials and their derivatives. Decorated surfaces of architecture.) and PFP2 (Hand painting on a wooden or textile support. Wooden sculptures. Furnishings and wooden structures. Items in processed synthetic materials, assembled and/or painted.) Courses of study approved by the Ministries MIUR and MIBAC highlight a clear choice: the Academies differ from universities in the space dedicated to training in design and laboratory activities and to the theoretical-practical subjects they propose; the key to the Academy's success depends principally on the quantity and quality of the workshops, or rather in the ability to allow theoretical teaching and workshop activity to interact.

With regards to the attention the Accademia has always paid when faced with new technologies, a particular space is reserved to the multimedia and to distance learning using the Art Learn platform. This is activated in a virtual environment (AVAC, that is, Virtual Environments of Communicative Learning) in which digital learning instruments are integrated and available: we are dealing with a real environment of a new generation, favouring teaching methods and learning which are in continual evolution.

Pão de Açúcar

Rocking Chair & Chaise Longue | [Chair & Chaise Longue](#)

“Pão de Açúcar Rocking Chair & Chaise Longue” è una sedia a dondolo 2 in 1 che si trasforma con facilità in una comoda chaise longue unendo il piacere del relax all’eco design. Prende nome dal famoso monte di Rio de Janeiro, richiamando l’attenzione alla cultura brasiliana del riutilizzo in modo creativo. Infatti oltre ad essere 100% riciclata, riciclabile e biodegradabile collabora con le donne delle Favelas, abili a compiere lavori manuali inserendole in un contesto lavorativo/lucrativo che altrimenti non avrebbero, dando così dignità e speranza a donne che convivono con il disagio sociale. La struttura della seduta è in Acciaio (materiale che può essere riciclato all’infinito senza perdere mai le proprietà e qualità), il materassino invece è fatto in tessuto di Canapa e cotone biologico. I diversi rivestimenti della seduta sono fatti con materiali di riutilizzo come: le comuni linguette delle latine, sacchi di plastica e tessuti di scarto. Il design in armonia con l’ambiente a 360°.

“Pão de Açúcar Rocking Chair & Chaise Longue” is a 2 in 1 rocking chair that converts easily into a comfortable chaise longue by combining the pleasure of relaxing with eco design. It takes its name from the famous mountain in Rio de Janeiro, calling attention to the Brazilian culture of reuse in a creative way. In fact, in addition to being 100% recycled, recyclable and biodegradable collaborates with women from Favelas, able to perform manual labour including them in a business context/lucrative that they would not have, giving dignity and hope to women that lives with social unrest. The structure of the seat is made of steel (material that can be recycled indefinitely without losing its properties and quality), the mattress is made of Hemp fabric and organic cotton. The seat coverings are made with materials of reuse as: the common tabs of aluminum cans, plastic bags and scrap fabric. Design in harmony with the environment at 360°.





L'Accademia Ligustica di Belle Arti è un'istituzione nata nel 1751 che oggi gestisce corsi che rilasciano titoli equipollenti a lauree di primo e di secondo livello e che fanno parte del sistema AFAM (alta formazione artistica e musicale) del Ministero dell'Università. Al suo interno si trova anche il museo che conserva opere notevoli di autori quali Cambiaso, Grechetto, Piola.

Il percorso formativo in accademia si fonda su una compenetrazione tra gli antichi saperi e i nuovi linguaggi, tra la dimensione della ricerca e quella dell'applicazione. È centrale la problematica del rapporto tra pratica artistica, linguaggi e modi della comunicazione nella società contemporanea.

La filosofia è " aprirsi all'arte " in continuità con un patrimonio di antiche tecniche senza scissione con l'esigenza contemporanea di ricercare nuove tecniche e nuovi ambiti di sperimentazione.

L'offerta formativa dell'Accademia è articolata su sette scuole con corsi triennali, Pittura, Decorazione, Scultura, Scenografia, Progettazione Artistica per l'Impresa, Grafica d'Arte e Didattica dell'Arte, e quattro biennali specialistici, Pittura, Decorazione, Scenografia e Scultura.

A tutti i corsi si accede con esame di ammissione.

The Accademia Ligustica of Fine Arts was founded as a school in 1751 and also owns a rich collection of paintings, with masterpieces by Luca Cambiaso, Grechetto, Piola.

The collection continued to be enriched thanks to donations from both the artists and various private collectors.

Today the Academy of Fine Arts is a higher education institute.

The Italian Academies of Fine Arts, following a long-awaited reform, have been placed on an equal standing with the Universities. In December 1999 the reform law (n.508/99) established the legal value of qualifications issued by the Academy, making them equivalent to higher education graduations.

Thanks to this reform, the Academies of Fine Arts may introduce courses that can be accessed by holders of secondary education diplomas. According to this reform law the new system of academic degrees follows the university model and is characterised by a system of credits - CF (the University Credits System, where each credit corresponds to 25 hours). The first stage is the first level academic diploma equivalent to a university degree, which lasts three years. Holders of this degree can enrol in a first level master's course or in a second level academic diploma, equivalent to a master's degree.

Today, the Academy's focus is on cultural education and advanced specialistic training in art. To fulfil these objectives, the courses have been redesigned in a more functional way, and other experimental courses have been introduced, to cater to students' personal interests and vocations, provide more appropriate knowledge and practice, and successfully target professional roles and employment opportunities.

The courses are Painting, Sculpture, Graphic arts, Graphic design, Decoration, Scenography and Didattica dell'arte.

Abbecedario dei malesseri e delle cattive abitudini

100% disagio made in Italy | [100% discomfort made in Italy](#)

Il progetto grafico/illustrativo indaga attraverso la realizzazione di un abbecedario per adulti legando ad ogni lettera dell'alfabeto un malessere, un vizio, rappresentato da una frase ed esplicito attraverso un'illustrazione. Vengono affrontati problemi di tipo psichico, come ad esempio bipolarismo, stress causato dallo stile di vita frenetico e malsano, alimentare, come bulimia, anoressia, violenza domestica, ecc, aspetti che possono influenzare negativamente la qualità della nostra vita.

["The graphic design/artwork investigates the malaise, the vice by the means of a primer for adults. Every letter of the alphabet is represented by a sentence and portrayed by an illustration. It deals with psychic problems, such as bipolar disorder, stress caused by busy lifestyle and unhealthy food, such as bulimia, anorexia, domestic violence, etc., aspects that can adversely affect the quality of our lives."](#)





Da oltre quarant'anni l'Istituto Europeo di Design opera nel campo della formazione e della ricerca nelle discipline del design, della moda, della comunicazione visiva e del management.

Oggi IED è un Network Internazionale in continua espansione con Sedi a Milano (1966), Roma (1973), Torino (1989), Madrid (1994), Barcellona (2002), San Paolo del Brasile (2005), Venezia (2007), Firenze (2008), Cagliari (2009) e Como (2012) che rilascia diplomi accademici di primo livello ed eroga corsi triennali, master e corsi di aggiornamento e specializzazione.

Dal 2013 sono attivi i corsi a Rio de Janeiro, la seconda sede in Brasile. IED Moda, IED Design, IED Visual Communication e IED Management Lab sono le quattro Scuole del "Sistema IED" che rispondono alle esigenze del mondo del lavoro, attraverso percorsi didattici mirati alle reali necessità dei settori di riferimento, caratterizzati da una comune matrice – il design – e dalla cultura del progetto.

Dal 1966 IED ha sviluppato una metodologia didattica innovativa, incentrata sulla sinergia tra tecnologia e sperimentazione, creatività, strategia e comunicazione integrata, aspetti di mercato e nuove professionalità, per dare ai giovani professionisti del Design, della Moda e della Comunicazione conoscenza e strumenti efficaci per rispondere alle richieste in continua evoluzione del mondo del lavoro.

Fondamentale, nella strategia educativa dell'Istituto Europeo di Design, è la partnership con aziende prestigiose, che caratterizza l'intero processo didattico e la realizzazione degli eventi che segnano la fine dell'Anno Accademico.

In linea con la propria vocazione internazionale, l'Istituto Europeo di Design accoglie nelle proprie Sedi studenti di nazionalità e culture diverse. Ogni anno quasi 2.000 studenti stranieri frequentano i corsi IED.

Le provenienze più significative: Est Asiatico, Centro e Sud America, Europa. IED ha formato studenti provenienti da circa 100 paesi e grazie alla propria espansione territoriale, IED esprime il suo ruolo di Ambasciatore della Cultura del Progetto Europeo intervenendo su aspetti culturali, economici e ambientali in vari Paesi.

For more than forty years, the Istituto Europeo di Design has been operating in the fields of education and research in the disciplines of design, fashion, visual communication and management.

Today, IED is a constantly expanding international network with campuses in Milan (1966), Rome (1973), Turin (1989), Madrid (1994), Barcelona (2002), São Paulo (2005), Venice (2007), Florence (2008), Cagliari (2009) and Como (2012) that issues first-level academic diplomas and organises three-year courses, Masters courses, continuous professional development and advanced training courses. As of 2013, courses have commenced in Rio de Janeiro, the second IED school in Brazil.

IED Moda, IED Design, IED Visual Communication and IED Management Lab are the 4 Schools in the IED System: they cater for the needs of the working world by providing curricula that are designed to suit the specific requirements of benchmark enterprises in each sector and share a common origin: design and its culture. Since 1966, the IED has developed innovative and diversified teaching methodologies, focused on synergies between technology and experimentation, creativity, strategies and integrated communication, market issues and a new form of professionalism. Thus does the Istituto Europeo di Design offer young professionals working in the fields of Fashion, Design and Communication the knowledge and the effective tools they need to cater for the constantly developing requirements of the working world.

Partnerships with leading enterprises are a fundamental factor in the IED's educational strategy, featuring both at every stage throughout the didactic process and in the special events held to mark the end of every academic year. As a school with an international vocation, the Istituto Europeo di Design welcomes students with different nationalities and cultures to all its campuses. Some 2,000 foreign students – primarily from the Far East, Central and South America and Europe – enrol in its courses every year.

To date, the IED has trained students from about 100 different countries. One effect of its geographical growth is that the IED acts increasingly as an Ambassador of European Design Culture, impacting on cultural, economic and environmental issues in numerous countries.

Scoprire Traiano

Installazione e progetto espositivo | [Installation and exhibit](#)

Trasformare un luogo storico come quello dei “Mercati di Traiano”, è impresa ardua.

La necessità di dare visibilità al luogo e la voglia di creare un senso di curiosità e meraviglia nel visitatore, ci ha portato ad accogliere questa sfida e ad ideare un allestimento con percorso studiato, che svelasse lentamente la figura dell’Imperatore, a cui la mostra è interamente dedicata.

Per fare ciò abbiamo creato delle forme geometriche che assumono il ruolo di simbolo e raccontano, sala dopo sala, la vita e le avventure dell’Imperatore.

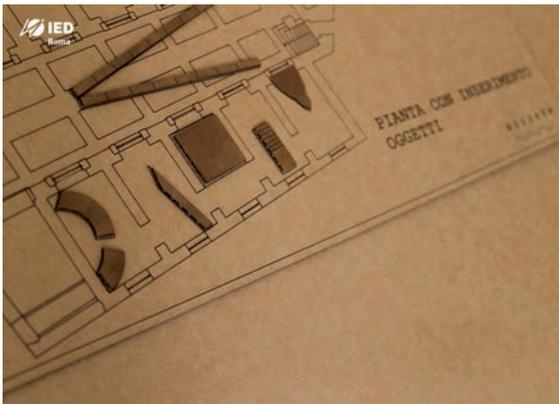
Esse sono costruite interamente in cartone alveolare dello spessore di 5 cm: un material economico, ecosostenibile e riciclabile, un materiale umile, proprio come una delle caratteristiche di Traiano. La scelta ci ha permesso dunque di creare oggetti che non hanno bisogno di alcun tipo di support di sostegno e solo in alcuni si aggancia a tiranti già esistenti. Gli oggetti sono costruiti con la tecnica dell’incastro e possono quindi essere montati sul posto.

[To transform a historical place like the one of “Mercati di Traiano” is an arduous enterprise.](#)

[The necessity to give visibility to the place and the intention to create a sense of curiosity and marvel in the visitor brought us to make a set-up which slowly reveals the figure of the Emperor, to whom the exhibition is entirely dedicated.](#)

[To do this we created geometrical shapes, which room after room symbolise the life and adventures of the Emperor.](#)

[The shapes are made entirely of 5 cm alveolar cardboard: an economical, environmentally sustainable and recyclable material; a material with humble characteristics exactly like Traiano. The choice allowed us to create objects, which: are easily mounted on location by using only slots, do not need any support, and only in some cases needs to be attached with existing tie-rods.](#)



Etui

Tablet per bambini della scuola elementare | [Tablet designed for elementary school children](#)

Il progetto di tesi ha affrontato la ricerca e l'analisi sull'impatto che la transizione dalla carta al digitale avrà sulle abitudini dei bambini della scuola elementare.

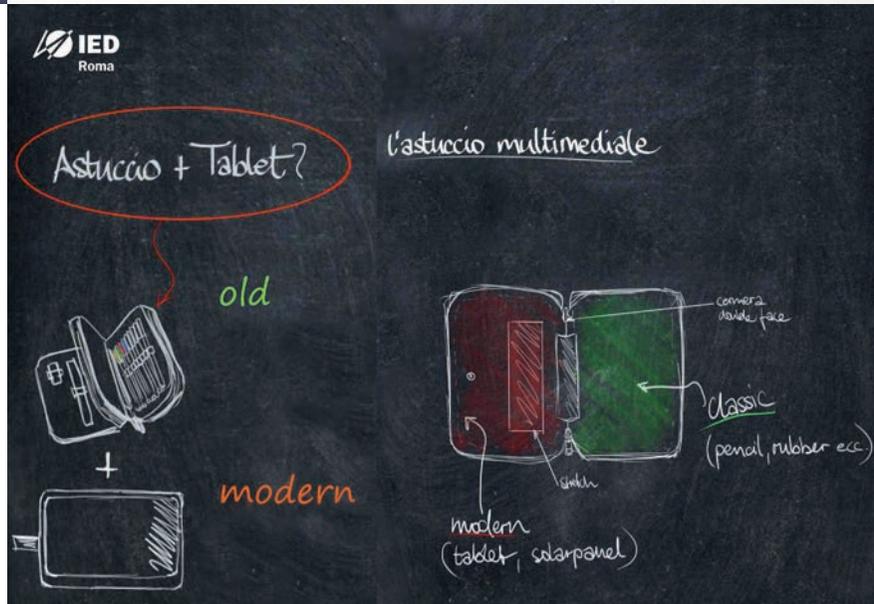
Il MIUR con "Scuola 2.0" prevede di essere al passo con i tempi, risparmiando sulla carta e sulla spesa delle famiglie per i libri, fornendo un tablet a ogni studente e ad ogni docente per permettere di studiare su libri digitali, fare ricerche su internet e lavorare attraverso social networks.

Etui è il risultato di una ricerca sulle nuove esigenze, ma allo stesso tempo permette di mantenere la creatività manuale dando al bambino gli strumenti tradizionali della scuola. È uno strumento tecnologico innovativo e grazie all'applicazione di un pannello fotovoltaico permette di ricaricare il tablet con l'energia solare.

Il partner nel progetto è Armando Curcio Editore, un'azienda leader nel settore dell'editoria, attiva nella pubblicazione di opere enciclopediche, manuali, romanzi, libri per ragazzi, testi universitari, e-book.

[The graduation project is based on research on how the transition from traditional paper environment to digital learning will influence school children's habits. The Italian Ministry of Education MIUR's programme "Scuola 2.0" will give one tablet to every student and teacher and aims to reduce paper consumption and expenses for books and will give students, teachers and parents the possibility to research digital books, internet and stay in touch through social networks.](#)

[Etui is the result of the research, while giving all the possibilities the new technology offers it also provides the traditional instruments used by children to write and draw. Etui also uses solar energy to recharge its batteries. The partner in the project is Armando Curcio Editore, a leading educational book publisher.](#)



Cubo

Sistema di controllo contaminazione cibo | [A quality control system for edible products](#)

Cubo, è un sistema per il controllo della qualità e commestibilità degli alimenti deperibili dalla terra alla tavola.

Il sistema è composto da: una sonda per il terreno che esamina l'acidità, sostanze chimiche e presenza di radiazioni; un sensore digitale che controlla la catena del freddo ed un chip RFID che viene applicato sul packaging del prodotto.

I dati raccolti ed analizzati dal terreno sono trasferiti in tempo reale sul chip RFID applicato sul packaging, successivamente il chip RFID inizia a ricevere i dati dal termometro presente durante tutta la catena del freddo.

Il controllo può essere effettuato da chiunque utilizzando uno smartphone con lettore RFID.

Il progetto nasce dalla ricerca delle problematiche che seguono un catastrofe naturale come per esempio un terremoto.

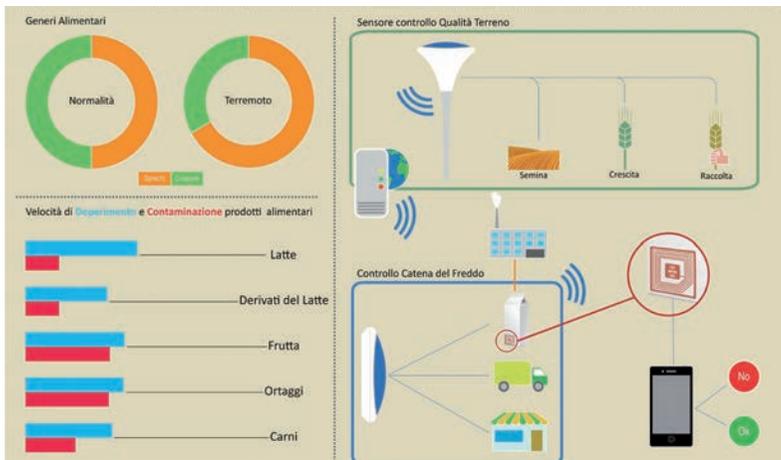
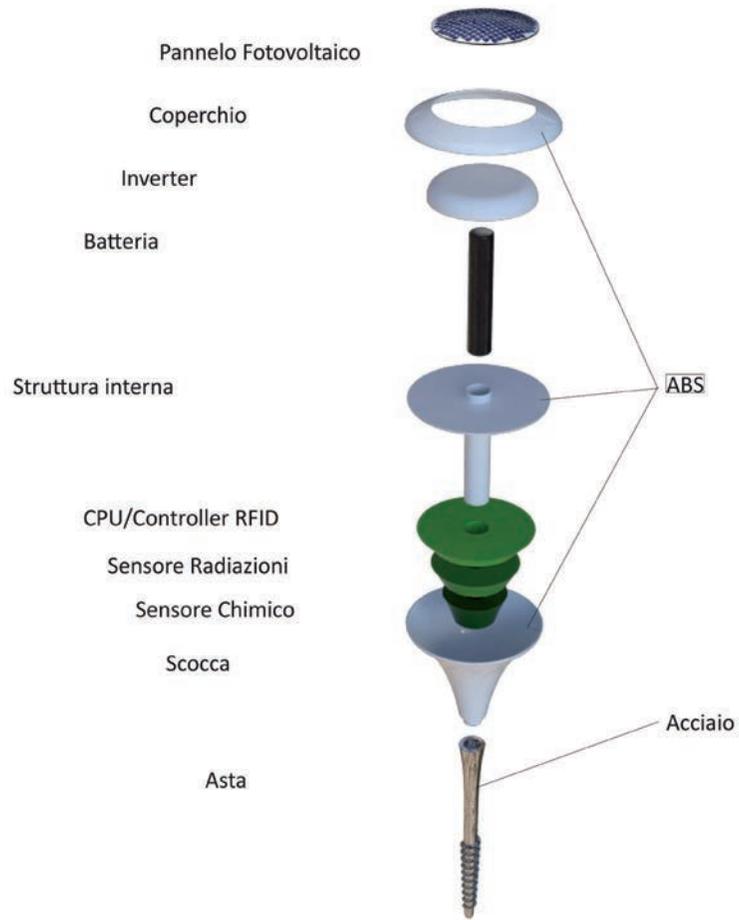
In questi casi la reperibilità di cibi diventa difficoltosa e sorge la necessità di controllare che i cibi disponibili sul luogo siano commestibili.

[Cubo is a quality control system for edible products from the fields to the table.](#)

[The system is made of: a soil probe which examines acidity, chemical substances and radiation; a digital probe which controls the temperature while storing and shipping the products; a RFID chip applied on the packaging of the product. Data collected and analysed from the soil will be transferred onto a RFID chip applied to the packaging of the product and subsequently the RFID will receive more data from the thermometer, making it possible to read all the product has been exposed to before arriving into our shopping bag.](#)

[It's possible to read the data using a smartphone with a RFID reader.](#)

[The project developed from research on the impact of an earthquake. Following an earthquake it can take time to transport food to the area hit by disaster and it therefore becomes essential to be able to recover](#)





L'ISIA, Istituto Superiore per le Industrie Artistiche, di Faenza, è un corso statale di livello universitario che fa formazione nel campo del design e della comunicazione.

Il ciclo degli studi si articola in un triennio che conferisce il Diploma Accademico di I livello (equipollente a una laurea breve) a cui segue un corso biennale che conduce al Diploma Accademico di II livello (equipollente ad una laurea magistrale) in Design del prodotto e Progettazione con Materiali Avanzati, dove è possibile seguire anche un indirizzo in Design della comunicazione.

L'iscrizione ad ogni corso è consentita a un massimo di 30 studenti ogni anno. Per accedere al primo anno gli studenti devono avere un diploma di Maturità e superare un test di ammissione.

La frequenza alle lezioni è obbligatoria per almeno l'80% delle attività formative. I docenti sono scelti, in maggioranza, fra professionisti affermati nel campo del design ed esperti di qualificata competenza.

L'Istituto ha fatto della cross-road knowledge la propria filosofia didattica, con una organizzazione formativa di tipo stellare, in cui, attorno ai due tracciati storici degli istituti di design (product design e visual design) si sviluppano delle opzioni didattiche di complemento, che vanno dal packaging design al fashion design, all'automotive design, al video-making.

The ISIA (Istituto Superiore per le Industrie Artistiche), Higher Institute for Artistic Industries in Faenza, is an institute which provides a University level state course for training in the field of design and communication.

The cycle of studies comprises a three year course for a First level Academic Diploma (equivalent to a bachelor's degree), followed by a two year Second Level Academic Diploma (equivalent to a Master's degree), in Product Design and Planning Using Advanced Materials, with the option of a Communication Design specialization.

A maximum of 30 students are admitted per year. Students must have graduated from high school and pass an entrance test.

Attendance is compulsory for at least 80% of all training activities. Teachers are mostly successful professionals from the field of design and experts of qualified competence.

Education at the Higher Institute is structured around a cross-road knowledge format: all students study two historical cornerstones of the Italian design institutes (product design and visual design), and choose from a vast array of optional subjects, including packaging design, fashion design, automotive design and video-making.

Reusch Race-Supertec 14 Giant Slalom Gtx® X-Trafit™

Guanto da sci categoria Racing | [Racing category ski glove](#)

Questo progetto presenta una serie di innovazioni tecnologiche mirate alla riduzione dei rischi di traumi alla mano legati alle discipline sciistiche agonistiche. L'analisi di pubblicazioni medico-scientifiche ha portato allo sviluppo di protezioni meccaniche evolute. Exagonal Protection. La protezione del pollice è garantita tramite tassellatura esagonale, che oltre a fungere da barriera per urti superficiali limita l'estensione a 180°, prevenendo in tal modo la lesione del legamento ulnare collaterale. La mobilità dell'articolazione è consentita lungo assi prestabiliti. Fingersaver. Una modifica mirata alle cuciture ed al cartamodello esistente garantisce un blocco all'iperestensione delle 5 dita. Knucklelock. Un sistema di seconda linea interviene qualora la forza dell'urto fosse troppo elevata per la protezione fingersaver, attuando un blocco meccanico che contrasta l'iperestensione delle articolazioni metacarpo-falangee. Fashion & Advertising. Il guanto si presta alla possibilità di personalizzazione sia estetica che funzionale, con la possibilità di scegliere tra materiali con differenti proprietà fisiche.

This project comprises a series of technological innovations which aim to reduce the risk of hand traumas linked to competitive ski disciplines. Advanced mechanical protection has been developed through the analysis of medical and scientific publications. Hexagonal Protection. Hexagonal tessellation guarantees thumb protection: not only does it act as a barrier for superficial impacts, it also limits extension to 180°, thus preventing lesions to the ulnar collateral ligament. Articulation movement is enabled along preset axes. Fingersaver. A modification to stitching and to the existing paper model guarantees the blockage of hyperextension of all 5 fingers. Knucklelock. A secondary mechanism comes into play should the force encountered be too great for Fingersaver protection. A mechanical block is activated to contrast the hyperextension of the metacarpophalangeal joints. Fashion & Advertising. It is possible to personalize gloves both in functional and aesthetic terms; choose from a selection of materials with different physical properties.



Profilattico: l'antivirus

Spot per incentivare l'uso del preservativo | [Advertisement to encourage the use of condoms](#)

Lo spot vuole presentare ironicamente l'utilizzo del preservativo.

Attraverso un lessico visivo semplice e colloquiale, che mette in scena una situazione ordinaria, il video punta a coinvolgere un pubblico più ampio possibile.

Ambientato all'interno di un contesto non convenzionale, lo spot identifica un parallelismo tra virus informatici e virus reali, dove il rimedio alla minaccia di contagio attiva un cortocircuito concettuale tra l'uso del software antivirus e quello del profilattico.

L'obiettivo fondamentale del video è far sì che l'uso del preservativo venga percepito come pratica consolidata, non anomala, perfettamente integrata nell'agire quotidiano.

Preservativo: semplicemente un'altra buona abitudine..

[The advertisement has an ironic take on condom use.](#)

[A simple and colloquial visual language is used in an ordinary situation with the aim of attracting as ample an audience as possible.](#)

[It is set in a non conventional context and identifies similarities between IT and real viruses, where the remedy activates a conceptual short-circuit between the use of antivirus software and that of condoms.](#)

[The fundamental aim of the advertisement is to encourage condom use as something normal, an inherent part of everyday life.](#)

[Condoms: simply another good habit.](#)



GreeNetwork

Una rete verde per San Felice sul Panaro | [A green network for the town of San Felice sul Panaro](#)

Il progetto GreeNetwork si propone di ridisegnare la geografia di un paese colpito e danneggiato dal terremoto che ha interessato l'Emilia Romagna nel 2012, utilizzando la gomma riciclata a sostegno della volontà di recuperare la materia, bypassando una produzione ex novo di risorse non subito disponibili.

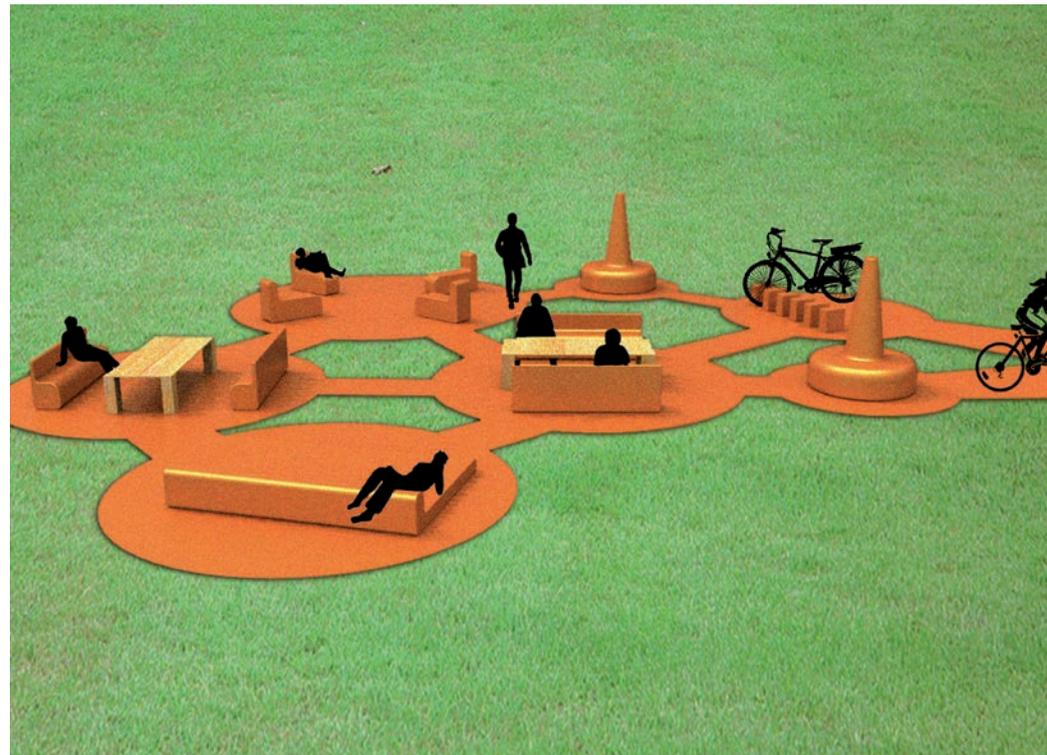
Concettualmente legato all'idea dell'unione di fronte a un evento sismico distruttivo e comune ai territori da esso colpiti, GreeNetwork è una rete che si sviluppa all'interno del paese di San Felice sul Panaro, percorribile in bicicletta o a piedi, affiancandosi alla rete più vasta delle strade del Comune. Una serie di collegamenti tra i principali punti d'interesse cittadino che prevede delle aree di sosta attrezzate per l'interazione a più livelli, sfruttando la possibilità di sedute, anch'esse in gomma riciclata.

GreeNetwork, Rete Verde, sottolinea la ramificazione reticolare del percorso e la compresenza di nodi di giunzione in corrispondenza di parchi e giardini pubblici.

[The GreeNetwork aims to recreate the geography of a town damaged by the 2012 earthquake which shook the Italian region of Emilia Romagna. The use of recycled rubber reflects a desire and the necessity to avoid the use of new resources which are not immediately available. The project is conceptually linked to the idea of unity in the face of an adverse event such as this destructive earthquake.](#)

[GreeNetwork develops in the heart of the town of San Felice sul Panaro, alongside the more extensive network of municipal roads. It can be accessed by bike or by foot and comprises a series of connections between the most important places of interest for citizens, rest areas for interaction on several levels, with seating made from recycled rubber.](#)

[GreeNetwork reflects the manifold ramifications of the paths and junctions comprising parks and urban green areas.](#)



Piastrelle stese

Proposta pubblicitaria del CERSAIE 2013 | [Proposal for image advertising of CERSAIE 2013](#)

Nell'ideazione dell'immagine per il Cersaie è stata di fondamentale ispirazione la frase "elogio della normalità".

Elogiare vuol dire attribuire importanza, esaltare...

Normalità è qualcosa di comune...

Per la realizzazione del poster ho cercato quali fossero i comportamenti che accomunano e che svolgono normalmente le persone.

Sono stato colpito nello specifico dallo stendere i panni, azione semplice che tutti svolgono, in cui tutti si rappresentano e facilmente identificabile.

Con la mia proposta ho voluto rappresentare, attraverso l'immagine della piastrella una quotidianità che molte persone vivono ogni giorno.

I colori utilizzati sono un chiaro riferimento al made in Italy che ricopre un ruolo molto importante e prestigioso in questo settore.

"In praise of normality" is the sentence from which inspiration was drawn when creating an image for the advertisement of the CERSAIE exhibition.

To praise means to attribute importance to something, to exalt it...

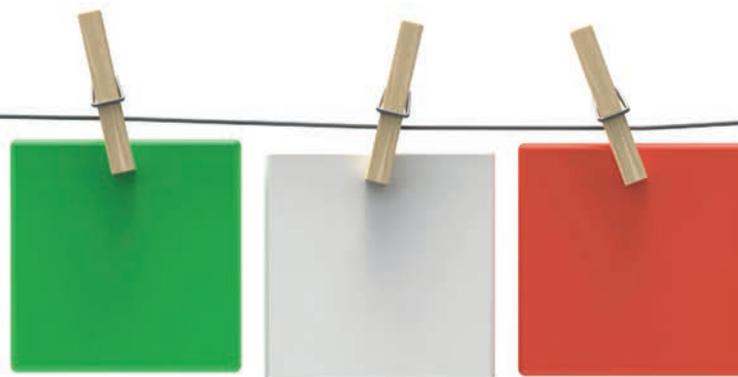
Normality is used to describe something which is commonplace...

For the creation of the poster I strived to identify behaviors which people have in common and which they exhibit in normal, everyday life.

Hanging out our washing is a simple action which we all carry out, in which it is possible to represent everyone and which is easily recognizable.

My idea was to represent an image of everyday life using tiles.

My choice of colors refer to made in Italy, in view of the country's importance and prestige in this sector.



CERSAIE

BOLOGNA ■ ITALY
SALONE INTERNAZIONALE DELLA
CERAMICA PER L'ARCHITETTURA
E DELL'ARREDOBAGNO

23-27 SETTEMBRE 2013
www.cersaie.it

Organizzato da **EDI.CER. spa**

Promosso da **CONFINDUSTRIA CERAMICA**

In collaborazione con 

Segreteria Operativa: PROMOS srl - P.O. Box 37 - 40050 CENTERGROSS BOLOGNA - Tel. 051.6646000 - Fax 051.862514
Ufficio Stampa: EDI.CER. spa - Viale Monte Santo 40 - 41049 SASSUOLO (Modena) - Tel. 0536.804585 - Fax 0536.806510

Flux

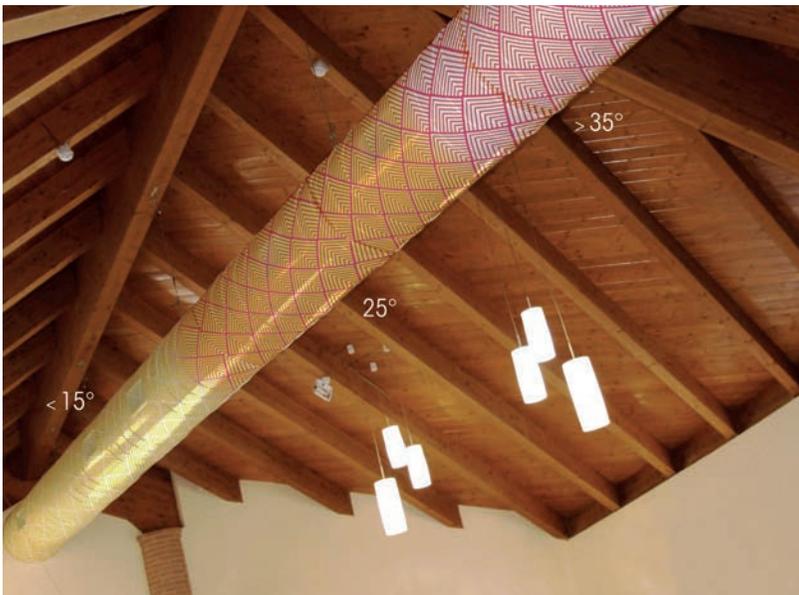
Sistema alternativo di misurazione temperatura | [Alternative system of measuring temperature](#)

Come anticipato dal nome, Flux (dall'inglese fusso e mutamento) è un progetto che vuole trasporre in maniera poetica l'atto della misurazione della temperatura di un ambiente attraverso l'applicazione di una speciale vernice termocromica sui tubi di condizionamento industriale.

Il lavoro proposto si ispira al susseguirsi delle stagioni ed ai relativi cambiamenti cromatici che si manifestano in natura; partendo da questo concetto la temperatura dell'aria all'interno dei tubi aeraulici verrà visualizzata dall'utente in modo del tutto magico tramite la mutazione del decoro esterno, con un viraggio che avviene sotto i 15°C, a 25°C e oltre i 35°C. Otteniamo così un duplice valore aggiunto: il primo di carattere estetico in quanto le decorazioni, il viraggio ed i colori sono completamente personalizzabili in funzione dello stile richiesto, ed il secondo di carattere funzionale in quanto potremmo visualizzare la temperatura ambientale senza la necessità di apparati elettronici esterni.

[As the title suggests, Flux is a project which aims to poetically transpose the act of temperature measurement, through the application of a special thermocromatic paint on HVAC ducts.](#)

[The project draws inspiration from natural changes in color with the passing of seasons; duct color magically reflects the temperature of the air passing through it. Color change takes place under 15°C, at 25°C and over 35°C. Therefore, not only do we have an added value of an aesthetic nature, insofar as colors can be personalized in accordance with requested styles, but also of a functional nature: it is possible to have an idea of the temperature without resorting to the use of outdoor electronic measuring equipment.](#)





ISIA

Firenze

Il design ha avuto un ruolo fondamentale nello sviluppo dell'economia italiana fin dai primi anni '60, quando la necessità di formare designer altamente qualificati, professionalmente evoluti e aggiornati, ha portato all'istituzione degli ISIA, istituti pubblici di alta formazione che hanno praticato un originale modello formativo, sperimentando una via italiana alla didattica del design. Il modello ISIA è da sempre caratterizzato dall'accesso di un numero programmato di studenti, dalla presenza di docenti con elevata competenza, dalla grande flessibilità didattica e dalla interdisciplinarietà dei corsi, nonché dal vivere di studenti e insegnanti come in una comunità, un atelier di ricerca, un laboratorio culturale, sempre e costantemente aperto alla collaborazione con il mondo industriale, non disgiunto tuttavia da una crescente sensibilità nei confronti dei problemi sociali, e più in generale da una etica indispensabile per il designer. Questo approccio nella formazione al Design permette agli ISIA di affrontare con rinnovato impegno le nuove sfide poste dall'European Design Leadership Board nel rapporto "Design for growth and prosperity", pubblicato a cura della Commissione Europea nel 2012.

Design has played a fundamental role in the development of the Italian economy since the early 1960's, when the need to train highly qualified, professional, evolved and up-to-date designers, led to the foundation of ISIA, public higher education institutes that have developed an original model and training method for teaching design in Italy. ISIA model has always been characterized by a limited number of students, highly skilled teachers, great didactic flexibility and interdisciplinarity. The general attitude of the students and teachers is also important as they experience the school as a community, a research atelier and a cultural laboratory that is permanently and constantly ready to collaborate with the world of industry and yet, at the same time, to cultivate a growing sensitivity towards social problems and, more in general, the ethics that are indispensable for the designer.

These approach to Design training allow ISIA to face with renewed commitment the new challenge set by the recommendations of the European Design Leadership Board in the "Design for growth and prosperity" report, published by the European Commission in 2012.

Coolwool

Sistema di conservazione per alimenti | [Storage system for food](#)

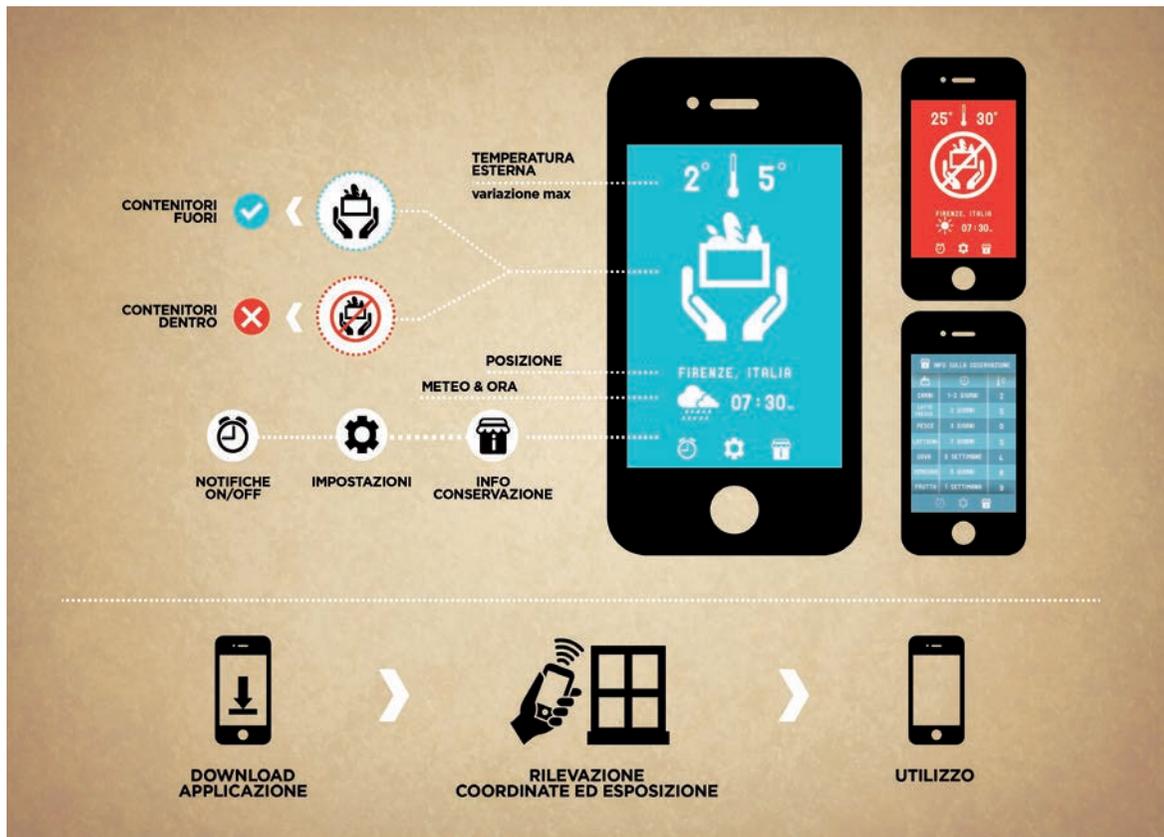
Coolwool è un sistema alternativo di conservazione degli alimenti che sfrutta le basse temperature invernali per ridurre l'uso del frigo. Coolwool è un kit di contenitori, un'applicazione smartphone e una buona pratica casalinga. Quando la temperatura esterna è equiparabile a quella del frigo, l'app segnala all'utente la possibilità di porre all'esterno gli alimenti; questi, già riposti nei vari contenitori, devono essere semplicemente trasferiti. Il kit è progettato in base agli spazi standard disponibili all'interno del frigo e sfrutta le proprietà fisiche di inerzia termica e impermeabilità della lana infeltrita e della tela cerata.

Un frigo vuoto o semivuoto consuma meno e fa risparmiare, un controllo costante e attivo degli alimenti disponibili aumenta la responsabilità e la consapevolezza nella gestione casalinga delle risorse, e infine, adeguarsi all'equilibrio dei cicli stagionali rimanda a pratiche tradizionali e a ritmi biologici sani più e sostenibili.

[Coolwool is an innovative way of preserving food, using low winter temperatures to minimise the use of the refrigerator.](#)

[Coolwool is a combination of containers, a smartphone app and good domestic sense. When the temperature outside is similar to that of a refrigerator, the app will signal that it is possible to place the food items outside; these items, already stored in the containers, can be simply transferred outdoors. The container kit is designed according to standard spaces inside a fridge, and uses the physical properties of thermal inertia and the waterproof qualities of felted wool and oilcloth.](#)

[An empty or half-empty refrigerator consumes less energy and saves money; the constant check on available foods increases responsibility and awareness in the management of domestic resources, and lastly synchronising to the cycle of the seasons takes us back to traditional practices, and to healthier and more sustainable biological rhythms.](#)



Mood

Scegli. Prova. Condividi. | [Choose. Try. Share.](#)

Mood è un nuovo approccio al caffè, un modo diverso di vivere questo importante rituale italiano.

L'obiettivo progettuale è quello di sviluppare un metodo che incarni alcuni dei benefici del caffè in capsule, come la varietà di gusti e la pulizia, aggiungendo altri valori e caratteristiche che non posseggono.

Mood è un sistema di caffè e spezie, con lo scopo di creare il proprio tipo di caffè aromatizzato.

Il sistema è composto da due tipologie di dispenser: quello grande, che contiene 250 g di caffè, e quello piccolo, di 100 g, per le spezie.

Mood può essere utilizzato sia con la moka che con la macchina a braccio, dosando la giusta quantità di caffè e di spezie, andando così ad eliminare lo spreco di materiali ed il grande quantitativo di rifiuti legati al caffè in capsula.

Il sistema si completa con una app, con cui gli utenti possano confrontarsi e condividere le proprie ricette di caffè e seguire gli esperimenti dei propri amici, andando a creare una community di caffè addicted.

[Mood is a new way to enjoy coffee.](#)

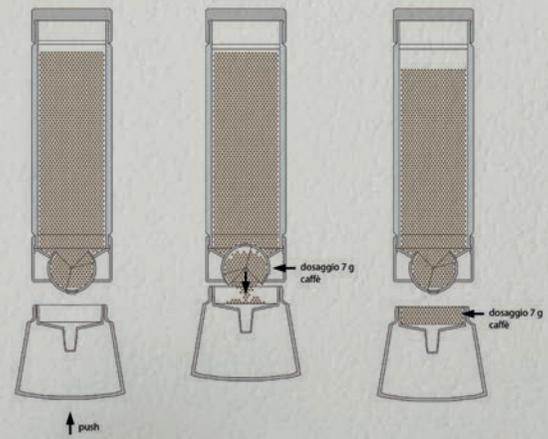
[The project's objective is to develop a product that embodies some of the benefits of coffee in capsules, as the variety of tastes and cleaning, adding other values and characteristics that the capsule does not possess.](#)

[Mood is a system of coffee and spices, with the aim to create your own personal type of flavored coffee.](#)

[The system consists of two kind of dispenser: the big one, which contains 250 g of coffee, and the small one, which contains 100 g of spices.](#)

[Mood can be used both with mocha and espresso machine, measuring the right quantity of coffee and spices. This system allows you to eliminate the waste of materials and the huge quantity of refuse produced by coffee in the capsule.](#)

[The system comes together with an app, where users can meet and share their recipes of coffee and follow the experiments of their friends, creating a community of coffee addicted.](#)





Rispondere al presente, immaginare il futuro.

L'ISIA di Roma nasce nel 1973 dalla necessità di formare futuri professionisti nel solco della grande tradizione europea, intellettuale e pedagogica, esemplificata nel Bauhaus e nella Hochschule für Gestaltung di Ulm, da cui eredita un impianto metodologico di eccellenza.

Forte di un'attività quarantennale strutturalmente fondata sulla ricerca e la sperimentazione, l'ISIA di Roma può contare oggi su un patrimonio culturale e una esperienza scientifica e didattica pressoché unica in Italia, in grado di fornire allo studente i mezzi adeguati per individuare i profondi cambiamenti socioeconomici e tecnologici in atto e tradurli in azioni creative, qualificando il designer sia come portatore di rinnovata cultura materiale, sia come interprete dell'immaterialità della nostra epoca.

L'impegno richiesto dall'Istituzione crea nello studente consapevolezza della complessità e capacità di assumere responsabilità di progetto nei sistemi di impresa.

L'ISIA organizza stage e promuove collaborazioni con università ed imprese in ambito comunitario tramite specifiche convenzioni che attivano canali privilegiati per i giovani nel contatto con il mondo del lavoro. Dal 1973 ISIA di Roma forma designer protagonisti dell'innovazione.

Responding to the present, imagine the future.

ISIA of Rome began in 1973, as a response to a need to train professional designers who would carry on the European intellectual tradition in the field of design education as the Bauhaus and the Hochschule für Gestaltung of Ulm had done before. It has inherited their methodologies and the dedication to excellence embedded in Italian talent for creativity and product innovation, a tradition dating to the immediate post war years.

Drawing strength from its thirty years of research and experience, Rome ISIA boasts a cultural heritage and scientific experimentation methods which are almost unique in Italy.

Students receive a training in how to read and interpret the profound socio-economic and technological changes underway and to translate them into acts of creation, qualifying the designer both as a bearer of a renewed material culture and an interpreter of the immateriality of our times.

ISIA organizes stages and promotes collaboration projects with universities and businesses within the European community under specific conventions, setting up channels designed to help young people access the working world. Since 1973 ISIA of Rome has been training designers in the front line for innovation.

Squeezy food

Come far mangiare le verdure ai bambini | [How your children want to eat vegetables](#)

Squeezy food nasce come soluzione al problema che vede i bambini non mangiare verdure.

Tale problema viene scomposto in quattro macroaree fondamentali: odore, uso delle posate, presentazione della pietanza impiattata e matericità della verdura. Ad ogni macroarea fanno capo microproblematiche specifiche, gaps che separano in maniera più o meno incisiva il bambino dal nostro obiettivo. Il risultato è la creazione di un brief con quattro obiettivi base: contenere l'odore delle verdure cotte, liberare la manualità del bambino, migliorare l'aspetto visivo della pietanza impiattata e rendere la consistenza della verdura piacevole.

Tutto questo avviene perchè Squeezy food è un contenitore per passato di verdure, scaldabile, in silicone a densità variabile, così da rendere il corpo centrale morbido e spremibile, mentre gancio e tappo inferiore rimangono rigidi. Ottimo per le proprietà igieniche, il silicone è stato scelto per l'elevata resistenza al calore, così da rendere la durata della vita del prodotto infinita.

L'interno di Squeezy food è totalmente raggiungibile e lavabile con estrema facilità. Il bambino mangia la verdura spremendo il corpo centrale morbido con spessore più sottile nella zona centrale e direttamente succhiando dall'erogatore.

[Squeezy food is the solution to the problem that sees children don't eat vegetables. This problem is decomposed into four basic parts: smell, use of cutlery, presentation of dish and solidity of vegetables.](#)

[For each parts, we have specific gaps. The result is this project brief: contain smell of cooked vegetables, a free exploration of the senses \(in particular tact\), improve visual aspect of dish and make solidity of the vegetables, enjoyable. From \(b\) to \(e\) we have sylicon parts in different density.](#)

[The central body is softer than the other. Child can squeeze soup, thanks to the softness of material, directly in mouth. Sylicon is selected for excellent hygienic properties and for the heat resistance. In fact Squeezy food can be used countless times. Internal areas are totally accessible and easily washable.](#)



Willy

Il cappello a misura di bambino | [How your children want to eat vegetables](#)

I bambini hanno bisogno di materiali semplici per il gioco. L'obiettivo è quello di far sviluppare la loro fantasia e la loro creatività e allo stesso tempo fornire uno strumento educativo che dia loro la possibilità di comunicare giocando.

Willy è un cappello gioco per bambini. Da questo cilindro non uscirà un coniglio ma tanta fantasia, musica, divertimento, ricordi e confidenze creando meraviglia e allegria per chi lo utilizza.

È un gioco creativo, indicato per diverse fasce di età a partire dai 5 ai 9 anni.

La gestualità è ciò che lo caratterizza in quanto, ad ogni spostamento e movimento del cappello corrisponde un'attività gioco. Disponibile in diversi colori, realizzato in polipropilene, dotato di schermi, sensori di movimento ed altri accessori.

Quattro modalità gioco:

- Girandosottotela per giocare a creare piccoli filmati.
- Do-re-mi per giocare con la musica attraverso l'aiuto di una vera e propria bacchetta magica.
- Il registrasegreti è un diario segreto per raccontare e registrare al proprio cappello riflessioni, confidenze, segreti...
- L'umorometro per comunicare l'umore della giornata.

Children need simple materials for the game. The goal is to develop their imagination and their creativity and at the same time to provide an educational tool that gives them the possibility to communicate simply playing. Willy hat is a game for children. From this cylinder will not come out a rabbit but a lot of imagination, music, fun, memories and secrets creating wonder and joy for those who use it.

It's a creative game, suitable for different age groups from five to nine years.

Gesture is what characterizes it, as, every shift and movement of the hat corresponds to an activity game. It is available in different colors, made of polypropylene, with screens, motion sensors and other accessories.

Four game modality:

- Girandosottotela to create short movies.
- Do-re-mi to play music through the help of a real magic wand.
- Registrasegreti to tell and record thoughts, emotions, secrets... to your hat.....like a secret diary
- L'umorometro to communicate the mood of the day.

Do-Re-Mi

per giocare con la musica attraverso l'aiuto di una vera e propria bacchetta magica.

L'umorometro

per comunicare l'umore della giornata.

Il registrasegreti

è un diario segreto per raccontare e registrare riflessioni, emozioni, segreti... al proprio cappello.



Girandosottotela

per giocare a creare piccoli filmati.

ET - EcoTransformer

Bruciatore di rifiuti ecologico | [Ecological waste burner](#)

ET è un servizio incentrato sull'utilizzo di impianti a tecnologia di modificazione molecolare in grado di assimilare e trattare automaticamente i rifiuti indifferenziati, producendo energia elettrica e termica.

La tecnologia di pirolisi utilizzata, senza emissione di gas nocivi, risolverebbe gran parte del problema dei rifiuti solidi urbani indifferenziati direttamente sul posto, senza la necessità di trasferire il materiale in discarica.

I rifiuti vengono gettati in un apposito conferitore e poi sottoposti al processo di pirolisi all'interno del corpo centrale; i pochi gas nocivi prodotti da questo processo vengono reimmessi nel circuito e utilizzati per l'alimentazione.

Gli scarti della pirolisi, che consistono in materiale ferroso e materiale inerte vengono ritirati dal vano posteriore.

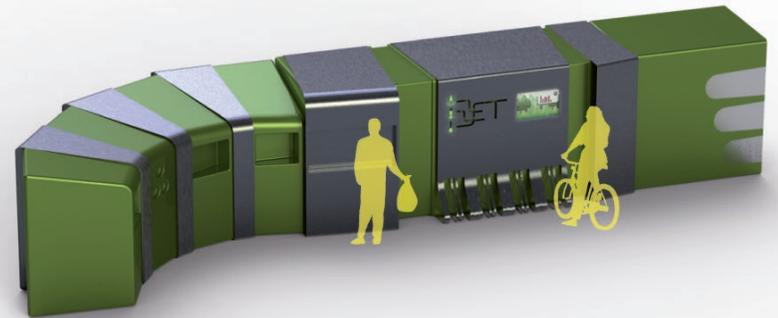
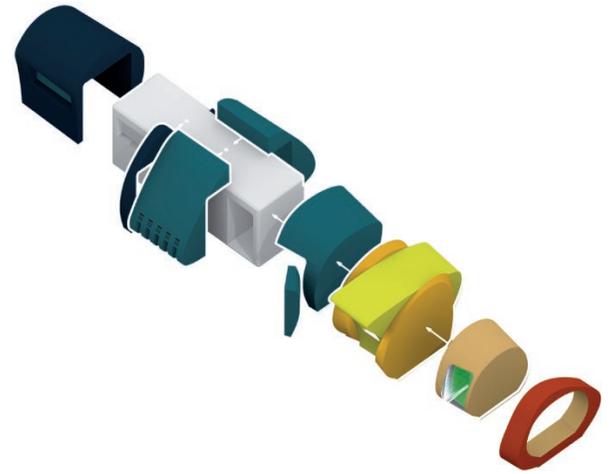
Il progetto prevede l'inserimento dell'ET nel sistema complesso "campus universitario", coinvolgendo tutti gli organi ad esso connessi quali, studenti, docenti, ditte di pulizia o rifornimento, operatori. Abbiamo sfruttato l'energia prodotta per creare una rete di servizi vantaggiosi per la vita universitaria e cercato di creare un senso di orgoglio e di appartenenza ad una struttura virtuosa.

[ET is a service focused on technology based on molecular modification, able to assimilate and automatically process mixed waste, producing electricity and heat.](#)

[The pyrolysis technology used, without the emission of harmful gases, allows to solve a large part of the problem of solid waste municipal waste, directly on the spot \(area bins\) without the need to transfer the material in the landfill.](#)

[The waste is thrown in a special bestower and then subjected to the pyrolysis process within the central body; the few harmful gases produced by this process are placed back in the circuit and used for the engine. The waste produced by the pyrolysis, which consist of ferrous material and inert material are withdrawn in the rear compartment.](#)

[This project provides the insertion of ET in a complex system such as a university campus, involving all the organs related to it such as, students, teachers, cleaning companies or refueling, operators. We took advantage of the energy produced to create a network of convenient services for the life of the campus and tried to create a sense of pride and belonging to a virtuous structure.](#)



PHRACTUS

Imbracatura di sicurezza | [Safety harness](#)

Una delle zone del corpo umano più delicate ed esposte a lesioni durante il lavoro è la colonna vertebrale. Phractus vuole proteggere questa parte fondamentale del corpo trasformando una semplice imbracatura d'arresto in un dispositivo di protezione individuale in tutti i sensi. Ispirandomi a diversi paraschiena, come quello usato sulle moto, e al cordylus cataphractus da cui phractus prende nome, ho ideato questo dispositivo tenendo conto dei movimenti della colonna vertebrale in modo da non limitare i movimenti richiesti dal lavoratore per svolgere la sua attività. Inoltre il cinturone avvolge la protezione nello stesso modo in cui il bacino avvolge l'osso sacro; questa caratteristica e le curve che seguono i muscoli che ricoprono lo stesso bacino, fa sì che il lavoratore operi in totale comfort. La protezione è garantita dall'utilizzo del materiale d3o che offre comfort grazie alla sua leggerezza e alla sua essibilità, divenendo istantaneamente rigido e protettivo all'occorrenza.

The vertebral column is one of the most sensitive parts of the human body; it is also particularly exposed to injury while working. Phractus aims to turn a simple harness into a protection for this fundamental part of the body. Phractus is inspired by several back protectors, like motorcycle armors, and by cordylus cataphractus from which it takes its name.

This device was conceived considering the movements of the vertebral column, so the worker will be free to move. Furthermore, the belt wraps the protection the same way the basin wraps the sacrum; this feature and the curves that follow the muscles that cover the same basin, let the worker operates in total comfort.

The protection is guaranteed by the use of d3o material which provides comfort thanks to its lightness and its exibility whilst instantly it becomes rigid and protective when needed.



In caso di caduta il doppio strato permette alla protezione per la colonna di restare aderente al corpo mantenendone il confort.



Dispositivo di protezione individuale composto da 6 moduli per una imbracatura di taglia S-M.



BLANK_

Dispositivo per la comunicazione multifunzionale | [Device for communication multifunctional](#)

L'accesso ai sistemi e alle reti di comunicazione prevede l'utilizzo di dispositivi tecnologici che richiedono l'apprendimento di codici, regole e procedure specifiche che alcuni utenti non sono in grado di comprendere ed acquisire.

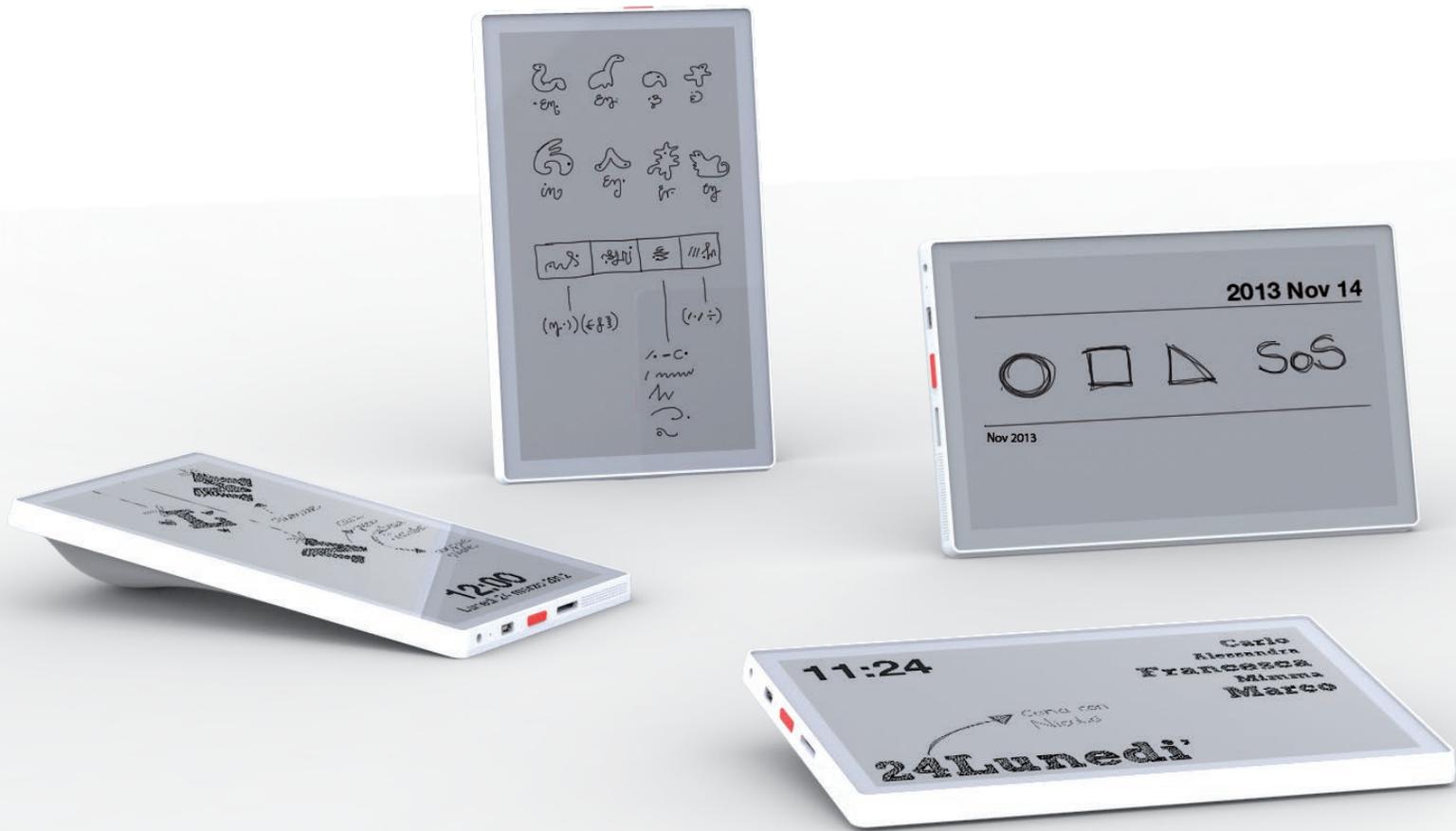
L'obiettivo del presente lavoro è stato quello di progettare un dispositivo che adotti come base del suo linguaggio la scrittura ed altri segni grafici elementari che rendano le sue funzioni comprensibili attraverso l'acquisizione di poche e semplici regole.

Il focus del progetto è incentrato su gli utenti 60+ ma anche pensato come progetto di sistema aperto e di "design for all". Alcune modifiche all'hardware e l'implementazione del linguaggio, basato sullo stesso alfabeto, potrebbero renderlo disponibile ad altri attori e in diversi scenari: utenti che vivono in luoghi non raggiunti dalla rete, utenti con problemi di analfabetismo e utenti con problematiche di natura economica.

[Access to systems and communication networks precludes the use of technological devices which make use of codes, rules, and specific procedures the acquisition of which may challenging to some users.](#)

[The purpose of this research is to design a device with a language based on written text and simple drawing elements. The creation and use of this new language allows for an easier access to the functions for older adults. The user needs to know only a few simple rules to activate the different functions.](#)

[This design is principally aimed at 60+ users but is also a "design for all." A few changes in the hardware and the implementation of the alphabet based language could make it available to users in a variety of settings such as those not reached by a network, non-readers, and the economically challenged.](#)





isiaurbino

Scuola di Progettazione
grafica ed editoriale

È un istituto pubblico, di livello universitario, appartenente al Dipartimento Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM) del Ministero dell'Istruzione Università e Ricerca, che si contraddistingue per l'insegnamento del Design della comunicazione ed è in Italia, la più importante istituzione statale per la progettazione grafica ed editoriale. Situato in Urbino, città rinascimentale dichiarata Patrimonio dell'umanità dall'Unesco, l'Istituto ha la sua sede presso il Monastero di Santa Chiara, un edificio di grande valenza storica ed artistica.

L'Istituto richiama per il suo corpo docente i migliori professionisti italiani e stranieri nei settori del design grafico, della fotografia e dell'illustrazione. Gli attuali Corsi di diploma sono strutturati in un corso triennale in Progettazione Grafica e Comunicazione Visiva e tre bienni specialistici: il primo in Comunicazione e Design per l'Editoria, il secondo unico nel suo genere, in Fotografia dei Beni Culturali ed il terzo in Illustrazione.

La frequenza ai corsi è obbligatoria.

Is a public institute, at the university level, part of the Dipartimento Alta Formazione Artistica Musicale (AFAM) of the Ministero dell'Istruzione Università e Ricerca, characterized by the teaching of graphic design. ISIA is the most important state school in Italy for graphic design and publishing. Located in Urbino, the Renaissance town listed as one of Unesco's World heritage sites, ISIA headquarters are at the Santa Chiara monastery, a building highly renowned for its historic and artistic value.

Among the faculty ISIA has some of the best Italian and foreign professionals working in the field of graphic design, photography and illustration. ISIA offers a three-years-long bachelor degree in Graphic Design and Visual Communication as well as three master degrees respectively in: Communication and Graphic Design for Publishing, Photography of Cultural Heritage and Illustration.

Attendance is mandatory.

Incline

Nuove sedie e tavoli per Urbino | [New chairs and tables for Urbino](#)

Osservando Urbino e constatando che è una città che si estende su due colline, mi è sorta la curiosità di scoprire come poter risolvere un problema reale quale la pendenza di strade e piazze.

È un prodotto che trova le sue origini nella primaria analisi della nozione di salita/discesa e nell'ideale scomposizione grafica delle forme che meglio le rappresentano e le costituiscono.

Ho cercato di sintetizzare il tutto nel modo più semplice ed elementare ossia in sole tre linee aventi differenti misure. In un secondo momento, ho pensato a come si potesse creare un nuovo stile di sedie e tavolini da esterno che, proprio utilizzando queste tre linee, potessero essere godibili in tutte quelle città o luoghi che si contraddistinguono per la loro pendenza. Difatti è evidente la scomodità data dal fatto che sedie e tavoli poggino su di un piano inclinato e può essere tale da rendere sgradevole e poco pratico il loro utilizzo. Quindi, ho ideato degli oggetti formati da un sedile circolare sostenuto da tre gambe, di cui una mobile e due fisse.

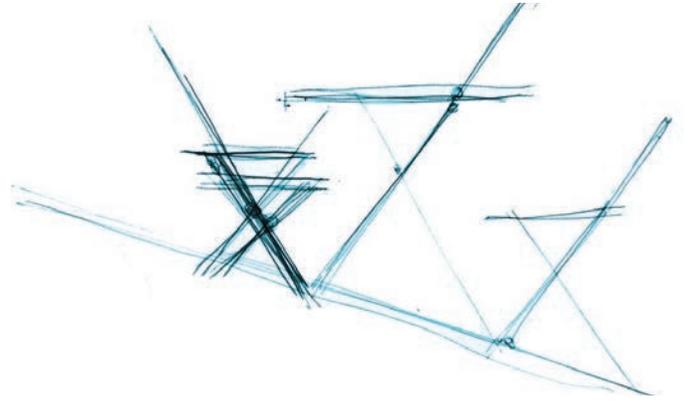
[Observing Urbino I realized that this city is built between two hills. This arouse in me the curiosity of finding out the solution to a current problem, as the incline of its streets and squares.](#)

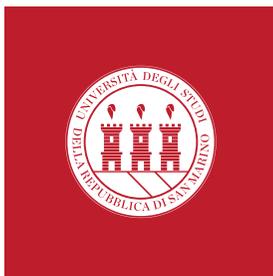
[This project is a product that finds its origins in the primary analysis of the rise-descend notion and in the ideal graphic decomposition of those shapes whic better represent and constitute the notion.](#)

[I tried to summerize this concept in the easiest and more elementary way: three lines of different size.](#)

[In a second step, I thought to create a new style of exterior chairs and tables that blending the 3-line concept, It brings a pratical solution to all the cities and places that distinguish themselves for their incline.](#)

[In fact, it is of great evidence the inconvenience given by chairs and tables placed on an inclined level. This led me to the creation of some objects composed by a circular seat held up by three legsones mobile and two stable.](#)





I Corsi di laurea in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, realizzati in collaborazione con l'Università luav di Venezia, offrono una formazione universitaria completa nel settore del design con corsi di laurea triennale e magistrale, entrambi preceduti da una prova d'ammissione.

Connotano questo percorso di studi essenzialmente due aspetti.

Da un lato, la collocazione in una realtà caratterizzata da un ottimo rapporto studenti-docenti, dall'altro la compresenza di docenti universitari e progettisti di fama internazionale, esterni al mondo accademico, che assicura una pluralità di esperienze e visioni direttamente connesse al mondo del lavoro.

Solo per citarne alcuni, vi insegnano Massimo Banzi, Alberto Bassi, Riccardo Blumer, Federico Bondi, Raffaele Cafarelli, Cristina Chiappini, Bruce Fifield, Corrado Loschi, Luigi Mascheroni, Francesco Meneghini, Sergio Menichelli, Angelo Micheli, Marco Molteni, Massimo Pitis, Paolo Rosa, Stefano Rovai, Dario Scodeller, Gianni Sinni, Omar Vulpinari, Michele Zannoni, Marcello Ziliani.

La didattica combina laboratori di progettazione, negli ambiti del design del prodotto, della comunicazione multimediale e dell'interazione con lezioni teoriche, workshop, seminari, stage, laboratori di laurea, progetti di ricerca.

Gli studenti diventano quindi i protagonisti di un percorso strutturato fra l'apprendimento sperimentale e la valutazione critica, acquisendo un profilo culturale e professionale in grado di affrontare con competenza le questioni di un mondo in rapido mutamento.

In particolare, i due percorsi avviati per la laurea magistrale – Motion Graphic Design e Product Interaction Design – approfondiscono due ambiti innovativi del product e del visual design contemporanei formando figure di elevata specializzazione.

The Degree Programmes of the Università degli Studi della Repubblica di San Marino, in partnership with the Università Luav di Venezia, offer a complete university education in the field of design with undergraduate and graduate programmes, both requiring an admissions test.

There are essentially two aspects underlying this programme of studies.

On the one hand, the excellent student-teacher ratio, on the other the presence in the faculty of both university professors and internationally-renowned designers, independent of the academic world, offering a plurality of experiences and visions linked directly to the professional world.

The faculty includes, just to name a few, Massimo Banzi, Alberto Bassi, Riccardo Blumer, Federico Bondi, Raffaele Cafarelli, Cristina Chiappini, Bruce Fifield, Corrado Loschi, Luigi Mascheroni, Francesco Meneghini, Sergio Menichelli, Angelo Micheli, Marco Molteni, Massimo Pitis, Paolo Rosa, Stefano Rovai, Dario Scodeller, Gianni Sinni, Omar Vulpinari, Michele Zannoni, Marcello Ziliani. The curriculum combines design studios in the fields of product design, multimedia communication and interaction, with theory classes, workshops, seminars, internships, theses workshops and research projects. The students are therefore at the centre of a structured process that embraces both learning through experimentation and critical assessment, to acquire a cultural and professional background that can competently address the issues raised by a world in rapid evolution.

In particular, the two courses of study in the Graduate Degree Programme – Motion Graphic Design and Product Interaction design – focus on two innovative fields in contemporary product and visual design to train highly specialized professionals.

B.Stroke System

Dispositivi sportivi | Sport Devices

B.Stroke System è un set di dispositivi volto a monitorare l'allenamento di pugili dilettanti e professionisti valutandone le prestazioni.

L'obiettivo è di stimolare l'utente alla pratica sportiva e al conseguente miglioramento tecnico, fornendo risultati sugli avanzamenti raggiunti con punteggi e trend.

Un altro obiettivo è seguire il pugile nella sua attività guidandolo nell'esecuzione ordinata degli esercizi (training) e dare allo stesso risultati immediati.

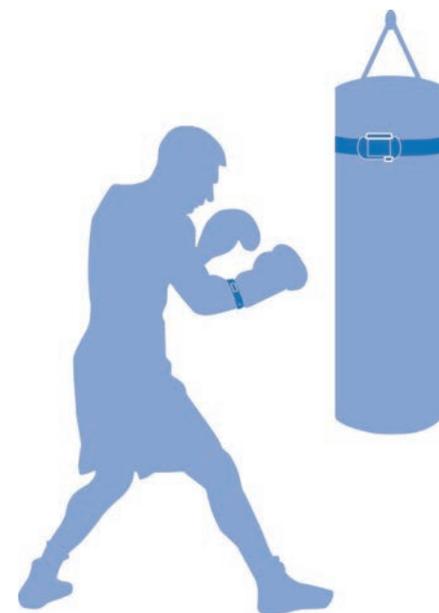
Il primo dispositivo è un bracciale caratterizzato da un lettore RFID per il riconoscimento dell'utente e un accelerometro che ne monitora i movimenti, analizzando la precisione tecnica, fornendo feedback immediati e risultati quantitativi a fine allenamento. Il secondo dispositivo è dotato di un display nel quale sono illustrati gli esercizi da svolgere e studiato per essere utilizzato con i guantoni. Utilizzato con il bracciale funziona da trainer in assenza di un allenatore e fornisce report istantanei con punteggi e grafici.

B.Stroke System is a set of devices designed to monitor the training of amateur boxers and professionals assessing performance.

The goal is to stimulate the user to the sport and the consequent technical improvement, providing results on the progress achieved with scores and trends.

Another objective is to follow the boxer in his work guiding the execution ordered exercises (training) and give the same immediate results.

The first device is a cuff characterized by a reader for RFID recognition user and an accelerometer that monitors the movements, analyzing the accuracy technique, providing immediate feedback and quantitative results at end of training. The second device has a display in which are shown the exercises to be performed and designed to be used with boxing gloves. Used with the strap functions as a trainer in the absence of a coach and provides reports with instant scores and graphs.



Gelmet

Dispositivo di sicurezza | [Security Device](#)

Gelmet è un dispositivo di protezione individuale universale progettato per la salvaguardia della testa di chi lo indossa. L'elmetto lo indossano i vigili del fuoco, gli operai, i poliziotti dell'antisommossa e tutti quelli che praticano un mestiere in cui la sicurezza della testa è fondamentale, assumendo aspetti diversi in base ai mestieri in cui si utilizza. Esso serve per la protezione dall'urto, dalle fiamme e dagli oggetti taglienti offrendo allo stesso tempo comfort e protezione.

A differenza degli altri elmetti presenti sul mercato, Gelmet offre leggerezza e robustezza.

I materiali hanno uno spessore minimo di 2,4 centimetri. I materiali permettono la piegatura dell'elmetto ed il facile trasporto. L'elmetto è dotato di cinghia sottogola in velcro Nomex, aggancio per cuffie antirumore in velcro Nomex e paranuca. La struttura è divisa in sei pezzi per facilitare la cucitura.

Gelmet is a universal personal protective equipment designed to protect the head of the wearer.

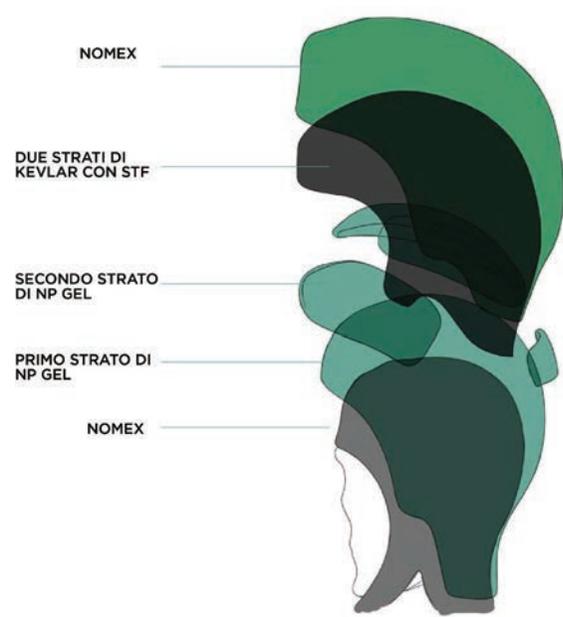
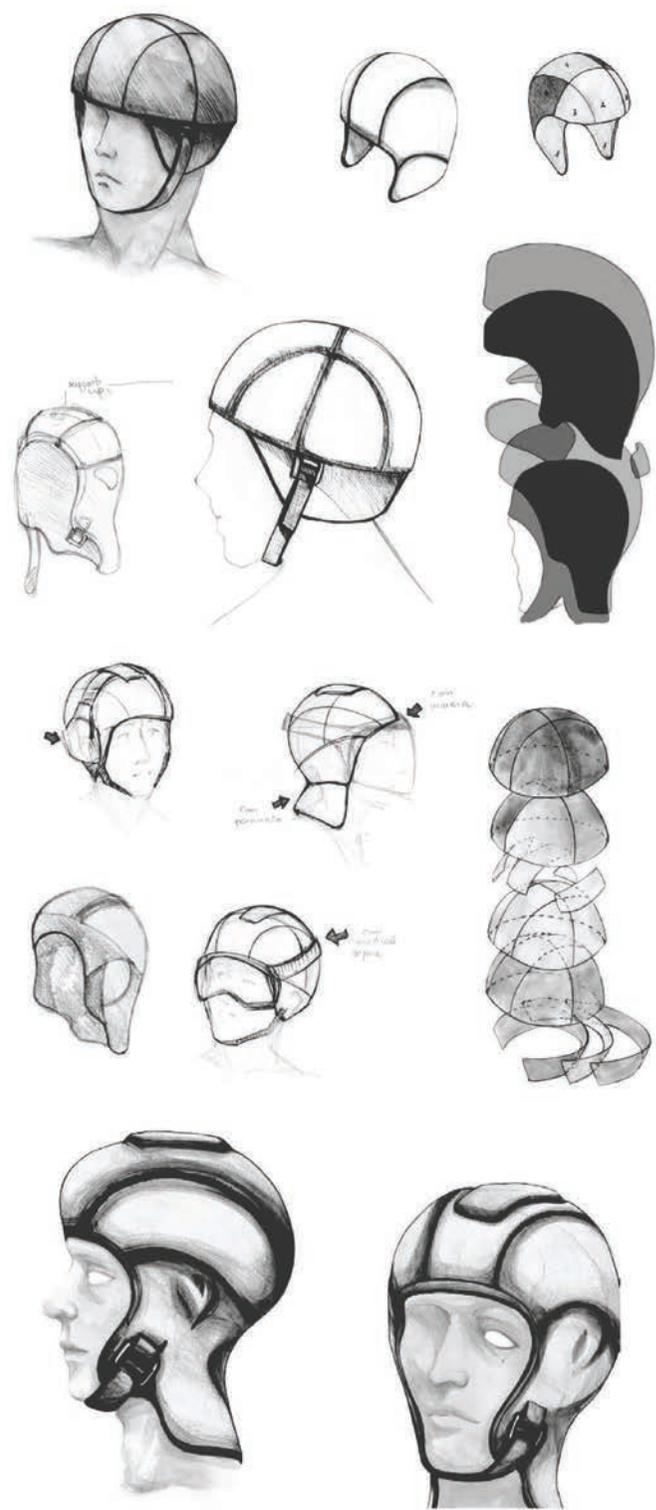
The helmet you wear the fire department, the workers, the police and all those of riot who practice a profession in which the safety of the head is essential, assuming aspects different according to the trades in which you operate.

It serves to protect bump, flames and sharp objects while at the the same time comfort and protection.

Unlike the other helmets on the market, or Gelmet? Ffre lightness and strength. The materials have a minimum thickness of 2,4 centimeters. The materials allow the folding of the helmet and the easy transport.

The helmet is equipped with Nomex strap Velcro chin strap, hook for earmuffs in Nomex and velcro neck roll.

The structure is divided into six pieces for easy sewing.



Vedetta

Casco di sicurezza | [Security helmet](#)

Il progetto riguarda il design di un casco con l'inserimento di un sensore di rilevazione dei traumi cranici lievi. Il sensore è sensibile a picchi di decelerazione superiori a 100 G, è posizionato a 6mm dalla corona del capo, al fine di indicare, in caso di incidente stradale, lesioni potenzialmente pericolose per il soggetto coinvolto.

Il casco è un oggetto complesso, progettato per ridurre le possibilità di subire danni gravi o permanenti al capo a seguito di un incidente stradale. Nonostante sia un prodotto industriale, questo dispositivo si nota per la sua versatilità e per la sua capacità di adattarsi a crani di forma differente. Da decenni, numerosi esperti del settore sono impegnati in ricerche intensive al fine di aumentare l'efficacia e capire quali siano le ragioni che determinano la formazione di patologie importanti quali i traumi cranici. I dati oggi disponibili sono di tipo sperimentale poiché, diversamente da quanto accade nel settore automotive, le dinamiche dei sinistri con veicoli a due ruote possono differire in modo evidente. Statisticamente, su strada un motociclista corre un rischio venti volte maggiore rispetto ad un automobilista. Per questo motivo e ai fini della commercializzazione responsabile, ogni casco deve rispondere positivamente ai test previsti dalle norme di omologazione in vigore.

The project concerns the design of a helmet with the insertion of a sensor for detecting the mild head trauma. The sensor is sensitive to peak deceleration greater than 100 G, is positioned to 6mm from the crown of the head, they indicate, in the event of accident, lesions potentially dangerous to the person involved.

The helmet is a complex object, designed to reduce the chances of suffering serious harm or permanent head as a result of a car accident. Although it is an industrial product, this device is known for its versatility and its ability to adapt to the skulls of different form. For decades, many industry experts are engaged in research intensive to order to increase the effectiveness and understand what are the reasons that determine the formation of major diseases such as brain injuries. The data available today are of the type experimental because, unlike what happens in the automotive sector, the dynamics claims with two-wheeled vehicles can differ significantly. Statistically, on a motorcyclist road runs a risk twenty times greater compared to a motorist. For this reason and for the purpose of marketing manager, each helmet must respond positively to the tests required by the relevant licensing regulations.



Klimaks

Infografica real time | [Infographic real time](#)

Prototipo di un sistema di visualizzazione dei dati in tempo reale attraverso infografiche, per la gestione di una “smart grid” realizzata in collaborazione con l’azienda Loccioni di Ancona.

Klímaks è energia, flusso e connessione che rende la visione della smart grid Loccioni un sistema vitale in continuo movimento. Klímaks rappresenta lo stato di equilibrio.

Attraverso una visione poetica e un’interfaccia semplice e diretta, le relazioni che si instaurano tra i diversi nodi della rete riescono ad apparire chiare e comprensibili, esprimendo valori di sostenibilità, unità e collaborazione di cui l’Azienda ne è portatrice.

[Prototype of a system for visualization of real-time data through infographics, for the management of a “smart grid” in collaboration with the company Loccioni of Ancona.](#)

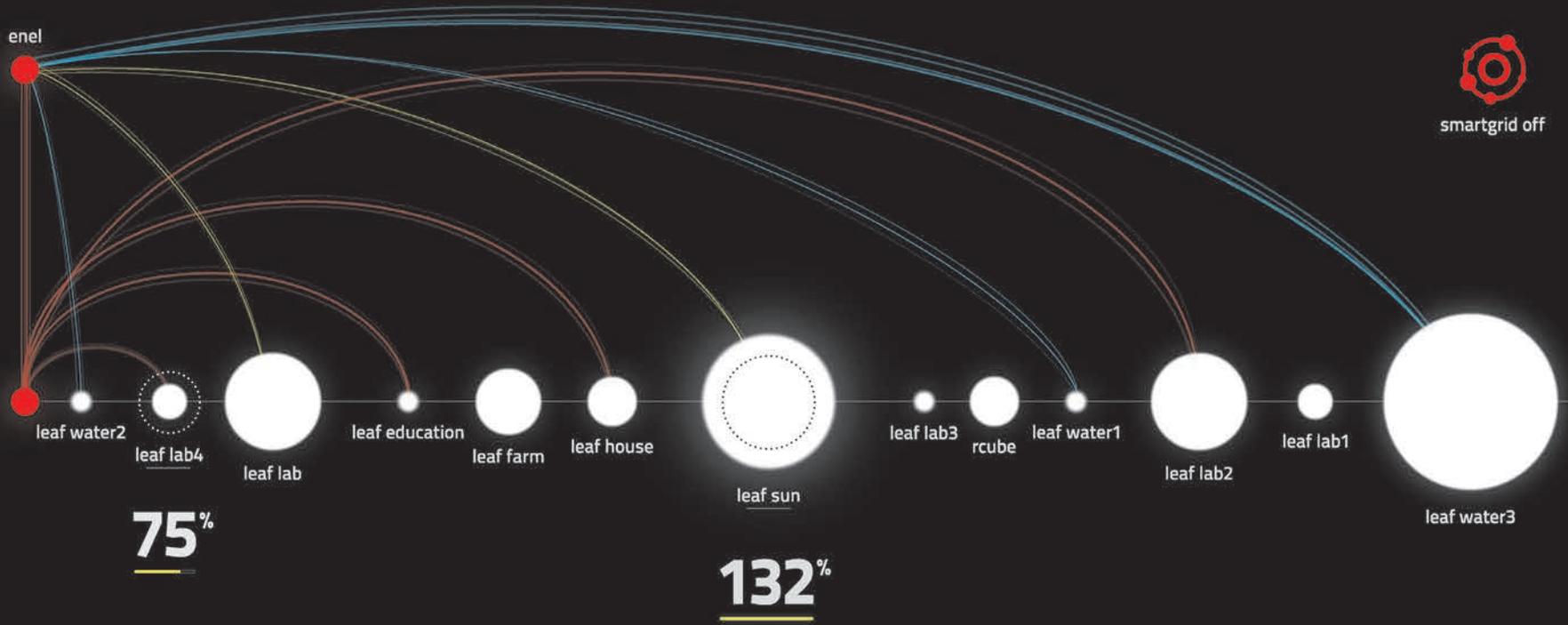
[Klímaks is energy? Flow and connection that makes the vision of a smart grid Loccioni vital system in constant motion. Klímaks represents the state of equilibrium.](#)

[Through a poetic vision and a simple, direct, relationships that are established between the different nodes of the network fail to appear clear and understandable, expressing values sustainability, unity and cooperation of which the Company carries it.](#)

enel



smartgrid off



75%

132%



10.42

13

07

2013

Carta di Milano

Documentario | [Documentary](#)

Videoclip virale realizzato in collaborazione con Terre des Hommes per promuovere i valori della “Carta di Milano” per la tutela dei diritti dei bambini nella pubblicità. Insieme alla docente di semiologia Giovanna Cosenza, sono state analizzate le caratteristiche dei video virali e deciso di servirsi di questi per diffondere l’iniziativa della onlus Terre des Hommes della Carta di Milano, un documento che vuole far riflettere sulla rappresentazione dei bambini e delle bambine nella comunicazione. La Carta è articolata in 10 punti e si rivolge alla società civile e ai professionisti della comunicazione. I principi generali della Carta riguardano il rispetto della dignità di bambini e bambine, auspicando una comunicazione che salvaguardi la loro età, i loro diritti e le loro esigenze specifiche, senza artificiose adultizzazioni o stereotipizzazioni. A questo scopo si è puntato alla creazione di una solida struttura narrativa e di un ritmo visivo ed emotivo incalzante e si è strutturato il video in quattro parti:

- shooting sfocato (ambiguità e curiosità)
- annunci stampa che vanno contro i principi della Carta di Milano (shock, ansia, sgomento, rabbia, repulsione, rifiuto)
- riprese amatoriali di una bambina (allegria, felicità, sollievo)
- call to action, ovvero l’invito a firmare e diffondere la Carta (felicità, coinvolgimento, immedesimazione).

Viral video clips produced in collaboration with Terre des Hommes to promote the values the “Charter of Milan” for the protection of children’s rights in advertising. Together with the professor of semiotics Giovanna Cosenza, we have analyzed the characteristics of video viral and decided to use them to spread the initiative of the non-profit organization Terre des Hommes Charter of Milan, a document that wants to reflect on the representation of boys and girls in the communication. The Charter is divided into 10 points and targeted at civil society and professionals comunicazione. I general principles of Paper concern the respect of the dignity of boys and girls, hoping for a communication that safeguards their age, their rights and their specific needs, without artificial adultizzazioni or stereotyping. To this end, the focus has been the creation of a strong narrative structure and a visual and emotional relentless pace and the video is structured in four parts:

- Shooting blurred (ambiguità and curiosity)
- Print ads that go against the principles of the Charter of Milan (shock, anxiety, dismay, anger, disgust, rejection)
- Amateur footage of a little girl (joy, happiness, relief)
- Call to action, or an invitation to ? Sign and spread the Charter (happiness, involvement, identification).





La Libera Accademia di Belle Arti LABA di Brescia, diretta da Roberto Dolzanelli, si qualifica come Istituto di Alta Formazione Artistica, capace di fondere la solidità della tradizione alla forza innovativa delle ricerche artistiche più avanzate. Da sempre la Laba persegue due obiettivi: il forte legame con il territorio e l'internazionalizzazione, sfociata di recente in una importante partnership con la Cina, in particolare con il Politecnico di Ningbo, soprattutto nell'ambito della progettazione e della ricerca per il Design. Alla sede centrale di Brescia si sono aggiunte negli anni le sedi staccate di Firenze e di Rimini. La Laba offre una proposta formativa articolata in percorsi triennali e biennali specialistici per il conseguimento dei diplomi di I e II livello (3+2).

La Laba ha organizzato la struttura dei suoi dipartimenti tenendo conto del rapporto quantità-qualità: ogni scuola è infatti a numero programmato, favorendo in tal modo una stretta collaborazione tra allievi e professori.

I corsi attivi in Accademia sono: Arti Visive, Restauro, Decorazione, Scenografia, Graphic Design, Design, Fotografia, Nuove Tecnologie dell'Arte e Cinema e Audiovisivo.

I corsi di Design della LABA si caratterizzano per progetti orientati all'innovazione del prodotto industriale: tipologica, applicativa di nuove tecnologie e nuovi materiali, oltre che semiotica.

Le esperienze progettuali proposte agli studenti hanno come interlocutori aziende depositarie di uno specifico know-how tecnologico e di processo produttivo, centri di ricerca e contesti culturali specifici.

Valore imprescindibile è il legame con il territorio ricco di piccole e medie imprese, dinamiche e spesso all'avanguardia nel loro segmento di mercato. Le esperienze didattiche della LABA contribuiscono alla definizione di un nuovo rapporto tra le culture del design, in un confronto tra le aziende italiane ed europee e le emergenti realtà dell'Est asiatico.

In questi anni di crisi economica e di grande trasformazione tecnologica, uno degli obiettivi primi della formazione accademica è ripensare le logiche del progetto di design secondo le necessità dello sviluppo eco-sostenibile. Tale attenzione si traduce in nuovi modelli tipologici e in innovativi sistemi di fruizione di oggetti e servizi. Una recente forte attenzione viene rivolta all'ecologia dei comportamenti che si concretizza in progetti di Design for all, elemento fondativo del design contemporaneo.

The Free Academy of Fine Arts LABA in Brescia, directed by Roberto Dolzanelli, is qualified as Institute of Higher Art Education able to blend the solidity of tradition to the innovative strength of the most advanced artistic research. Since it was found, Laba has always pursued two goals: the strong link with the territory and the internationalization, which resulted looking at the important partnership recently established with China, especially with the Politecnico of Ningbo, and concerning mainly the design and the research for Design. Over the years, the secondary seats of Florence and Rimini were added to the headquarters in Brescia. Laba offers an educational proposal articulated in three-year and two-year specialized courses for the achievement of diplomas in level I and II (3 +2). Laba has organized the structure of its departments taking into account the quantity-quality ratio: each school has a predetermined number of students in order to guarantee a strong cooperation between students and professors. The Academy courses' available are: Visual Arts, Restoration, Decoration, Scenography, Graphic Design, Design, Photography, and New Technologies of Art, Cinema and Audiovisual

Design courses at LABA are characterized by innovation-oriented projects of industrial product: typological and semiotic innovation through application of new technologies and new materials.

The project experiences proposed to students have to deal with companies custodian of a specific technological know-how and of a production process, research centers and specific cultural contexts.

Essential value is the link with the territory full of small and medium-sized enterprises, dynamic, and often at the forefront of their specific market segment. Educational experiences of LABA contribute in defining a new relationship between the cultures of the design, in a comparison between the Italian, European companies and the emerging reality of East Asia.

In these years of economic crisis and of great technological change, one of the main objectives of academic training is to re-think the logic of the design project according to the needs of the eco-sustainable development. This attention translates in new typological models and innovative fruition systems of objects and services. Recently strong attention is paid to the behavioral ecology which takes form in projects of Design for all, founding element of contemporary design.

Ecocucina

Nuova connessione tra uomo e cibo | [New connection between man and food](#)

Lo scopo progettuale è quello di realizzare una cucina che ridefinisca il nostro rapporto con il cibo ed il modo di cucinarlo.

Il tentativo è quello di tornare a dedicare tempo alla scelta e alla preparazione dei pasti, per vivere con intensità l'ambiente e non considerarlo semplicemente come luogo di passaggio.

Tutto ciò prevede un cambiamento delle abitudini, soprattutto per quanto riguarda la conservazione e la scelta di cibi naturali riscoprendo il piacere di acquistare ogni giorno o quasi il cibo necessario.

La cucina in questione è ecosostenibile anche per la qualità dei materiali scelti e per la loro modalità d'impiego nella progettazione.

[This project aims to realize a kitchen that redefine our connection with food and how to cook it.](#)

[The attempt is to return to devote time to the selection and preparation of meals, to live with intensity the environment and not simply consider it as a place of passage.](#)

[All that involves a change of our routine, especially as for the conservation and the selection of natural food that allow a reevaluate the pleasure to buy day by day the necessary food.](#)

[The kitchen is eco-friendly also for the quality of materials and for their use in the design.](#)



Multicentre 3 Mandrini

Restyling macchina utensile | [Restyling power tool](#)

La collaborazione con Porta Solutions nasce come un progetto di ricerca per la progettazione di una carenatura per macchina utensile ma si evolve rapidamente in un lavoro più completo, in quanto fin da subito si avverte la necessità di comunicare in forma più completa i segni del cambiamento in atto.

Le forme plastiche hanno suggerito l'introduzione di un materiale inedito nel settore (la vetroresina) migliorando l'assemblaggio delle parti, il comfort d'utilizzo e la relativa manutenzione.

The collaboration with Porta Solutions began as a research project to design a fairing for machine tool, but quickly evolves into a more comprehensive work. Immediately we feel the need to communicate in a more complete form the signs of change in place.

The plastic forms have suggested the introduction of a new material in the field (fiberglass) improving the assembly of the parts, the ease of use and its maintenance.



JELLYFISHLIGHT

Applicazioni della bioluminescenza nel design | [Applications of bioluminescence in design](#)

Da sempre madre natura è considerata la miglior progettista dell'Universo.

L'archetipo del progetto bioetico poggia le sue basi sul modello naturale.

Con Jellyfish light, si intende progettare una lampada che sfrutti i criteri della bioluminescenza allo scopo di ridurre i consumi derivati dall'alimentazione, e attraverso l'osservazione per l'appunto della natura, in fattispecie di alcune specie di meduse, trovare quelle peculiarità che permettano di ottenere dei vantaggi effettivi limitando la dispersione ed ottimizzandone il consumo di energia.

Mother Nature has always been considered the best designer of the universe. The archetype of the bioethical project rests its foundation on the natural model.

With Jellyfish light, we intend to design a lamp that exploits the criteria of bioluminescence in order to reduce consumption derived from supply, through observation and precisely of nature, in the case of some species of jellyfish, find those characteristics that allow us to obtain real advantages with low losses and optimizing the energy consumption.



Protesi modulari per adolescenti

Design medicale | [Medical Design](#)

Gli adolescenti sono un target trascurato dalle aziende del settore: mancano infatti nel mercato quelle tipologie di protesi che rispondano alle esigenze dal punto di vista "umano" quali particolarità fisiologiche e psicologiche dell'utente. Gli aspetti fisiologici per esempio, sono la crescita e lo sviluppo mentre degli aspetti psicologici fanno parte l'importanza del relazionarsi, l'essere considerato uguale e non "diverso" e l'indipendenza motoria.

L'intento del progetto è quello di far sì che l'adolescente non si senta escluso dal gruppo ma che riesca ad esprimersi, comunicare e seguire gli stessi interessi comuni.

Il progetto si basa sull'ideazione di un'unica protesi che, a seconda delle esigenze dell'utente, grazie alla sua intercambiabilità modulare ed alla sua capacità di riprogrammare la funzionalità, può essere utilizzata in ogni situazione.

Teenager is a target disregarded of companies in this segment. There is the absence of this type of prosthesis that meet the requirements in respect to physiological and psychological characteristics of the user. Physiological aspects: growth and development. Psychological aspects: importance in relationships with other teens, to be like them, independence from parents.

Fear of isolation from other teenagers, to be excluded. The one prosthesis for any necessity thanks to modular interchangeability and ability to reprogram the functionality.



BENCHforALL – TRE

Sistema di arredo | Furniture system

La collaborazione con Zinco Service, azienda che fornisce servizi tecnici per l'industria della zincatura a caldo, nasce come un progetto per la realizzazione di una panchina da esterno, realizzata in acciaio zincato e progettata secondo i criteri del design for all.

La nostra idea è stata quella di proporre un prodotto che tenesse conto di tre tipologie di sostenibilità: commerciale, sociale ed ecologica.

La panchina è costituita attraverso la piegatura di profilati standard e di lamiere tagliate al laser.

Essa è stata considerata come un insieme di moduli che, assemblati in modi diversi, danno vita a svariate combinazioni a seconda delle diverse esigenze.

La panchina può essere munita di un tavolino accessibile anche all'utente disabile, un tavolino che cerca di ridurre le differenze e che trasmette un senso di unità fra gli utenti.

La scelta di forme semplici garantisce una minore quantità di scarti di produzione.

The collaboration with Zinc Service, a company that provides technical services for the hot dip galvanizing industry, was created as a project for the construction of a bench outdoor, made of galvanized steel and designed according to the criteria of design for all.

Our idea was to offer a product that takes into account three types of sustainability: commercial, social and ecological.

The bench is formed through the bending sections and standard of sheets cut to the laser.

It has been considered as a set of modules which, assembled in different ways, give rise to different combinations according to the different needs.

The bench can be equipped with a table accessible to the user disabled, a coffee table that seeks to reduce the differences and conveys a sense of unity between users.

The choice of simple shapes ensures a lesser amount of production waste.





**NUOVA ACCADEMIA
DI BELLE ARTI MILANO**

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti Milano, è un'Accademia di formazione all'arte e al design: è la più grande Accademia privata italiana e la prima ad aver conseguito, nel 1980, il riconoscimento ufficiale del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR). Offre corsi di primo e secondo livello nel campo del design, del fashion design, della grafica, delle arti multimediali, delle arti visive, della scenografia, per i quali rilascia diplomi accademici equipollenti ai diplomi di laurea universitari. Nata per iniziativa privata a Milano nel 1980 per volontà di Ausonio Zappa, Guido Ballo e Gianni Colombo, ha avuto da sempre l'obiettivo di contestare la rigidità della tradizione accademica e di introdurre visioni e linguaggi più vicini alle pratiche artistiche contemporanee e al sistema dell'arte e delle professioni creative. Dal 2009, NABA è entrata a far parte di Laureate International Universities, un network internazionale di 72 istituzioni accreditate in 30 Paesi che offrono corsi di laurea di primo e secondo livello a 780.000 studenti in tutto il mondo.

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti Milano, is an education Academy focusing on arts and design: it is the largest and most innovative private Academy in Italy, and the first one to have been recognized by the Italian Ministry of Education, University and Research (MIUR), back in 1980. As a recognized Academy, NABA offers academic diplomas equivalent to first and second level university degrees in the fields of design, fashion design, graphic design, multimedia, visual arts, and scenography. The Academy was founded in Milan in 1980 upon the private initiative of Ausonio Zappa, Guido Ballo and Gianni Colombo; its objective always was to challenge the rigid academic tradition and introduce visions and languages that are closer to contemporary artistic practices and to the system of arts and creative professions. In 2009 NABA joined the Laureate International Universities, an international network including 72 accredited institutions in 30 countries offering first and second level university degrees to 780.000 students around the world.

Felicità

Individuale collettivo | [Individual collective](#)

Felicità. Individuale e collettivo” è un progetto multiforme per il Salone del Mobile 2013. A filosofi, scienziati e antropologi abbiamo chiesto di indicarci non soltanto possibili significati della parola felicità, ma anche alcuni oggetti o persone intesi come “testimoni” del raggiungimento di una felicità. I nostri studenti sono partiti da questi per elaborare le loro personali risposte al tema.

“Happiness. Individual Collective” is a multiform project for the Fuorisalone 2013. We asked philosophers, scientists and anthropologists not only to tell us some possible meanings of the word happiness, but also to give us examples of either people or objects which may be seen as “witnesses” of the achievement of some kind of happiness. This was the start point for our students’ works.



sex

4-LEG THROUSERS

Michele Sterchele

Pantaloni con quattro gambe, adatti per rapporti sessuali tra (solo) due persone.

4-LEG THROUSERS
The four-legged pants are suitable for sex for two (only) people.

society

ASCOLTA GLI ALTRI

Witita Techa-Anusorn

L'oggetto, impedendo ai due utenti di vedersi, ha l'obiettivo di farli concentrare maggiormente su un altro senso: l'udito, così da spingerli ad ascoltarsi e capirsi.

LISTEN TO OTHERS
These unconventional glasses are designed to amplify communication between two people. The structure blocks the sight and other disturbing factors, in order to focus the attention on the listening to the other person.



religion & philosophy

GRAZIE!

Giulia Cameri

Molte volte sono proprio le persone che ci sono accanto che ci permettono di affrontare la vita sorridendo. Grazie a voi!

THANK YOU
Often the people who stand by us are the ones who allow us to face the life with a smile. Thanks to them!

society

NON PIU' SOLO

Filippo Tinnirello

No More Alone è un kit di emergenza da installare a parete. La cassetta di sicurezza garantisce un immediato accesso al kit.

NO MORE ALONE
No More Alone is a wall mounted emergency kit. The security box guarantees an instant access to the kit.



ortomeraviglia

I vasi del futuro | [Vases from the future](#)

Come funzionano le piante? L'ortomeraviglia lo racconta attraverso un set di 5 dispositivi che propongono 5 esperimenti differenti riguardanti la fisiologia delle piante: capillarità, fototropismo, erosione, cromatografia, geotropismo. Un set di vasi in carta e stampa tridimensionale, una macchina alla scoperta del mondo vegetale, pensata per evocare lo stato delle meraviglie. Attraverso una piattaforma on-line, l'utente scarica i file 2D e 3D, e le istruzioni di montaggio. E' così in grado di costruire il proprio set in maniera autonoma.

Il progetto ortomeraviglia è uno strumento didattico per avvicinare le persone ad alcune tematiche del mondo delle scienze, ma diventa anche un'introduzione al mondo della stampa digitale 3D, e ad un rapporto nuovo con la produzione e il consumo di un prodotto.

I vasi dell'ortomeraviglia sono oggetti eleganti ed effimeri, delicati come fiori, "vivi" come i vasi dell'ikebana e i vasi alchemici, che creano la vita e la indagano nelle sue forme più elementari.

[How do the plants work? ortomeraviglia explains it through a set of 5 devices that propose 5 different experiments about the physiology of plants: capillarity, phototropism, erosion, chromatography, geotropism. A set of vases in paper and three-dimensional printing, a machine to discover the vegetable world, designed to evoke the status of the wonders. Through an on-line platform, user downloads 2D and 3D files project, and the assembly instructions. Thus he is able to build his own set independently.](#)

[ortomeraviglia project is a teaching tool to approach people to some themes about the world of science.](#)

[It also becomes an introduction to the world of 3D digital printing and to a new relationship with manufacture and consumption of products.](#)

[ortomeraviglia vases are elegant and ephemeral objects, delicate as flowers, "alive" like Ikebana and alchemical vases. They create and investigate life in its most basic forms.](#)



RUFA è un'Accademia di Belle Arti legalmente riconosciuta dal MIUR.

I suoi Diplomi Accademici di Primo e Secondo Livello sono equivalenti alle lauree universitarie.

Dall'anno della sua nascita ad oggi RUFA è cresciuta costantemente, formando migliaia di studenti e preparandoli a realizzare il perfetto binomio fra passione e professione nei campi dell'arte, del design e della comunicazione.

Guidati da un corpo docente composto da accademici, artisti e professionisti, oltre all'alta formazione, gli studenti RUFA ricevono continui stimoli di aggiornamento. Un intenso programma annuale di incontri e seminari con docenti e personalità di rilievo nei differenti ambiti espressivi, fornisce il confronto e lo scambio di conoscenze necessario a completare ed arricchire il percorso formativo. Durante i corsi triennali, specialistici e Master, inoltre, gli studenti prendono parte a programmi di tirocinio formativo presso le aziende partner dell'Accademia. Un'esperienza fondamentale che consente loro di misurarsi fin da subito con le sfide e le opportunità del mondo del lavoro. I corsi offerti si articolano in diversi cicli di approfondimento e preparazione, a misura delle esigenze didattiche e logistiche di ogni studente. Le lezioni si svolgono nelle aule e nei laboratori dell'Accademia, che sono ubicati nelle vicinanze della sede principale, nel cuore di Roma.

RUFA (Rome University of Fine Arts) is an Academy of Fine Arts legally recognised by MIUR (the Ministry for Education, Universities, and Research).

The First and Second Level Academic Diplomas awarded by RUFA are equivalent to university degrees.

Since its inception and up to the present, RUFA has been growing steadily and has trained thousands of students, giving them the ability to create the perfect combination between passion and profession in the fields of art, design and communication. As well as receiving a higher education, RUFA students work under the guidance of a faculty staff composed of academics, artists, and professionals who keep them constantly stimulated and up to date. The exchange of ideas and knowledge - essential for enriching the course and making it complete - is ensured by an intensive annual programme of meetings and seminars, run by prominent tutors and personalities who are active in the various professional fields. Additionally, during the three-year specialist and Master courses, students take part in training programmes with the Academy's partner firms. This gives them a fundamental experience that enables them to immediately face up to the challenges and opportunities of the world of work. The courses on offer are divided into different cycles of study and teaching, tailored to the educational and logistical needs of each student. Lessons take place in classrooms and workshops close to the main Academy office, in the heart of Rome.

Ambarabalibrìcoccò

Campagna di comunicazione per le Biblioteche di Roma | [Campaign for the libraries of Rome.](#)

“Ambarabalibrìcoccò” è una campagna di comunicazione non convenzionale di carattere sociale e culturale ideata per le Biblioteche di Roma e realizzata durante il modulo di Marketing Non Convenzionale all'interno del Corso di Il Livello in Visual and Innovation Design. La campagna ha come obiettivo la rivalutazione dei servizi di prestito e lettura dei volumi presenti nelle biblioteche comunali di Roma e vede gli studenti impegnati in un lavoro di ricerca e progettazione, on-line e off-line, che ha il suo cardine nella centralità e nel coinvolgimento diretto dei lettori. Prendendo in prestito il concetto di Bookcrossing, il progetto sviluppato punta, a far uscire i libri dagli scaffali portandoli sul territorio, vicino alle persone, stimolando la curiosità dei passanti e invogliandoli alla scelta e alla consultazione di un testo.

Il libro, come oggetto in sé, legato al racconto di storie e al piacere della lettura ma anche come “testimone” nella diffusione e nella conservazione del sapere; e poi il lettore che, attraverso la scelta di un libro e la condivisione della sua esperienza, diventa artefice principale della trasmissione spontanea di cultura e conoscenza.

“Ambarabalibrìcoccò” is an unconventional communication campaign designed for the libraries of the Municipality of Rome, and is social and cultural in character. It was developed within the Level II course in Visual Design and Innovation, as part of the Unconventional Marketing module. The campaign’s objective is to enhance use of the borrowing and consultation services for the collections held by the Rome city libraries. It required the students to undertake online and offline research and design, in which central importance was given to directly involving readers themselves.

Borrowing the BookCrossing concept, the project, in its developed form, aims to get the books off the shelves and into the city and the territory, close to people, stimulating the curiosity of passers-by and, encouraging them to pick out a book and look at it.

This is the book considered not only as an object in itself, associated with telling stories and the pleasure of reading, but also as a “witness” in the dissemination and preservation of knowledge. The reader who chooses a book, and shares their experience of it, becomes the main actor in the spontaneous transmission of culture and knowledge.

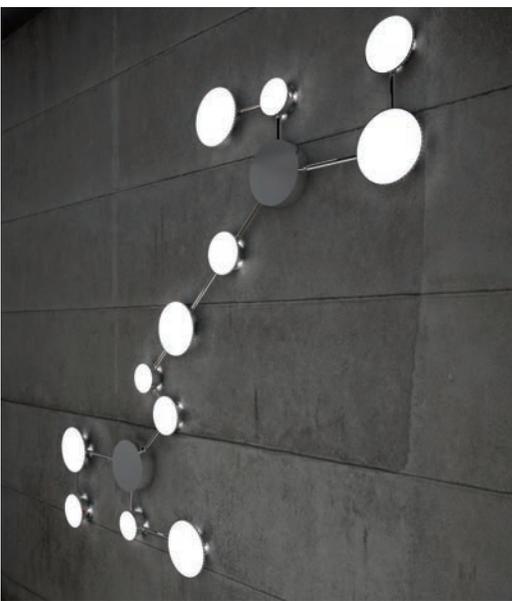


Atomy

Sistema di illuminazione modulare | [Modular lighting system](#)

Atomy è un sistema modulare da interni, flessibile e modulare, che trae spunto dall'idea di aggregazione molecolare per organizzare una materia effimera quale è la luce. Luce pulsante, viva, variabile nell'intensità e nel colore, che può animare lo spazio connotandolo di presenze minimali oppure può riempirlo di una rete puntiforme, variabile nella struttura e nella forma. Ogni modulo è composto da un vano di alimentazione e tre punti luce, ognuno dei quali mediante la presenza di tre uscite di collegamento è assemblato ad altri punti luce modulari, gestibili in una vasta gamma di combinazioni, per applicazioni a parete e a sospensione.

[Atomy is a flexible modular system for interiors, inspired by the idea of molecular aggregation, which organises light as a material that is ephemeral. The light pulsates and is alive; its intensity and colour can be varied to animate a space with a minimal presence, or to fill it with a network of points of light whose structure and shape can change. Each module consists of three light points, a compartment containing the power supply, and three connector sockets that enable it to be assembled with others and arranged in a wide range of combinations that can be either wall-mounted or hanging.](#)



BIKE.IT!

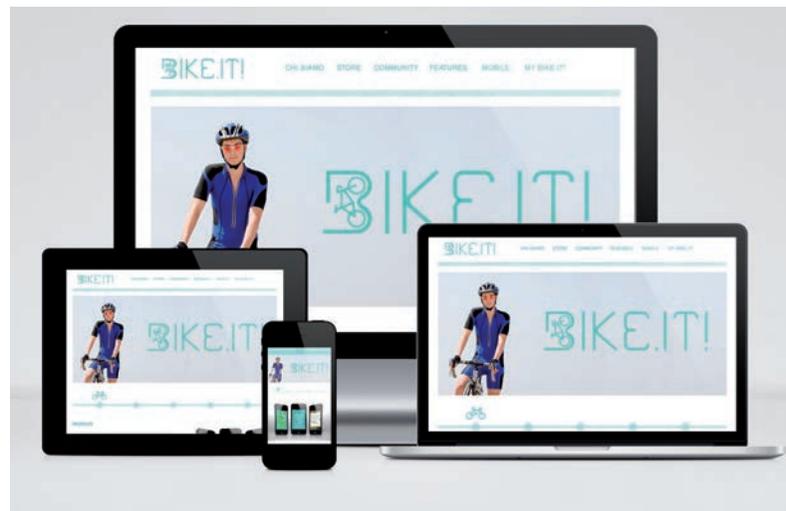
The new way to live your world! | [The new way to live your world!](#)

Il progetto BIKE.IT! definisce un nuovo modo di vivere la propria città attraverso un'applicazione multimediale per smartphone comunicante con un portale web.

Il progetto propone una scoperta continua ed attiva di numerosi punti di interesse (culturali, sociali e di pubblica utilità) attraverso un design studiato appositamente per la mobilità dinamica, attiva ed alternativa in bicicletta. I punti di forza di questa applicazione sono principalmente l'utilizzo attivo da parte degli utenti attraverso la community, la forte attività di inserimento e di segnalazione dei punti di interesse, la valorizzazione del territorio, la scoperta continua di nuovi percorsi.

[The BIKE.IT! project defines a new way for the user to live their own city with a multimedia smartphone app that connects to a web portal.](#)

[This offers a continuously active discovery of numerous points of interest \(cultural, social, and of public utility\) and is specifically designed for an active, alternative, dynamic form of mobility that can be used by cyclists. The strong points of the app are mainly its active adoption by users via the community, generating intensive activity to integrate it and to signal points of interest, along with an enhanced awareness of what the territory has to offer, and the ability to continuously discover new routes.](#)



USER EXPERIENCE - INTERAZIONI

MODALITÀ RUN - PERCORRENZA - ADD ALLARM

POSSIBILITÀ DI:

- LASCIARE UN COMMENTO
- AGGIUNGERE TRA I PREFERITI
- SCATTARE ED AGGIUNGERE UNA FOTO

INTERAZIONI:

- PREMUTO A LUNGO (1)
- SINGOLO TAP (2) aggiunta diretta



DONE

Organizza il tuo tempo | [Plan your time](#)

DONE custom dating, è un'applicazione per smartphone ideata, progettata e disegnata durante il corso di Progettazione di Sistemi Multimediali all'interno del corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Visual and Innovation Design presso Rufa.

L'obiettivo principale del progetto, è quello di realizzare un'applicazione in grado di agevolare la vita quotidiana in contesti urbani come ad esempio i quartieri di una città.

L'applicazione "Done" offre la possibilità di organizzare interessi ed attività suddivise per zone con servizi di ricerca, gestione e promozione di interessi ed attività. Visivamente l'applicazione si presenta sotto forma di calendario con la possibilità di consultare o creare eventi o attività nelle principali zone che si frequentano dando la conferma alla partecipazione o invitando gli amici oppure consultare direttamente le attività alle quali si è già deciso di partecipare o magari i nostri amici partecipano e ci invitano a partecipare insieme a loro.

DONE custom dating is a smartphone app conceived, designed and developed as part of the Multimedia Design course within the Second Level Academic Diploma in Visual and Innovation Design at RUFA.

The main aim of the "DONE" app is to facilitate everyday life in urban contexts, such as the neighbourhoods of a city. It lets the user organise its interests and activities by searching, managing, and promoting them, subdivided according to different zones of the city. Visually, the app is designed like a calendar that can access or create events and activities taking place in the zones most frequently visited by the user, enabling them to confirm their participation or to invite friends, to check back on activities in which they have already decided to take part, perhaps in which their friends are also involved, or inviting them to join in.



Il **listing**, è composto dalla foto del profilo, inglobata nel giorno del calendario con un filtro che scurisce la fotografia senza così alterare la lettura del numero sia in presenza di foto eccessivamente chiare che in caso di **assenza della fotografia**. Oltre alla fotografia nel listing è presente il nome/tipologia dell'evento, la distanza in base al punto in cui ci si trova, il nome del luogo con gli orari e il rating.

SHOPPING
 ABBIGLIAMENTO
 ABBIGLIAMENTO BIMBO
 ACCESSORI
 ANIMALI
 BEAUTY
 BORSE & VALIGIE
 CALZATURE
 CASA

Nella registrazione, viene richiesto di inserire gli interessi principali successivamente modificabili dal pannello impostazioni. In questa schermata, dopo aver scelto l'area d'intervento, viene richiesto di **selezionare i singoli interessi** dell'area scelta inserendo dei flag facendo un tap, su un elemento della lista.

- Tap = Battere leggermente**
Questa funzione corrisponde al singolo clic sullo schermo del dispositivo.
- Swipe R = Passare**
Questa funzione corrisponde a far scorrere un elemento per scoprire altri contenuti.

Il simbolo della stella, serve per aggiungere o rimuovere un evento dalla lista dei preferiti. Il simbolo della freccia, attiva le funzioni per la **condivisione** sui social network. I simboli della matita e del cestino, servono per modificare o eliminare l'evento



Nella Funzionalità **Esplora**, si possono filtrare le attività e gli eventi in base alle esigenze ordinando ad esempio i contenuti per **data, categorie, dintorni e mappa**. Inoltre in alto ad ogni lista di eventi, sarà **sempre presente** un evento in evidenza per la **promozione di attività commerciali**.

Esplora
 questa funzionalità, consente di visualizzare le attività e gli interessi, in maniera filtrata.

Upper

Illuminazione da esterni a tecnologia led | [Outdoor lighting with LED technology](#)

Linee di luce di diverse altezze, a volte magicamente sospese, disegnano l'ambiente e costruiscono suggestivi scenari notturni, nei quali all'aspetto funzionale si aggiunge la valenza poetica della luce come strumento di trasformazione emozionale dello spazio.

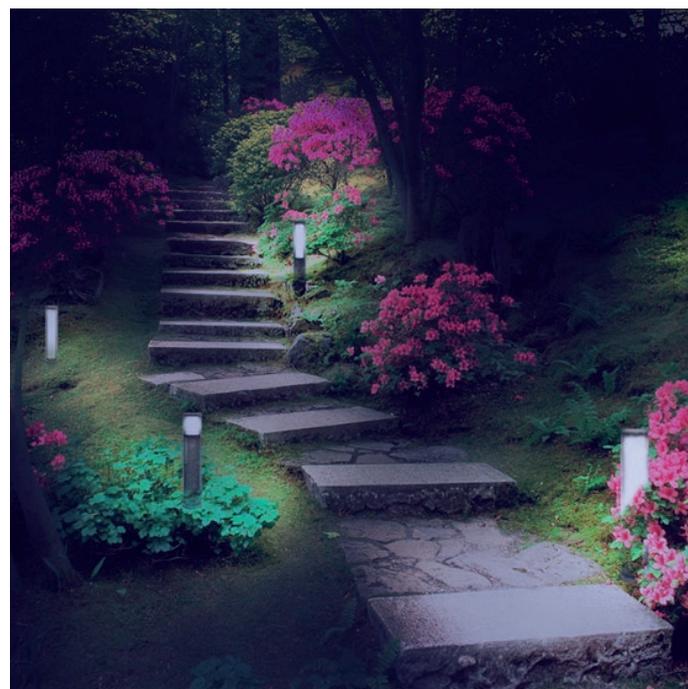
Il corpo dell'apparecchio di illuminazione è composto da due scocche in policarbonato opaline, che proteggono la sorgente a led, realizzata con grado di protezione IP67. Il supporto della sorgente è libero di scorrere in altezza lungo i binari laterali tra le due scocche in policarbonato e viene bloccato mediante un semplice fissaggio manuale.

In questo modo il bollard realizza, nell'ambiente circostante scenari di luce variabile nell'intensità e nella forma. Nella versione ecocompatibile, il bollard consente l'inserimento di pannelli solari sulla sommità del corpo illuminante per l'alimentazione ad energia solare.

[Lines of light of different heights, sometimes magically suspended, trace out the surroundings and create beautiful night scenes, in which the poetic value of light as a tool for sensory transformation of space is added to its functional value.](#)

[The body of the lighting equipment is composed of two opaline polycarbonate frames, which protect the LED source, made with IP67 degree of protection. The source support is free to slide from one height to another along the side rails between the two polycarbonate frames and is locked by means of a simple manual fastening.](#)

[In this way the bollard creates a backdrop of lights in the surrounding environment which varies in intensity and shape. In the eco-friendly version, the bollard allows solar panels to be added to the top of the fixture in order to supply energy through solar power.](#)





SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

L'Università La Sapienza di Roma è uno dei più antichi atenei del mondo e occupa da sempre posizioni d'eccellenza all'interno delle classifiche internazionali. Da quando è stata fondata, più di settecento anni fa, La Sapienza ha sempre giocato un ruolo importantissimo non solo nella storia Italiana, ma anche nel suo cambiamento sociale, economico e politico; ha contribuito infatti allo sviluppo ed alla divulgazione della cultura in tutte le aree del sapere. Il futuro della Sapienza è garantito non solo dai fasti del suo passato, ma anche e soprattutto grazie al contributo della sua Comunità Accademica, da sempre promotrice di qualità scientifica, educazione e ricerca.

Proprio all'interno di questo contesto è nato, nel 2011, il Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura (ex DATA), attestandosi come una fusione di aree disciplinari trasversali, come i processi di ripianificazione urbana, il design interattivo, e la sostenibilità sociale. Tutte le ricerche accademiche in questo Dipartimento ambiscono a diventare un punto di riferimento nell'innovazione tecnologica applicata alle trasformazioni del territorio e alle problematiche ambientali.

Sapienza University of Rome is one of the oldest extant universities in the world and a high performer among the largest universities in the international rankings. Since its founding over 700 years ago, Sapienza has played an important role in Italian history and has been directly involved in key changes and developments in society, economics and politics. It has contributed to the development of Italian and European science and culture in all areas of knowledge.

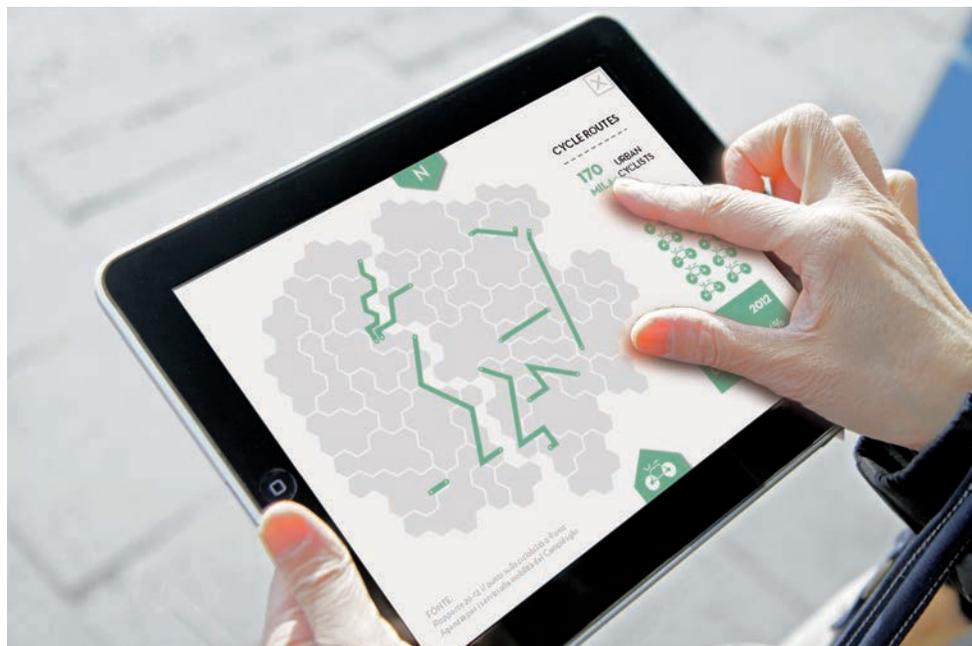
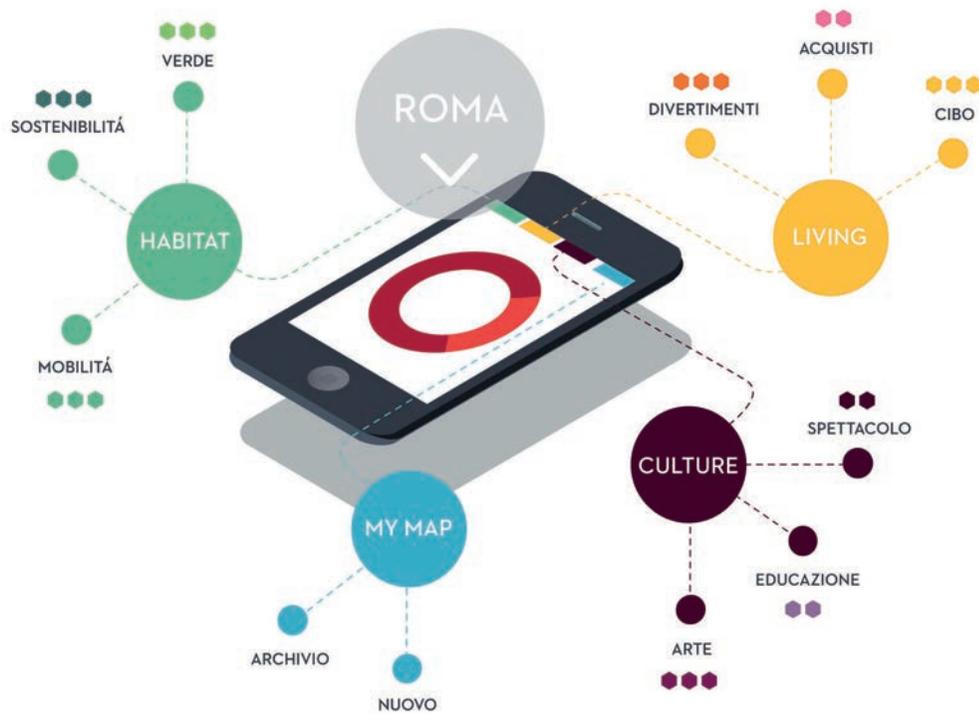
The future of Sapienza starts today thanks to its rich past and the contribution of the entire University community, whose main objectives are quality research, teaching and education. In this context was born, in 2011, the Department of Design and Architectural, Territorial, and Environmental technologies (ex DATA), as a merge of transversal fields as innovation design processes, industrial interactive products, and social sustainability studies. All Academic researches in this Department aim to be a point of reference in technological innovation applied to territory transformations and to environmental problems.

Rome Contemporary Map

Un modello per raccontare i dati della città | [A model to describe the data in the city](#)

Il progetto nasce a partire da una riflessione ed una necessità, ovvero se sia possibile incrociare in un'unica piattaforma digitale i dati dell'amministrazione pubblica di una città con i contenuti generati dagli utenti che vi vivono; il tutto nell'ottica di un'innovazione che rispetti e valorizzi il patrimonio unico e distintivo di quel luogo. A questo si è cercato di dare una risposta sfruttando le potenzialità dello strumento della mappa: rivelatasi infatti più efficace di altri per immediatezza, per potere di sintesi, e per duttilità nella sua versione digitale, la mappa riesce a conservare traccia della civiltà che l'ha redatta, raccontando così un territorio ben oltre i suoi confini fisici. Ciò che è emerso è un grande contenitore di mappe tematiche interattive, un modello unico di gestione dei dati della città, che traduce nel linguaggio della mappa, e riunisce in un unico dispositivo (un'app), da un lato la rappresentazione degli Open Data forniti dall'amministrazione pubblica, e dall'altro i contenuti creati e condivisi dagli utenti stessi (User Generated Content).

The Project starts from a reflection and a need, that is if it is possible to merge public administration datas and "citizens generated contents" into a single digital platform, with an innovative prospective on the city that preserves, respects and values the distinctive heritage of the place. We have tried to give an answer availing the unexpressed potential of map tool: proved more efficient than other instruments for immediacy, synthesis and versatility in its digital version, a map can keep a record of civilization who has written it, telling about a territory beyond its physical edges. The result is a big source of interactive thematic maps, a model for city data management, where informations are translated in map code, and collected in a single device (a mobile app) together with the visualization of Open Data (provided by the public administration) and with the user generated contents created and shared in the city.





PNA | 2013

Eventi PNA | 2013

Carlo Di Pascasio, ISIA Roma

- La facciata della sede della Fondazione Pescaraabruzzo si anima la sera con la VIDEOPROIEZIONE di materiali storici del Premio Nazionale delle Arti e varia virtualmente la sua configurazione.

- La mostra "CORRADINO D'ASCANIO" allestita con i materiali dell'Archivio Storico e del Museo della Fondazione Piaggio nella quale verranno presentati i lavori dell'Ing. Corradino D'Ascanio, pescarese di fama internazionale come "padre" dell'elicottero e della intramontabile Vespa.

- La mostra "PNA|2013, Scuole e progetti in concorso". I temi proposti per l'edizione 2013 Qualità della vita, Innovazione di prodotto e di servizio, Ecosostenibilità, Tecnologie innovative costituiscono lo scenario di riferimento e le linee guida sia per la Formazione, sia per la prassi professionale del progettista Designer, alla ricerca dei nuovi segni della modernità.

- La mostra delle opere di FAUSTO PIRANDELLO uno dei maggiori rappresentanti dell'arte italiana nel secolo in cui è nato il design. Fausto, figlio di Luigi, grande fautore del connubio Arte e Scienza, usa la "forma" - nel suo caso principalmente i corpi - per rappresentare le problematiche più intime dell'animo umano, che accompagnano l'uomo in ogni tempo.

- Il convegno "LE ALI DEL DESIGN", in riferimento ad un episodio giovanile della vita dell'Ing. Corradino D'Ascanio, che in gioventù tentò di rinnovare il mito di Icaro con una attrezzatura per il volo "autoprodotta". Le due sessioni "CORRADINO D'ASCANIO, fantasia, innovazione, imprenditorialità" e "DAL PROGETTO AL PRODOTTO, sistemi, filiere, territori". I titoli vogliono indicare l'attenzione, sia agli aspetti tecnico-pratici che a quelli concettuali-metaforici, del modo di operare nella Formazione e nella Professione del progettista Designer. In conclusione la proclamazione dei vincitori del Premio Nazionale delle Arti 2013, Sezione Design.

- La visita all'Abbazia di San Clemente a Casauria, Chiesa abbaziale benedettina risalente al secolo X d.c. tra le più importanti d'Abruzzo, recentemente restaurata con il contributo della Fondazione Pescaraabruzzo e del WMF, World Monuments Fund.





Mostra "Corradino D'Ascanio, Uomo Genio Mito Mago"



PNA Events | 2013

- VIDEOPROJECTION: the front of the Pescaraabruzzo headquarters livens up in the evening with the projection of historical items of the National Arts Award and virtually changes its image.

- "CORRADINO D'ASCANIO" exhibition, set up with materials of the Historical Archive and the Museum of Piaggio Foundation, which will feature the work of Eng. Corradino D'Ascanio, born in Pescara and internationally known as the "father" of helicopter and timeless Vespa.

- EXHIBITION OF PROJECTS IN COMPETITION. The topics proposed for the 2013 edition, Quality of Life, Product and Utilities Innovation, Sustainability, Innovative Technologies, constitute the scenario and guidelines both for training and professional practice of Industrial Designer, exploring the new signs of modernity.

- Drawings and paintings exhibition of FAUSTO PIRANDELLO, one of the greatest representatives of Italian art in the century in which industrial design was born. Fausto, Luigi Pirandello's son, the great advocate of marriage Arts and Science, uses the human body "form" to outline the most intimate problems of the human souls. (photo).

- "WINGS OF DESIGN", conference named upon a juvenile event of Eng. Corradino D'Ascanio's life. In fact in his early, he tried to renew the Icarus myth with a "self-produced" flight equipment. The conference was divided in two sessions: "CORRADINO D'ASCANIO, imagination, innovation, entrepreneurship" and "FROM PROJECT TO PRODUCT, systems, chains, territories". These titles are aimed at expressing both technical- practical and conceptual- metaphorical aspects. They represent the modus operandi of the Industrial Designer both in educational and professional fields.

Announcement of winners of the National Arts Award 2013, Industrial Design Section.

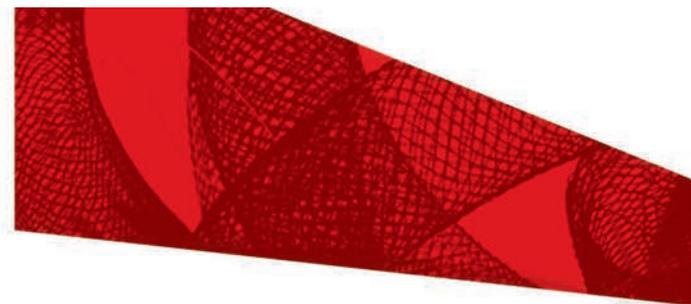
- Visit to the Abbey of San Clemente a Casauria. This Benedictine Abbey, one of the most important monument in Abruzzo region, was founded in the tenth century AD. It was recently restored with the financial support of the Foundation Pescaraabruzzo and WMF, the World Monuments Fund.



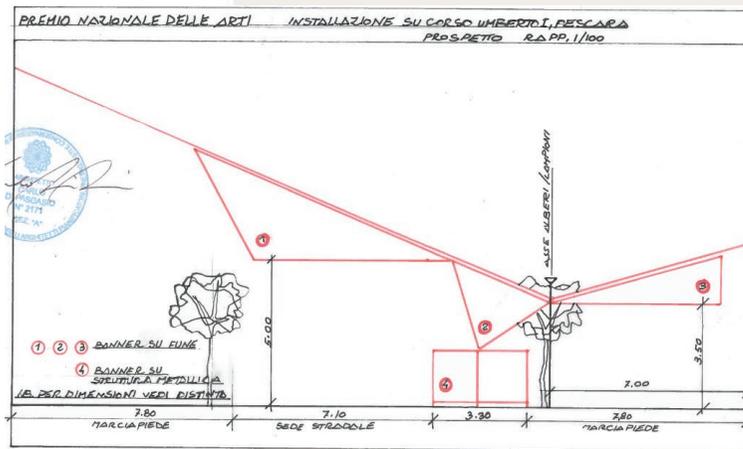
Mostra "PNA|2013, Scuole e progetti in concorso"



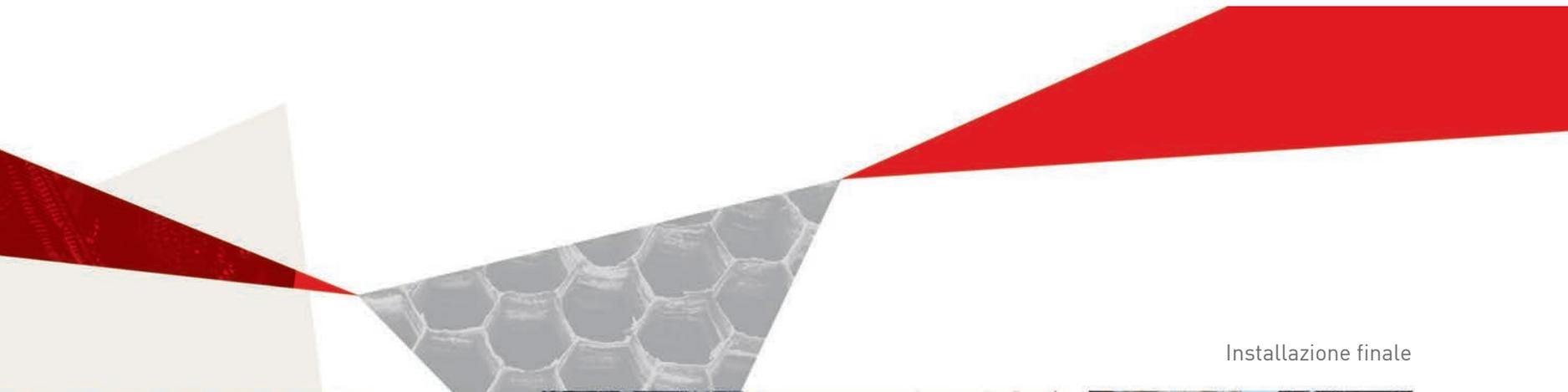




Render di studio



Progetto installazione esterna



Installazione finale





EVENTO A CURA DI



CON IL CONTRIBUTO DI



SI RINGRAZIA



- MOSTRE
- SEMINARI
- CONCERTI



LE ALI DEL DESIGN



Premio Nazionale delle Arti
Pescara, 18-20 ottobre

- TECNOLOGIA
- INNOVAZIONE
- ECOSOSTENIBILITÀ
- QUALITÀ DELLA VITA

isiaroma.it/pna2013



Premio Nazionale delle Arti
X edizione
2012/2013
SEZIONE DESIGN

Premio Nazionale delle Arti
X edizione
2012/2013
SEZIONE DESIGN

Marchio\logotipo PNA|2013



Manifesto PNA|2013



Cartoline PNA|2013

Vincitori PNA | 2013

Vincitore PNA 2013 e Premio Fondazione Caffè-d'Ascanio

Progetto: INCLINE

Studente: Anna Scagnellato

Docente: Roberto Pieracini

Istituzione: ISIA Urbino

Motivazione della Giuria

Un progetto replicabile in tutti i territori, in tutte le culture, in tutti i mondi. Semplice e industrializzabile. Un progetto che risolvendo un piccolo disagio quotidiano aiuta a migliorare la qualità della vita. Replicabile anche in contesti differenti da quelli legati al tempo libero e all'intrattenimento divenendo sistema utilizzabile anche in contesti non cittadini ma domestici.

Menzione e Premio Fondazione Caffè-d'Ascanio

Progetto: REUSH RACE-SUPERTEC

Studente: Antonio Corapi

Docente: Mauro Mami

Istituzione: ISIA Faenza

Motivazione della Giuria

Per le soluzioni tecnologiche e la ricerca nei materiali usati. Il progetto copre un aspetto debole e ancora insoluto nel sistema sportivo del panorama delle protezioni e abbigliamento per lo sport.

Menzione

Progetto: PROTESI MODULARI PER ADOLESCENTI

Studente: Paolina Bokova

Docente: Daniela Bresciani

Istituzione: LABA Brescia

Motivazione della Giuria

Per aver avuto la capacità. utilizzando elementi esistenti di apportare innovazione nei diversi compiti motori e nella percezione della protesi stessa che diventa oggetto da esporre e non da camuffare.

Menzione

Progetto: SQUEEZY FOOD

Studente: Francesca Collalti

Docenti: Carlo Di Pascasio, Mario Rullo

Istituzione: ISIA Roma DESIGN

Motivazione della Giuria

Per aver toccato un aspetto intangibile delicato, quello della alimentazione infantile, nel duplice aspetto pedagogico e nutrizionale. Il primo legato alla divulgazione di sane abitudini alimentari, il secondo per consentire una variabilità nell'alimentazione nell'età della crescita.

Menzione

Progetto: ET-ECOTRANSFORMER

Studenti: Andrea Avellino, Sara Bianchetti, Alessandra Ciancio, Eleonora Marchetti

Docenti: Roberto Guidotti, Alessandro Spalletta, Marco Pallottino

Istituzione: ISIA Roma DESIGN

Motivazione della Giuria

Per aver immaginato uno scenario urbano sostenibile rendendo la riciclabilità elemento domestico e quotidiano nella gestione delle risorse.

Fondazione Pescarabruzzo

La nascita della Fondazione

Il 30 luglio 2012 la Fondazione Pescarabruzzo ha compiuto 20 anni: due decenni di impegno sul territorio e per la comunità locale, con 140 anni di storia filantropica alle spalle.

Nata formalmente nel 1992, il nuovo ente eredita l'impegno di promozione economica e sociale che in precedenza era svolta dalla Cassa di Risparmio di Pescara e di Loreto Aprutino sullo stesso territorio.

Con l'emanazione della c.d. Legge Amato e successivamente della c.d. legge Ciampi, le attività di beneficenza e gestione del credito, proprie delle Casse di Risparmio, vengono separate, permettendo l'esordio delle Fondazioni di origine bancaria.

Nasce, così, la Fondazione Caripe, con lo scorporo dell'attività bancaria nella Caripe – Cassa di Risparmio di Pescara e di Loreto Aprutino S.p.a.

Nel novembre 2004, a seguito di successive modifiche statutarie, l'Istituto cambia denominazione in Fondazione Pescarabruzzo, al fine di poter pienamente interpretare la rimodulata missione volta a sostenere obiettivi di utilità sociale.

Il contesto sociale

L'attività istituzionale della Fondazione si concentra principalmente sul territorio della Provincia di Pescara.

Nonostante essa sia la più giovane tra le province abruzzesi, è in assoluto quella con la maggiore densità di popolazione e la seconda per numero totale di abitanti.

Il contesto sociale nel quale la Fondazione è venuta ad operare in questo ventennio è stato caratterizzato da un incremento demografico lento e costante, al quale è stato associato un relativo aumento e cambiamento delle esigenze. In questi vent'anni il campo d'intervento delle fondazioni di origine bancaria ha visto ampliarsi il primitivo perimetro. La realtà sociale, terreno in cui le fondazioni manifestano appieno la propria vocazione, è divenuta di gran lunga più complessa.

La Fondazione si relaziona con il proprio territorio di riferimento, concentrando gli sforzi e cercando di dare un contributo importante per un continuo sviluppo della coesione sociale e di positive performance di economia sostenibile.

Foundation Pescarabruzzo

The Birth of the Foundation

On 30 July 2012, the Foundation Pescarabruzzo turned 20 years: two decades of commitment to the area and for the local community, with 140 years of history behind philanthropic.

Established formally in 1992, the new entity inherits the commitment to economic and social promotion that was previously carried out by the Cassa di Risparmio di Pescara and Loreto Aprutino the same territory.

With the enactment of the SO-CALLED Amato Law and then the SO-CALLED Ciampi Law, charitable activities and management of credit, its Savings Banks are separated, allowing the onset of the banking foundations.

Thus was born the Foundation Caripe, with the separation of banking activities in Caripe - Cassa di Risparmio di Pescara and Loreto Aprutino S.p.a.

In November 2004, as a result of subsequent amendments to the bylaws, the Institute changed its name to Pescarabruzzo Foundation, in order to fully interpret the reformulated mission to support the objectives of social utility.

The social context

The institutional activities of the Foundation focuses mainly on the territory of the Province of Pescara. Although it is the youngest among the provinces of Abruzzo, is by far the one with the highest density of population and the second for total number of inhabitants.

The social context in which the Foundation has failed to operate in these two decades has been characterized by a slow and steady increase in population, which has been associated with a relative increase and needs change.

In these twenty years the field of intervention of the banking foundations saw the primitive widening perimeter. The social reality, the soil in which foundations manifest fully their vocation, has become far more complex.

The Foundation interacts with its own territory, focusing efforts and trying to make an important contribution to the continued development of social cohesion and sustainable positive performance of the economy.

Grazie al suo costante ruolo attivo e propositivo, la Fondazione è diventata negli anni un punto di riferimento nell'attività di promozione e supporto dei maggiori progetti innovativi di un'area vasta così strategica per l'Abruzzo e il medio adriatico italiano.

La Missione

La Fondazione Pescarabruzzo si dedica con costanza a sostenere iniziative e attività di soggetti impegnati sul territorio, anche con l'intento di far affermare sinergie virtuose nei processi positivi di cambiamento e di innovazione. L'organizzazione della nostra società, stretta tra vecchi e nuovi bisogni e severi vincoli di economicità, impone radicali trasformazioni. Proprio per questo, il rapporto tra la Fondazione e la sua comunità di riferimento stimola un'intesa di ricorrente cooperazione volta alla generazione di un circolo virtuoso per il miglioramento continuo.

Nella prospettiva europea e costituzionale della sussidiarietà, la Fondazione opera come risorsa aggiuntiva e propulsiva, favorendo, nel migliore dei modi, il coinvolgimento di un numero sempre maggiore di soggetti ed enti pubblici e privati nella creazione delle condizioni migliori per produrre innovazione e sviluppo.

I Valori

La Fondazione Pescarabruzzo è impegnata nei confronti della comunità a svolgere con trasparenza la propria attività, improntando la sua azione a criteri di equità, indipendenza e imparzialità verso tutti i soggetti che entrano in relazione con essa.

La Fondazione da sempre porta avanti la propria missione nel rispetto dei valori sanciti dalla "Carta dei Valori d'impresa", proposta dall'Istituto Europeo per il Bilancio Sociale.

I settori di intervento

La Fondazione indirizza la propria attività nei "settori ammessi": ricerca scientifica e tecnologica; educazione, istruzione e formazione; arte, attività e beni culturali; salute pubblica; promozione dello sviluppo economico locale.

Thanks to its constant active role, the Foundation has over the years become a landmark in the promotion and support of the major innovative projects in a wide area so strategic for Abruzzo Adriatic and the average Italian.

The Mission

The Foundation is dedicated Pescaraabruzzo consistently to support initiatives and activities of persons engaged in the area, with the intent to affirm positive synergies in the process of positive change and innovation.

The organization of our society caught between old and new needs and stringent cost constraints, requires radical changes. For this reason, the relationship between the Foundation and its community of reference encourages an understanding of the applicant's cooperation aimed at generating a virtuous cycle for continuous improvement.

In the European perspective and constitutional subsidiarity, the Foundation operates as an additional resource and propulsive, favoring, in the best way, the involvement of an increasing number of individuals and public and private institutions in the creation of the best conditions for producing innovation and development.

The Values

Pescarabruzzo The Foundation is committed to the community to carry out its business with transparency, basing its action on the criteria of fairness, independence and impartiality towards all those who come into contact with it.

The Foundation always carries out its mission in accordance with the values enshrined in the "Charter of Values of enterprise", proposed by the European Institute for the Social Report.

The areas of intervention

The Foundation directs its activities in the "eligible sectors": scientific and technological research; education, education and training; art, cultural activities and heritage; public health; promotion of local economic development.



Il Premio Nazionale delle Arti ha l'obiettivo di mettere a confronto le ricerche più interessanti e innovative prodotte dalle principali Università e Scuole di Design europee. L'iniziativa ha lo scopo di favorire collaborazioni tra le istituzioni partecipanti al fine di costituire una "rete europea" della formazione e della ricerca nel settore del design, in cui prevalgano l'attenzione nei confronti dei problemi di rilevanza sociale, d'innovazione e di sostenibilità.

I temi dell'edizione 2013 sono:

- **Qualità della vita**
- **Innovazione di prodotto e di servizio**
- **Ecosostenibilità**
- **Tecnologie innovative**

