

PNA|2013

LE ALI DEL DESIGN

Premio
Nazionale
delle Arti
X edizione
2012/2013

SEZIONE
DESIGN





Scuole e progetti in concorso

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.

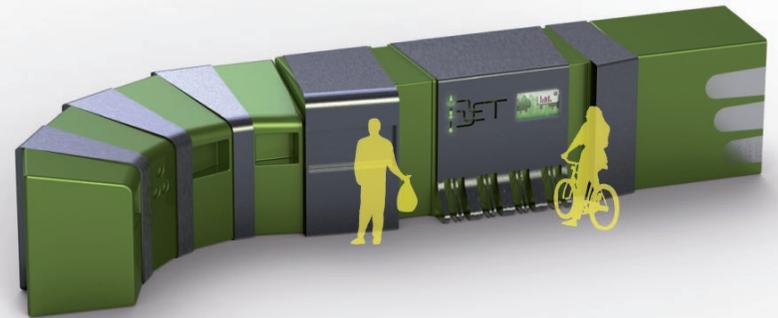
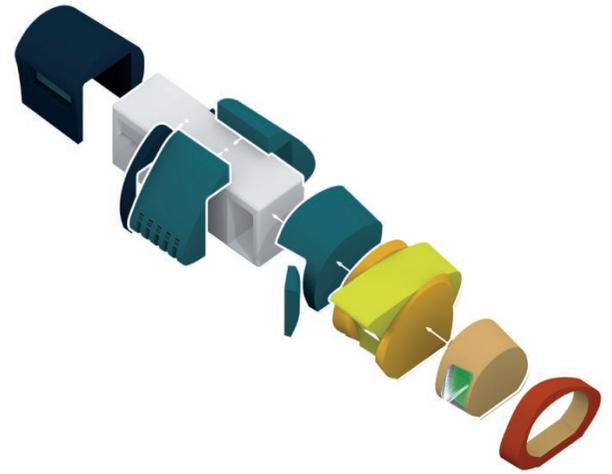
Il progetto prevede l'inserimento dell'ET nel sistema complesso "campus universitario", coinvolgendo tutti gli organi ad esso connessi quali, studenti, docenti, ditte di pulizia o rifornimento, operatori. Abbiamo sfruttato l'energia prodotta per creare una rete di servizi vantaggiosi per la vita universitaria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

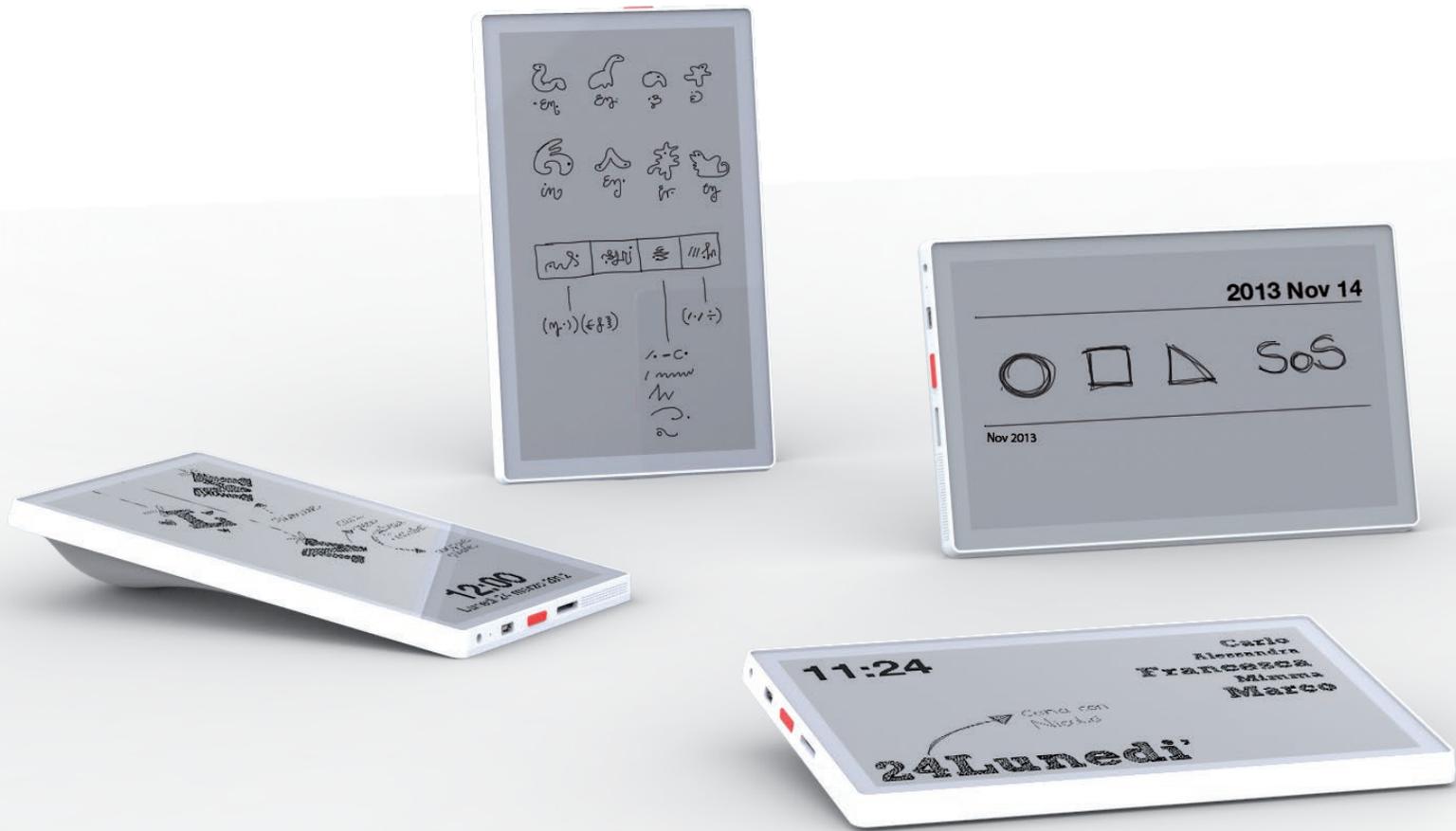
L'obiettivo del presente lavoro è stato quello di progettare un dispositivo che adotti come base del suo linguaggio la scrittura ed altri segni grafici elementari che rendano le sue funzioni comprensibili attraverso l'acquisizione di poche e semplici regole.

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.](#)



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



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

