

Design & Territori

**Agrigento
2025**

Mostra a cura di

Antonino Benincasa | Dario Russo | Paolo Tamborrini

Produzione

I.D.E.A. – Innovazione e Diffusione per lo sviluppo Economico e Ambientale

Organizzazione e Segreteria

Cristina Marino – Responsabile | Alessio Maringhini | Alberto Rogato

Progetto allestimento

Cottone+Indelicato Architetti

Progetto grafico

Michele Boscarino

Agrigento – Fabbriche Chiaramontane | 03-30 giugno 2025

Catalogo a cura di

Antonino Benincasa | Dario Russo | Paolo Tamborrini

Coordinamento editoriale

Cristina Marino

© Mimesis

Piazza Don Enrico Mapelli 75
20099 Sesto San Giovanni (MI)

Pubblicazione realizzata con il contributo dell'Assessorato dell'Istruzione
e della Formazione Professionale della Regione Siciliana



L'evento dove luoghi, idee e creatività si incontrano

D&T è una mostra che intreccia università, enti e aziende. È un convegno che riflette sul ruolo del design tra ricerca e sperimentazione.

È un appuntamento che celebra il legame tra design e territori, trasformando luoghi straordinari in laboratori di ispirazione e sperimentazione. Un'occasione per scoprire come il contesto culturale e naturale possa generare nuove visioni progettuali. È uno spazio di connessione, confronto e scoperta.



IDEA

Design&Territori: una visione strategica per l'Università pubblica

Massimo Midiri – Magnifico Rettore
dell'Università di Palermo

L'Università di Palermo è lieta e onorata di ospitare, all'interno dei locali del Polo Universitario Territoriale di Agrigento, l'edizione 2025 di Design&Territori (D&T). La coincidenza con il prestigioso riconoscimento di Agrigento come Capitale Italiana della Cultura conferisce a questa iniziativa un valore simbolico e strategico di particolare rilievo, rafforzando la centralità del nostro Ateneo nel promuovere occasioni di confronto, innovazione e sviluppo condiviso, soprattutto nei contesti del Mezzogiorno e del bacino mediterraneo.

Design&Territori nasce nel 2018, in occasione di Palermo Capitale Italiana della Cultura, come progetto sperimentale dell'Università di Palermo concepito per valorizzare il design come strumento di dialogo con i territori. Fin dalle origini, si è posto l'obiettivo di creare connessioni tra università, imprese, istituzioni e comunità locali. Da allora, l'iniziativa ha intrapreso un percorso di crescita costante, coinvolgendo una rete sempre più ampia di atenei e affermandosi oggi come punto di riferimento nazionale per la didattica progettuale orientata alla terza missione.

In questo contesto, la cultura del progetto assume una funzione chiave: il design si configura come motore di rigenerazione, innovazione e coesione, capace di creare valore sia tangibile che intangibile, di costruire nuove forme di identità e di immaginare futuri sostenibili e condivisi. Il programma di attività sviluppato ad Agrigento – città di straordinaria rilevanza storica, paesaggistica e simbolica – dimostra come il design possa fungere da ponte tra passato e futuro, tra conoscenza e azione, tra patrimonio e trasformazione.

Ospitare un evento di questa portata nel cuore del Mediterraneo, in una città che rappresenta un crocevia di civiltà, culture e potenzialità ancora inesprese, è per l'Università di Palermo un'opportunità straordinaria e una grande responsabilità. È il segno tangibile della nostra vocazione a essere motore di sviluppo culturale, sociale ed economico, non solo a livello regionale, ma anche in ambito nazionale e internazionale.

Il mio sentito ringraziamento va a tutti coloro che hanno reso possibile la realizzazione di questo progetto: docenti, studenti, istituzioni, aziende e partner. Auspico che Design&Territori continui a generare progettualità condivise, reti virtuose e visioni innovative e a promuovere un'idea di università aperta, generativa, radicata nei luoghi e proiettata nel futuro.

Design e territori: didattica, ricerca, impatto sociale

Francesca Tosi – Presidente CUID
(Conferenza Universitaria Italiana del Design)

Il progetto Design&Territori, promosso in occasione di Agrigento Capitale Italiana della Cultura 2025, si inserisce con coerenza e visione nel quadro degli obiettivi fondanti della Conferenza Universitaria Italiana del Design (CUID). In particolare, esso valorizza la didattica universitaria pubblica come dispositivo attivo di trasformazione culturale e sociale, capace di generare innovazione, costruire competenze progettuali avanzate e instaurare un dialogo profondo con le specificità produttive e identitarie dei territori.

In un contesto in cui la formazione in design si configura sempre più come una leva strategica per la rigenerazione economica e culturale, i corsi di studio – soprattutto a livello magistrale – stanno evolvendo per riflettere e interpretare le vocazioni materiali, imprenditoriali e simboliche dei contesti in cui operano. Come documentato anche nel recente Rapporto "Design Economy 2025" pubblicato dalla Fondazione Symbola, si osserva una crescente tendenza alla specializzazione territoriale: l'offerta formativa si articola attorno a filiere consolidate e distretti produttivi, dal food design al design della moda (abbigliamento, accessori, tessile), dal design nautico a quello per la camperistica, fino al packaging e alla progettazione per la sostenibilità ambientale. A emergere è una mappa del design italiano che coniuga cultura materiale e capacità di innovazione, in stretta relazione con le economie locali.

In questo scenario, Design&Territori rappresenta un modello esemplare di didattica sperimentale e ricerca applicata, in grado di attivare la terza missione universitaria con efficacia e originalità. Le attività svolte nei laboratori didattici coinvolgono aziende, enti locali e comunità, restituendo allo spazio universitario la sua dimensione laboratoriale, cooperativa e generativa. L'integrazione tra formazione progettuale, cultura del territorio e trasferimento tecnologico si traduce in esperienze concrete: workshop tematici, brief aziendali, sviluppo di prototipi e processi di co-design. In questo modo, gli studenti sono messi nelle condizioni di misurarsi con sfide reali e di contribuire attivamente all'innovazione del sistema produttivo.

Design&Territori è, in definitiva, un progetto che ribadisce la centralità dell'università pubblica come motore di trasformazione sociale e culturale. Un catalizzatore di progettualità condivise, di visioni sostenibili, di nuove forme di abitare i territori. Formare competenze, produrre conoscenza, generare impatto: in questa triplice azione si riconosce la missione più autentica del design accademico. E, con essa, il compito e la responsabilità di un'università pubblica al servizio del Paese.

Design, cura e qualità per i territori

Lorenzo Imbesi – Presidente Consiglio Direttivo SID
(Società Italiana di Design)

«Cura e qualità sono aspetti interni ed esterni della stessa cosa. Una persona che vede la qualità e la sente mentre lavora è una persona che si prende cura. Una persona che si prende cura di ciò che vede e fa è una persona destinata ad avere qualche caratteristica della qualità». Questa citazione dal libro di Robert M. Pirsig intitolato "Lo zen e l'arte della manutenzione della motocicletta", del 1974, cerca di stabilire una connessione profonda tra il prendersi cura e la qualità, per superare il principio occidentale che la qualità sia una caratteristica esterna delle cose. Secondo l'autore americano, entrambe rappresentano aspetti complementari della stessa realtà: soggetto e oggetto convivono insieme nella costruzione del nostro mondo e quindi influenzano la qualità delle nostre vite. La manutenzione della motocicletta diventa così una metafora per un approccio al progetto: quando ci prendiamo cura delle cose con attenzione e consapevolezza, riconosciamo e creiamo qualità, e questo processo trasforma tanto l'oggetto del nostro lavoro quanto noi stessi. E si avvicina al lavoro del designer quando si prende cura dei territori in cui viviamo, delle cose con cui interagiamo, dei messaggi con cui comunichiamo, valorizzando così il nostro patrimonio di vita.

Costruire momenti di condivisione delle conoscenze finalizzati alla cura dei territori significa prendersi cura della qualità delle vite delle persone e costruire bellezza con cui riconoscersi e migliorare il nostro mondo. L'iniziativa Design&Territori è una opportunità di esplorazione della forza del progetto per valorizzare e insieme comprendere i luoghi, le risorse e le competenze diffuse e quindi promuovere modelli di sviluppo sostenibili, inclusivi e vicini alle comunità. Il designer non è un soggetto esterno, ma parte componente del progetto stesso, assumendo il ruolo di mediatore e facilitatore, promuovendo modelli di sviluppo sostenibili, inclusivi e vicini alle comunità. Le competenze in campo si rivelano nella capacità di leggere i contesti, comprendere i bisogni, costruire scenari futuri e tradurli in azioni concrete che generino valore condiviso.

Quando Pirsig parla di chi «vede la Qualità e la sente mentre lavora» descrive esattamente l'atteggiamento del designer che opera con sensibilità territoriale. Non si tratta di imporre visioni esterne, ma di sviluppare quella capacità di ascolto e comprensione che permette di cogliere il senso delle comunità e dei luoghi. Il designer per i territori diventa così colui che si prende cura, che entra in una relazione autentica con il contesto in cui opera, riconoscendone le specificità, le vocazioni e le potenzialità inespresse. Quando il designer opera con i territori contribuisce a riattivare le risorse materiali e immateriali che costituiscono l'essenza dei luoghi stessi. La sfida è trasformare queste risorse in valore condiviso, attraverso un processo che richiede attenzione, pazienza e quella forma particolare di intelligenza che nasce dall'unione di competenza tecnica e sensibilità culturale. In questo senso, il design per i territori diventa una pratica di cura che non separa mai la dimensione tecnica da quella umana.

L'interconnessione tra designer, comunità e territorio diventa così la manifestazione di una visione olistica che non separa soggetto e oggetto rendendo il progetto un'azione neutrale, bensì esprime una visione del mondo e un'etica della cura che influenza profondamente l'esito finale. L'iniziativa Design&Territori è quindi un'occasione per riflettere insieme su come praticare questa forma di design consapevole, capace di prendersi cura dei luoghi e delle persone, coltivando quella qualità che, come ci ricorda Pirsig, nasce dall'inscindibile rapporto tra chi agisce e l'oggetto del suo agire.

Cinque elementi, mille storie. Il design come forma viva della cultura

Antonino Benincasa | Dario Russo | Paolo Tamborrini

1. Introduzione – Perché una mostra

Design&Territori è un laboratorio in espansione, una comunità in movimento, un esperimento collettivo. Nasce all'interno del programma di Agrigento 2025 – Capitale Italiana della Cultura, come gesto di apertura e riflessione sulla cultura progettuale contemporanea.

Sette anni dopo la sua prima, eroica e pionieristica edizione – Palermo Capitale Italiana della Cultura 2018 – organizzata con mezzi esigui e una visione luminosa, e insignita della Medaglia della Presidenza della Repubblica, D&T torna a raccontare, mostrare e attivare relazioni tra università, imprese e territori. Oggi, con un numero significativamente aumentato di atenei coinvolti, il progetto si presenta più maturo, più articolato, ma con lo stesso entusiasmo visionario delle origini.

In un contesto accademico in cui troppo spesso il progetto resta confinato nelle aule o chiuso nei formati degli articoli scientifici, questa mostra rappresenta una scelta deliberata e necessaria: rendere visibile ciò che accade quando il design incontra il territorio, si contamina con le imprese, ascolta i bisogni e si misura con le sfide reali.

Mostrare non è solo documentare. È esporsi, prendere posizione, accettare il rischio della relazione. È mettere in scena un pensiero che si fa forma, un'intuizione che si fa materia. È dare corpo alle idee, affinché possano essere osservate, discusse, eventualmente trasformate. Non a caso, questa mostra nasce come estensione fisica e simbolica del lavoro dei laboratori universitari: luoghi in cui si pensa progettando e si progetta pensando, attraversando i confini tra sapere e fare, tra ricerca e azione.

Qui la cultura del progetto si manifesta nella sua dimensione più autentica: come cultura materiale e immateriale, capace di agire sulle cose e sul mondo. Ogni artefatto in mostra è il risultato di un percorso condiviso, di un processo formativo e operativo che coinvolge studenti, docenti, aziende, professionisti, comunità. Non si tratta, dunque, di una vetrina statica, ma di un ambiente narrativo in cui il progetto è restituito come dispositivo relazionale, come gesto critico e trasformativo.

La mostra, in questo senso, è anche una dichiarazione d'intenti: il design non è solo forma o funzione, ma è una pratica situata, consapevole, politica, che interroga la contemporaneità e propone alternative. È lo spazio in cui l'università smette di parlare a sé stessa e inizia a conversare con il mondo, aprendosi al confronto e alla contaminazione. Ed è proprio questa conversazione, aperta e plurale, che vogliamo condividere con chi attraversa questa esposizione.

2. Design&Territori – Un titolo programmatico

Design&Territori è un binomio fertile che sintetizza l'ambizione di questo progetto. Le parole che lo compongono evocano due dimensioni apparentemente distinte – una progettuale, l'altra geografica – ma in realtà profondamente intrecciate. Il design non si sviluppa mai nel vuoto: nasce e si nutre di contesti, si misura con la realtà concreta, dialoga con la complessità dei luoghi e delle relazioni che li attraversano.

Qui il territorio non è sfondo neutro ma attore del progetto: portatore di culture, bisogni, competenze, contraddizioni. È terreno di esplorazione e di co-evoluzione, che richiede approcci specifici, responsabili, situati. E il design – inteso come capacità di visione, di sintesi, di trasformazione – si configura come strumento privilegiato per attivare dinamiche collettive, generare valore condiviso, innescare processi rigenerativi a scala locale e sistemica.

In questa prospettiva il design diventa linguaggio relazionale, strategia culturale, catalizzatore sociale ed economico. È un campo aperto in cui si sperimentano nuove forme di collaborazione tra università, imprese, enti e comunità. È anche un modo per riflettere criticamente sul presente e orientare le trasformazioni future, promuovendo sostenibilità, equità e inclusione.

Chiamare questo progetto Design&Territori significa affermare un'idea di design che non si limita a risolvere problemi, ma che interroga i contesti, si fa carico della loro complessità e contribuisce a costruire visioni condivise di sviluppo. Non solo problem-solving ma anche sense-making. È una prospettiva che mette in discussione le gerarchie tra centro e periferia, tra sapere teorico e saperi pratici, tra accademia e impresa. Una sfida, certo. Ma anche – e soprattutto – un'occasione.

3. Le sezioni della mostra

La mostra si articola in cinque sezioni tematiche, ciascuna delle quali interpreta una dimensione fondamentale del design contemporaneo. Insieme, queste sezioni compongono un atlante polifonico che restituisce la complessità e la vitalità dei progetti in mostra, offrendo al visitatore un percorso esperienziale, sensibile, immersivo. Ma non si tratta solo di una suddivisione curatoriale. Dietro questa struttura si cela una visione più profonda, ispirata alla filosofia di Empedocle, pensatore agrigentino, che concepiva il mondo come un intreccio dinamico di quattro elementi primari – acqua, aria, terra, fuoco – tenuti insieme da un quinto principio: l'etere, o luce.

In questo senso, la mostra assume un significato ulteriore: è un omaggio simbolico alla città di Agrigento, che ospita l'edizione 2025 di Design&Territori nell'anno in cui è Capitale Italiana della Cultura. La struttura curatoriale diventa così un dispositivo narrativo radicato nel pensiero del territorio, e al tempo stesso una chiave di lettura universale del progetto contemporaneo. Ogni sezione corrisponde a uno di questi elementi, trasponendone il significato nel linguaggio del design. Il progetto, in questa prospettiva, è un modo di abitare il mondo, di comprenderlo e di trasformarlo, connettendo materia, energia e pensiero.

Radici è la terra. È ciò che ci ancora, che ci nutre, che ci definisce. In questa sezione, il design si confronta con la memoria, con i saperi locali, con il patrimonio materiale e immateriale. Non come nostalgica riproposizione del passato, ma come attività critica di risemantizzazione. Le radici affondano per dare forza a nuove ramificazioni.

Cura è l'acqua. Come l'acqua, scorre, avvolge, rigenera. Qui il design si fa atto di responsabilità verso l'altro, verso l'ambiente, verso il futuro. I progetti raccolti in questa sezione affrontano bisogni reali e generano impatti positivi: dalla rigenerazione dei territori marginali al riuso degli scarti, dalla salute alla sostenibilità dei processi. Il progetto è inteso come fluido vitale, necessario, costante.

Esperienza è l'aria. Impalpabile ma presente, collega, connette, trasporta. L'esperienza è vissuto, relazione, respiro. I progetti di questa sezione sono dispositivi di ascolto e co-progettazione, ambienti aperti in cui il design incontra le persone e si trasforma con esse. L'aria qui è parola, racconto, comunicazione.

Esplorazione è il fuoco. È energia pura, intuizione, rottura. Qui il design abbandona le certezze per inoltrarsi nei territori dell'incertezza: visioni, prototipi, scenari che aprono nuove possibilità. L'esplorazione è lo slancio del pensiero che osa, che sperimenta, che si spinge oltre i confini. È combustione che produce trasformazione.

Identità è la luce. L'elemento che unisce, che rivela, che permette di vedere e riconoscersi. L'identità, in questo senso, è un processo in divenire. I progetti di questa sezione danno forma ai tratti distintivi dei luoghi e delle comunità, traducendo valori, simboli, segni in esperienze tangibili. Il design è qui strumento di autorappresentazione e rigenerazione culturale.

Insieme, queste cinque sezioni non segmentano il design, ma lo moltiplicano, restituendone la profondità, la porosità, la potenza. Il visitatore è invitato a leggere ogni progetto come parte di un ecosistema complesso, dove ogni elemento contribuisce a una visione più ampia e interconnessa del fare progettuale. Il design, così concepito, non è mai neutro: è sempre un atto di relazione.

4. Formazione come progetto

Design&Territori è – nella sua essenza più profonda – una riflessione sulla formazione. Su cosa significhi oggi “insegnare design”, in un tempo in cui la realtà evolve più rapidamente delle strutture educative. In molti contesti accademici, il laboratorio universitario rischia ancora di essere percepito come uno spazio protetto, teorico, astratto: un ambiente che stimola l’immaginazione, certo, ma spesso disancorato dalla concreta complessità dei processi produttivi, sociali ed economici. Il progetto, in questi casi, diventa una simulazione, un esercizio senza conseguenze, un oggetto chiuso in sé stesso.

Design&Territori si muove in direzione opposta. Qui il laboratorio è concepito come un ambiente vivo, attraversato da stimoli reali e da interlocutori autentici. È uno spazio aperto al confronto con l’impresa, con il territorio, con la società. Un luogo in cui l’errore è parte del processo, in cui la creatività è allenata a misurarsi con vincoli e possibilità, in cui il progetto assume la sua vera forma: quella di un dispositivo complesso, critico, trasformativo.

Fare formazione attraverso il progetto significa riconoscere che non si tratta solo di “pensare soluzioni”, ma di coltivare visioni, di esplorare le implicazioni culturali, materiali, simboliche delle scelte progettuali. Significa accompagnare gli studenti in un percorso che tocca tutte le dimensioni del design: dall’analisi del contesto alla ricerca estetica, dalla modellazione tecnica alla strategia comunicativa, dalla riflessione etica alla prototipazione. In questo percorso, la mente e le mani lavorano insieme, la teoria si intreccia con la prassi, e il sapere si traduce in azione.

Il laboratorio, allora, è una fucina di idee, dove si impara a osservare il mondo con occhi progettuali e a trasformarlo con competenza e responsabilità. Dove si impara, soprattutto, che progettare significa prendere posizione: sul presente, sul futuro, sulla relazione tra ciò che è e ciò che potrebbe essere.

5. Università, imprese, enti – Un'alleanza necessaria

Sempre più spesso, le università italiane si trovano a operare oltre i confini tradizionali dell'accademia, stringendo relazioni significative con il mondo produttivo, con gli enti pubblici e con le realtà territoriali. Non si tratta solo di una risposta alle richieste della cosiddetta Terza Missione, ma di una trasformazione culturale più profonda, che riguarda il modo stesso in cui l'università concepisce il proprio ruolo nella società.

Oggi, la collaborazione con aziende, istituzioni locali, enti del terzo settore è una condizione essenziale per restare connessi con la realtà, per aggiornare la didattica, per rendere la ricerca rilevante, per restituire valore ai territori. Il design, così, si dimostra un campo particolarmente fertile: per la sua natura sistemica, per la sua attitudine a tenere insieme esigenze diverse, per la sua capacità di tradurre problemi complessi in soluzioni percorribili.

I progetti raccolti in questa mostra rappresentano le tracce concrete di queste alleanze: sono il risultato di percorsi condivisi, di esercizi di co-progettazione che mettono in dialogo saperi e pratiche, esperienze e intuizioni, visioni accademiche e istanze produttive. Spesso si tratta di innovazioni silenziose, che non fanno notizia ma modificano in profondità i processi, i linguaggi, le culture operative dei soggetti coinvolti. Talvolta, invece, si tratta di risultati eclatanti: prodotti che vanno in produzione, servizi che migliorano la vita delle comunità, strategie che orientano il cambiamento.

Ciò che accomuna questi esiti è l'intenzione di costruire valore condiviso: uno scambio generativo, in cui anche l'università apprende, si adatta, evolve. Il territorio non è visto come un laboratorio periferico, ma come uno spazio di opportunità progettuali e di crescita reciproca. È in questo dialogo tra sapere e fare che la Terza Missione si emancipa da ogni retorica e diventa prassi concreta, necessaria, trasformativa.

6. Il ruolo dei professionisti – Dall'idea al prodotto

Un aspetto distintivo dell'esperienza Design&Territori è l'apertura del laboratorio universitario al mondo della professione. In molte esperienze didattiche, la fase finale del progetto si chiude con una presentazione teorica o una simulazione astratta. Qui no. Qui il progetto non finisce, ma inizia. E per trasformarsi in qualcosa di concreto, rilevante, ha bisogno di un passaggio fondamentale: il confronto con chi, fuori dall'università, opera nel mondo del fare.

Designer, artigiani, imprenditori, tecnici specializzati possono essere coinvolti sin dalle prime fasi del percorso didattico, non come semplici valutatori finali, ma come interlocutori attivi, critici e costruttivi. La loro presenza arricchisce l'intero processo: stimola la definizione dei brief, orienta le scelte progettuali, introduce vincoli e opportunità reali. Permette di testare la tenuta delle idee in itinere, di individuarne le potenzialità inesprese, ma anche i limiti. E soprattutto, accompagna gli studenti in quel passaggio delicatissimo – e spesso trascurato – che va dal concept alla produzione, dalla suggestione alla fattibilità, dalla buona intenzione all'impatto reale.

In questo scenario, gli studenti non sono più solo autori, ma diventano progettisti consapevoli, chiamati a riformulare le proprie scelte, a mediare tra desiderio e vincolo, a tradurre la visione in strategia. Imparano che ottimizzare un progetto significa comprenderne il ciclo di vita, individuarne il target, definirne la sostenibilità produttiva e distributiva. Imparano che il design non è solo un esercizio formale, ma un lavoro collettivo, sistemico, dialogico.

Tale confronto rimodella la mentalità progettuale degli studenti, abitandoli a ragionare in termini di processo e non solo di risultato. In molti casi, questi percorsi portano a esiti tangibili: prototipi realizzati, produzioni attivate, collaborazioni durature tra università e impresa. Ma anche quando non sfociano in un prodotto finito, lasciano un segno profondo nella formazione: insegnano cosa significa portare un'idea nel mondo, con rigore e con visione.

È in questo attraversamento – tra accademia e impresa, tra aula e bottega, tra sapere e mestiere – che la formazione si completa. E il progetto si fa reale.

7. Il catalogo come archivio e mappa

Questo catalogo non è una semplice raccolta di schede tecniche. Non è un inventario da consultare distrattamente né un indice da sfogliare in cerca del proprio nome. È, piuttosto, un archivio dinamico, una geografia progettuale che restituisce il senso profondo di un'esperienza condivisa. Ogni progetto raccolto in queste pagine racconta una storia fatta di intuizioni, ostacoli, incontri, contesti, scelte. Ogni artefatto documentato è la traccia tangibile di un processo che ha messo in relazione persone, saperi, territori.

Il catalogo è anche una mappa, nel senso più dinamico del termine: uno strumento per orientarsi, per connettere luoghi e visioni, per costruire relazioni. Sfogliarlo significa percorrere un territorio complesso, fatto di differenze, di specificità locali, di approcci didattici e progettuali eterogenei. Ma anche – e soprattutto – significa riconoscere la presenza di un disegno comune, di un orizzonte condiviso: la volontà di formare designer consapevoli, di rigenerare i territori attraverso il progetto, di rinnovare il rapporto tra università e società.

Queste pagine offrono molto più di ciò che mostrano visivamente. Raccontano ciò che spesso resta invisibile: il tempo del confronto, il valore dell'ascolto, la forza delle idee che maturano lentamente. E proprio in questa stratificazione, in questa pluralità di narrazioni, risiede il valore più autentico del catalogo: essere memoria e visione, documento e ispirazione, traccia e rilancio.

È un invito alla lettura, certo, ma anche alla scoperta, alla connessione, all'azione. A immaginare che i progetti qui raccolti non siano punti di arrivo, ma inizio di nuovi percorsi: nella didattica, nella ricerca, nell'impresa, nella vita dei territori. Perché un buon progetto non finisce quando si chiude il file o si stampa il prototipo: continua ogni volta che qualcuno lo legge, lo adotta, lo trasforma, lo rilancia.

8. Ringraziamenti e invito alla lettura

A chi legge, a chi osserva, a chi progetta: questo catalogo non è solo il resoconto di un evento o la documentazione di una mostra. È una chiamata collettiva. A immaginare altri mondi, altri modi. A credere nel potere del progetto come strumento di trasformazione reale, quotidiana, condivisa. A riconoscere nel design una pratica culturale profonda, capace di produrre impatto, valore, bellezza, giustizia.

Questo lavoro è il frutto di molti sguardi, di molte mani, di molte voci. Ringraziamo tutti coloro che hanno reso possibile Design&Territori – Agrigento Capitale Italiana della Cultura 2025: i docenti che hanno creduto in questa visione, gli studenti che si sono messi in gioco con passione, le aziende e gli enti che hanno accettato la sfida della collaborazione, i professionisti che hanno arricchito il percorso con competenze e visioni, e naturalmente chi ha attraversato questi spazi – reali e simbolici – con curiosità e apertura. Questo catalogo è per tutti loro, ma anche per chi non c'era. Per chi lo sfoglierà per la prima volta tra mesi o tra anni. Per chi cerca ispirazione, per chi vuole capire, per chi vuole fare. Per chi crede che il design sia una questione di futuro, ma anche di presente. Perché ogni progetto è un seme, e ogni seme ha bisogno di essere coltivato, raccontato, tramandato.

Design&Territori è un'esperienza che continua: nei territori che l'hanno generata, nei progetti che ha innescato, nelle reti che ha rafforzato. Questo catalogo è una tappa, non una conclusione. È un invito. A progettare insieme. Per i territori. Per le persone. Per il futuro.



Materia, relazioni, connessioni.

Il progetto di allestimento per Design&Territori 2025

Cottone+Indelicato Architetti

Il progetto di allestimento per Design&Territori 2025, ospitato negli spazi monumentali delle Fabbriche Chiaramontane di Agrigento – un tempo cappella francescana, oggi centro d'arte contemporanea – nasce dall'incontro tra la purezza strutturale del ferro e la materia calda e porosa del tufo. Due materiali archetipici, che si osservano e si rispettano: l'uno essenziale, resistente, cangiante; l'altro scavato dalla storia, modellato dal tempo e dalla luce.

Qui, l'allestimento non è semplice supporto; è parte attiva del racconto. Le strutture in ferro nero, realizzate in lamiera piegata e bullonata, segnano lo spazio come un segno grafico tridimensionale, costruendo un ambiente unitario e accogliente. Ogni oggetto – tavolo, leggio, sgabello – assume senso e funzione nel dialogo con lo spazio architettonico e con i contenuti della mostra.

Il percorso espositivo, per ragioni legate alla configurazione dello spazio, non riproduce linearmente la sequenza delle sezioni tematiche, ma le evoca trasversalmente lungo tre ambiti esperienziali:

- la sfera personale, intima e riflessiva,
- la dimensione abitativa, dedicata agli oggetti e agli spazi del vivere quotidiano,
- il contesto territoriale, luogo di collettività e trasformazione.

Tali ambiti dialogano idealmente con i quattro elementi di Empedocle – Terra, Acqua, Aria, Fuoco – a cui si aggiunge la Luce come simbolo di identità. Da questa corrispondenza simbolica nascono le cinque sezioni tematiche della mostra:

- Radici (Terra), dedicate al patrimonio materiale e immateriale,
- Cura (Acqua), come attenzione e responsabilità,
- Esperienza (Aria), legata a servizi, comunicazione e interfacce,
- Esplorazione (Fuoco), che accende la spinta all'innovazione,
- Identità (Luce), elemento trasversale e generativo.

Ogni progetto in mostra è accompagnato da una didascalia che ne esplicita l'appartenenza a una sezione, attraverso un simbolo grafico dedicato: un piccolo segno che guida lo sguardo, suggerisce connessioni e favorisce l'orientamento narrativo.

L'intero impianto è concepito per garantire modularità, trasportabilità e sostenibilità: le strutture in ferro sono leggere ma robuste, facili da montare e smontare, riutilizzabili in contesti diversi. L'essenzialità del linguaggio costruttivo rispecchia la volontà di lasciare spazio al contenuto e alla specificità del luogo che lo ospita. Non una scenografia, ma un dispositivo dialogico tra architettura, progetto e comunità.

Nel contesto fortemente connotato delle Fabbriche Chiaramontane, l'allestimento agisce per sottrazione e ascolto, valorizzando la monumentalità del tufo e la geometria della navata. È una struttura che guida senza imporsi, che sostiene senza sovrastare, che racconta attraverso il ritmo, la relazione e la misura. Perché il design non costruisce solo oggetti. Costruisce connessioni.



Indice

pp. 40—41

01



RADICI - LA TERRA DEL PROGETTO

Il design si radica nella memoria materiale e immateriale dei territori. Le radici nutrono il progetto, collegando passato e futuro attraverso il patrimonio culturale condiviso.

Rimbombo

Libera Università di Bozen-Bolzano

For all Sustainability. New Design Products for University Campus

Politecnico di Bari

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa

Università degli Studi di Firenze

Autentici da Millenni. Progettazione integrata e dynamic place branding per il patrimonio materiale e immateriale della Provincia di Benevento

Università degli Studi Gabriele d'Annunzio di Chieti - Pescara

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects

Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

Sibilliana

Università degli Studi di Palermo

Unisono

Università degli Studi di Palermo

pp. 70—71

02



CURA - L'ACQUA DEL PROGETTO

La progettazione come gesto di attenzione e rigenerazione. La cura scorre come acqua, alimentando la trasformazione responsabile di persone, ambienti e comunità.

Mani in paglia

Politecnico di Milano

Cometa

Politecnico di Milano

DesignLab del Master in Eco Packaging Design

Politecnico di Torino

Design for Plasmix

Politecnico di Torino e Università di Parma

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA

Università di Camerino

Design for Reuse. Sviluppo di nuovi prodotti attraverso il riutilizzo di componenti, scarti industriali e materiali a fine vita

Università di Camerino

SuperPowerMe

Università di Siena

pp. 116—117

03



ESPERIENZA – L'ARIA DEL PROGETTO

Il design è esperienza che connette, circola, respira. È relazione viva tra contesto, comunità e sapere, un racconto che si costruisce attraverso l'ascolto e la partecipazione.

Certi Ospiti Creativi: Workshop L_111
Libera Università di Bozen-Bolzano

Martypan
Università degli Studi di Palermo

Gli Assistenti Conversazionali nei Musei: Esperienze Digitali in una Rete di Musei Connessi
Università della Calabria e Università Luav di Venezia

Design about Food
Università di Parma e Politecnico di Torino

BeauCoup – Building Active User Experience to Bring Culture to the People
Università di Siena

Patrimonio, territorio, design. Progetti per la Rete Museale della Carnia
Università Luav di Venezia

pp. 130—131

04



ESPLORAZIONE – IL FUOCO DEL PROGETTO

L'esplorazione accende la progettualità: visione, slancio, trasformazione. Il design interroga il presente per aprire nuovi scenari di futuro possibile.

Alpitypes
Libera Università di Bozen-Bolzano

Genius Topics
Politecnico di Bari

Rethink coffee
Politecnico di Torino

Laboratorio di Innovazione
Politecnico di Torino

Calvino derubato
Università di Genova

Vita Vetrea e Hyalinia
Università di Napoli Federico II

pp. 160—161

05



IDENTITÀ – LA LUCE DEL PROGETTO

Il design dà forma all'identità collettiva, rivelando ciò che ci unisce. Come la luce nell'universo di Empedocle, sintetizza gli elementi e disegna nuovi orizzonti.

Brand design strategy per la rete Tetide
Sapienza Università di Roma

Ceramica Mediterranea: Design e Identità Culturale
Università degli Studi di Napoli Federico II

Ravanusa City Branding. Idee e progetti per un'identità visiva della città
Università degli Studi di Palermo

Epica
Università degli Studi di Palermo

Innova Pollina
Università degli Studi di Palermo

Val di Seren. Esporre come narrazione di un territorio
Università Luav di Venezia

L'Università che progetta 16 visioni in rete



Project Visual Communication

Libera Università
di Bozen – Bolzano

Coordinato da Christian Upmeier

Con il progetto Rimbombo ci siamo occupati del branding e della comunicazione per una piccola mostra fotografica a carattere storico, realizzata in collaborazione con la Fondazione Museo Storico del Trentino, in occasione della commemorazione del bombardamento di San Martino (Trento), avvenuto nel maggio 1944. Durante la prima fase del lavoro sono state sviluppate proposte progettuali individuali; successivamente, nella seconda parte del semestre, abbiamo operato come team, suddivisi in gruppi, per curare il branding, la realizzazione di poster sia stampati sia animati, la campagna sui social media, i volantini, un piccolo catalogo, l'allestimento e la curatela della mostra, oltre alla documentazione del progetto fino alla sua apertura a fine maggio. Abbiamo progettato, pubblicato, esposto.

Workshop Certi Ospiti Creativi

Libera Università
di Bozen – Bolzano

Coordinato da Gianluca Camillini e Kuno Prey

In occasione del suo 110° anniversario, il Parkhotel Laurin di Bolzano ha richiesto alla Facoltà di Design e Arti di progettare interventi minimi ed eleganti nelle stanze dell'esclusivo hotel. Kuno Prey e Gianluca Camillini hanno supervisionato un gruppo di otto laureati e studenti sensibili alle tematiche del workshop. Il laboratorio didattico Certi Ospiti Creativi: Workshop L_11 si è svolto presso il Parkhotel Laurin, in un atelier temporaneo allestito nella Sala delle Fontane, nel periodo 10-17 ottobre 2021. I partecipanti e i docenti hanno soggiornato all'interno dell'hotel per tutta la durata dei lavori, vivendo appieno l'esperienza dell'ospitalità in un albergo di lusso. Durante la settimana di progettazione sono intervenuti diversi esperti con lezioni e contributi legati alle tematiche del workshop, tra cui creativi e artigiani: Paola Jannelli – Jannelli&Volpi, Milano; Francesca Banterle, decoratrice, Verona; Hermann Kühebacher, tessitore; Enzo Parduzzi, esperto nelle tecniche dello spolvero, del rullo e dello stencil. I progetti sono stati realizzati all'interno dell'hotel e documentati nell'omonima pubblicazione, edita da Rubbettino nel 2022.

WUP Visual Communication

Libera Università
di Bozen – Bolzano

Coordinato da Antonino Benincasa

Il progetto Alpitypes, nato in collaborazione con Kunst Meran Merano Arte, museo di arte contemporanea nel cuore di Merano, esplora ed elabora digitalmente caratteri tipografici storici dell'arco alpino, usati nei manifesti tra il 1870 e la Seconda guerra mondiale. Nel laboratorio WUP Visual Communication della Libera Università di Bolzano, studenti e studentesse hanno analizzato alfabeti parziali presenti nei manifesti e ricostruito le lettere mancanti, mai disegnate dai cartellonisti. Il progetto fa parte della ricerca Graphic Design from the Alps, diretta dai professori Antonino Benincasa e Massimo Martignoni. I risultati, pubblicati nel 2024, culmineranno in una mostra presso Kunst Meran Merano Arte nell'ottobre 2025.

Laboratorio di Disegno Industriale 2

Politecnico di Bari

Coordinato da Rossana Carullo e Vincenzo Cristallo

Le risposte alle emergenze climatiche e ambientali nelle quali sono coinvolte le comunità territoriali richiedono uno sguardo rinnovato, un upcycling visivo per la comprensione delle interconnessioni che le legano agli ambienti (economico, culturale, sociale e politico) e alle altre specie (animali, piante, microrganismi o l'intero albero della vita), in ogni ordine di grandezza e in tutti i sistemi, intesi come veri e propri patrimoni dei territori. L'educazione allo sguardo, sviluppata attraverso la progettazione di artefatti per osservare, da esperienza individuale degli allievi si è trasformata, grazie all'ausilio delle tecnologie digitali, in un'esperienza collettiva delle comunità del Mezzogiorno. L'attività laboratoriale ha condotto alla progettazione di una digital map interattiva e collettiva di sguardi sui territori. Tecnologie GIS e IoT, sviluppate con l'azienda Uptoeath, hanno dato vita a una diversa percezione dei contesti nei quali insiste una connessione tra uomini e piante che incide a qualunque livello e in qualunque condizione della nostra esistenza particolare.

Laboratorio di New Product Development

Politecnico di Bari

Coordinato da Vincenzo Paolo Bagnato

Il progetto didattico "For all Sustainability. New Design Products for University Campus" rientra nelle attività del corso di New Product Development del Corso di Laurea Magistrale in Industrial Design del Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design del Politecnico di Bari, coordinato dal professor Vincenzo P. Bagnato assieme alla professoressa Maria Francesca Sabbà (tecnica dei materiali, materiali riciclati innovativi) e alla professoressa Debora Anelli (valutazione economica, sostenibilità). Il progetto prevede lo studio dei campus universitari (con un focus sul Campus E. Quagliariello di Bari) attraverso i suoi spazi, i suoi oggetti e le persone che lo frequentano, con l'obiettivo di analizzare i rituali quotidiani degli studenti universitari e individuare strategie progettuali finalizzate a creare nuovi prodotti atti a valorizzare e migliorare la loro qualità della vita, nel quadro di un approccio sostenibile e for all.

Workshop Mani in Paglia

Politecnico di Milano

Coordinato da Barbara del Curto

Finalizzati alla messa in opera di sperimentazioni in ambito tesi, i workshop della serie Mani in Paglia, parte del progetto "Polisocial Bioloop", si sviluppano all'interno del progetto di consolidamento Bioloop Factory del Politecnico di Milano. Mani in Paglia valorizza gli scarti agricoli tramite materiali biocompositi e processi circolari. I materiali sviluppati nelle tesi Nostraw e StrawLife utilizzano paglia di grano e di riso per rispondere a esigenze concrete, come la produzione di dispositivi per l'agricoltura periurbana e soluzioni di packaging circolare per le microimprese locali. I capisaldi del progetto sono: materie prime-secondarie da scarti agricoli locali; processi accessibili e ripetibili; tecnologie low-tech per favorire il trasferimento tecnologico. I workshop, organizzati presso l'OffCampus Nosedo, sono stati svolti per testare l'effettiva riproducibilità dei materiali da parte di associazioni locali che coinvolgono soggetti fragili, unendo ricerca e territorio in pratiche concrete di design inclusivo e promuovendo sostenibilità, innovazione sociale ed economia circolare.

Laboratorio COMeta

Politecnico di Milano

Coordinato da Venanzio Arquilla

COMeta è un laboratorio di metaprogetto sviluppato al Politecnico di Milano che esplora l'intersezione tra design e autismo. Creato per il secondo anno del corso di Design del Prodotto Industriale, propone una metodologia didattica basata sulla ricerca sul campo e sulla coprogettazione con persone autistiche. Il processo didattico è strutturato in fasi che vanno dalla ricerca degli utenti e dei contesti alla generazione di concept e alla prototipazione. La particolarità di COMeta risiede nel suo approccio collaborativo con una rete di esperti, associazioni e famiglie, creando un ecosistema che supera le tradizionali barriere accademiche. Come sottolineato da Fabrizio Acanfora nella prefazione del libro "Design & Autismo", questo modello dimostra che il design inclusivo non è più opzionale, ma diventa necessario, riconoscendo che la diversità non è un ostacolo, ma una risorsa preziosa in ogni ambito. Il laboratorio COMeta ha generato oltre 170 progetti in 13 edizioni, coinvolgendo più di 400 studenti. Questi concept innovativi esplorano 10 aree tematiche principali per il design focalizzato sull'autismo, applicabili in diversi contesti d'uso, dai centri specializzati alle abitazioni. La ricerca ha sviluppato anche strumenti di valutazione e la piattaforma open source OpenCOMeta per condividere soluzioni personalizzabili.

DesignLab del Master Eco Packaging Design

Politecnico di Torino

Coordinato da Paolo Tamborrini

Il Master in Eco Packaging Design è un percorso formativo interdisciplinare della durata di un anno che affronta in modo strategico e progettuale il tema del packaging sostenibile. In un contesto in cui l'imballaggio non è più solo un semplice contenitore, ma un sistema complesso di significati, relazioni e impatti sociali, il Master forma professionisti in grado di progettare soluzioni innovative e responsabili, capaci di rispondere alle sfide ambientali, normative e di mercato. L'esperienza didattica si sviluppa attraverso un equilibrio tra teoria e pratica, alternando momenti di approfondimento metodologico a laboratori progettuali svolti in collaborazione con aziende e realtà del settore. Le sfide affrontate sono reali e concrete, permettendo agli studenti di confrontarsi con materiali innovativi, processi produttivi sostenibili e strategie di comunicazione efficaci. Un percorso che unisce creatività, ricerca e responsabilità, per formare i professionisti del futuro in un settore in continua evoluzione.

Laboratorio di Innovazione

Politecnico di Torino

Coordinato da Paolo Tamborrini e Chiara Remondino

Il Laboratorio di Innovazione adotta un approccio transdisciplinare all'innovazione sostenibile, integrando design, sociologia e gestione dell'innovazione. Attraverso la Systemic Innovation Design Methodology, il percorso guida gli studenti nello sviluppo di progetti, processi e servizi, partendo da un'analisi approfondita del contesto. L'obiettivo è formare progettisti in grado di affrontare sfide complesse con uno sguardo critico e metodico, combinando competenze analitiche e operative. Tra i principali risultati progettuali vi è il design del Databook, un artefatto analogico-digitale realizzato in collaborazione con enti pubblici, privati e aziende. Il Databook raccoglie dati, narrazioni e visualizzazioni, restituendo una lettura sistemica e strategica del contesto e fungendo da base per lo sviluppo di soluzioni innovative e sostenibili.

Laboratorio di Open Systems

Politecnico di Torino

Coordinato da **Silvia Barbero**

Open Systems è uno dei laboratori della Laurea Magistrale in Design Sistemico del Politecnico di Torino, che affronta la sostenibilità con un approccio sistemico e transdisciplinare. Attraverso lo studio della complessità e dei flussi di materia, energia e informazione, il design sistemico permette di progettare sistemi in cui gli output produttivi diventano input per altri processi, riducendo gli impatti ambientali e generando valore. Dall'anno accademico 2022-2023, la collaborazione con Exclusive Brands Torino ha dato vita a progetti pilota e iniziative locali, dimostrando l'impatto concreto del design sistemico sul territorio. Metodi e strumenti come il rilievo olistico, il co-design e la visualizzazione dei dati hanno supportato lo sviluppo di soluzioni sostenibili. Le aziende partner, oltre a fornire dati e ospitare esperienze in azienda, hanno offerto opportunità di tesi e stage, rafforzando il legame tra università e imprese.

Laboratorio di Sintesi Finale in Design per la Comunicazione Visiva

Sapienza Università
di Roma

Coordinato da **Carlo Martino**

I progetti presentati sono il risultato del Laboratorio di Sintesi Finale in Design per la Comunicazione Visiva, svolto nell'a.a. 2023-2024 all'interno del Corso di Laurea triennale in Design della Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma. Il laboratorio ha avuto come obiettivo la definizione di una brand design strategy per la rete di parchi e riserve naturali Tetide. Gli studenti hanno analizzato le dimensioni strutturali, funzionali e identitarie di ciascun sito – parchi, riserve, aree protette – con particolare attenzione alla comunicazione visiva preesistente. Il processo progettuale si è basato sul modello di branding Carmi Ubertis e sulla produzione dei relativi artefatti: dal digital all'editorial design, dallo space al packaging design. La ricerca ha incluso inoltre l'analisi di patrimoni iconografici e delle culture locali, integrando processi di coinvolgimento diretto dei visitatori. Gli esiti finali propongono dunque lo sviluppo di proposte progettuali coerenti con l'identità del territorio, corredate da elaborati grafici, materiali promozionali e contenuti audiovisivi.

Laboratorio di Industrial Design

Università degli Studi della
Campania “Luigi Vanvitelli”

Coordinato da **Claudio Gambardella**

I modelli del progetto From VANVITELLI to VAIA: new green design objects sono nati nel Laboratorio di Industrial Design 1A, in collaborazione con la startup VAIA e la falegnameria MAGIL di Trento. L'idea di creare, nel 2021, un rapporto con gli startupper di VAIA – il nome della tempesta che colpì il Trentino nel 2018, causando l'abbattimento di oltre 42 milioni di alberi – nasce dal desiderio di contribuire, con nuovi oggetti di design, al successo del progetto VAIA, pienamente condiviso dal laboratorio. Un progetto concepito secondo i principi dell'economia circolare, che mira a sostenere le comunità locali, ripristinare l'equilibrio dell'ecosistema (impiegando anche una minima parte di quei larici e abeti abbattuti dalla tempesta) e devolvere una quota dei proventi ricavati dalle vendite degli oggetti per piantare nuovi alberi. Non è stato facile, a causa della pandemia, lavorare alla creazione di piccoli oggetti in legno; il contributo del dottor Federico Stefani di VAIA e del maestro Giorgio Leonardelli della falegnameria MAGIL, intervenuti in remoto durante il corso, è stato però di grande aiuto. Alcuni di questi oggetti, dalle forme organiche, sono stati invece realizzati con la stampante 3D grazie allo studente Alessandro Fedele. L'intenzione è quella di valutare, per un'eventuale messa in produzione, l'impiego della pasta lignea.

Challenge Arte Design e Impresa

Università di Firenze

Coordinato da Francesca Tosi

Arte, Design e Impresa è un progetto di ricerca finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale, promosso dal Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci (capofila), dal Comune di Prato e dall'Università degli Studi di Firenze – Dipartimento di Architettura DIDA. Obiettivo principale del progetto è stato proporre e sviluppare nuovi modelli e processi formativi, offrendo alle aziende partner un'opportunità di innovazione di prodotto e di processo, nonché un'occasione per valorizzare le eccellenze territoriali e promuoverne lo sviluppo in ambito artistico e del design. I 22 giovani artisti e designer selezionati per uno stage della durata compresa tra 6 e 12 mesi hanno realizzato una serie di progetti innovativi in collaborazione con le 12 aziende partner, rappresentative dell'eterogeneo sistema produttivo del territorio toscano. L'opportunità offerta ai giovani progettisti è stata quella di immergersi nel contesto aziendale locale e di collaborare allo sviluppo di un progetto di design innovativo, con materiali e caratteristiche tecniche definite in accordo con le imprese ospitanti. Al termine degli stage, ogni progetto è stato valorizzato attraverso la realizzazione di un catalogo finale e due mostre, tenutesi presso il Centro Pecci di Prato e la Sala Campolmi.

Industrial Design Studio

Università degli Studi di Napoli Federico II

Coordinato da Carla Langella

I progetti Vita Vetrea e Hyalinia rappresentano due esiti progettuali distinti, sviluppati nell'ambito del laboratorio Industrial Design Studio in collaborazione con l'azienda Tammaro Home. Entrambi esplorano le potenzialità formali, simboliche e sostenibili del vetro attraverso approcci sperimentali e interdisciplinari. Vita Vetrea, risultato del corso, dà forma a una collezione di brocche in vetro dicroico soffiato, ispirate ai manufatti dell'area vesuviana conservati presso il Museo Archeologico Nazionale di Napoli e reinterpretati mediante intelligenza artificiale, modellazione digitale e produzione ibrida. Hyalinia, progetto di tesi che si sviluppa a partire dalle medesime premesse metodologiche del laboratorio, indaga il potenziale dell'upcycling applicato a scarti vetrosi, dando origine a una collezione di gioielli ispirati alle diatomee, microrganismi acquatici la cui struttura silicea costituisce una matrice morfologica e concettuale. Entrambi i progetti attivano un dialogo tra cultura materiale e ricerca progettuale, artigianato e innovazione, ridefinendo la relazione tra natura, tecnologia e processo creativo.

Laboratorio di Design del Prodotto

Università degli Studi di Napoli Federico II

Coordinato da Alfonso Morone

Il Laboratorio di Design del Prodotto, in coerenza con le tematiche che caratterizzano il corso di Laurea Triennale in Design per le Comunità, ha coinvolto gli studenti del secondo anno in un'esperienza didattica volta alla progettazione di una collezione di piastrelle in ceramica per l'azienda Ma.Vi., ispirata a segni rappresentativi dei luoghi legati all'identità mediterranea. Nel progetto didattico "Collezione Mediterraneo x MAVI Ceramiche", gli studenti hanno avuto l'opportunità di esplorare la forte presenza di manifatture artigiane che caratterizzano l'area, alternando le attività progettuali con workshop e visite in azienda, con lo scopo di sviluppare una collezione coerente che rifletta l'identità unica della regione. Attraverso l'esplorazione di tecniche ceramiche innovative, all'altezza degli standard artigianali meridionali, sono stati integrati nel design delle piastrelle elementi simbolici, colori e motivi frutto di un lavoro di elaborazione grafica ispirato all'identità storico-culturale delle architetture napoletane, con l'intento di promuovere la sostenibilità e la collaborazione con artigiani locali per la produzione.

Laboratorio di Design di Prodotto

Università degli Studi di Palermo

Coordinato da **Benedetto Inzerillo**

Gli studenti del primo anno del Corso di Laurea in Disegno Industriale affrontano, all'interno del Laboratorio di Design di Prodotto, una serie di temi progettuali sensibili e tra loro eterogenei, che includono l'inquinamento delle acque marine e fluviali, la compromissione degli ecosistemi territoriali e i modelli di produzione e consumo non sostenibili, con particolare riferimento all'industria dell'abbigliamento e alla proliferazione di oggetti a breve ciclo di vita. L'obiettivo formativo non si limita alla risoluzione funzionale dei problemi, ma si estende alla costruzione di scenari in cui prodotti e servizi siano capaci di confrontarsi criticamente con le esigenze dell'utente e, in modo prioritario, con quelle dell'ambiente. Nel corso degli ultimi anni, il laboratorio ha sviluppato una traiettoria didattica coerente con le sfide contemporanee, attraversando temi come il "Design per salvare il pianeta", il "Design per la sopravvivenza" e, più recentemente, il "Design per i territori in transizione", con particolare attenzione alle aree interne. Questo approccio ha favorito l'attivazione di collaborazioni con enti pubblici e realtà produttive locali, offrendo agli studenti l'opportunità di confrontarsi con contesti concreti e contribuendo a ridefinire il ruolo del design come leva di trasformazione sostenibile e di dialogo con le comunità.

Laboratorio di Design della Comunicazione

Università degli Studi di Palermo

Coordinato da **Francesco Monterosso**

"From graphic to interaction. Artefatti di comunicazione materiali e immateriali del contemporaneo" è il titolo che accompagna e connota il Laboratorio di Design della Comunicazione (II anno) del CdL in Disegno Industriale del Dip. di Architettura di Palermo, il cui scopo generale è quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici nell'ambito della visual identity (per imprese, istituzioni, beni culturali, territori, etc). Il corso (semestrale) è articolato in un ciclo di lezioni frontali, esercitazioni progettuali e un workshop conclusivo sviluppato con partner territoriali. La prima parte del corso ha l'obiettivo di fornire agli allievi una serie di competenze che siano il risultato dell'intersezione tra cultura di progetto e conoscenze teorico-pratiche proprie del design della comunicazione, anche in relazione alle tecnologie digitali. La seconda parte punta, invece, a formare la capacità di costruire percorsi progettuali orientati all'ideazione e realizzazione di sistemi di identità visiva per una committenza reale, attraverso il coinvolgimento di partner locali e/o nazionali. È utile segnalare che l'intero percorso è oggetto di una strutturata sperimentazione pedagogica che intercetta, in particolare, alcuni approcci e pratiche di innovazione didattica connessi al progetto "Mentore per la Didattica", un programma dell'Ateneo palermitano sulla qualità della didattica basato su azioni e attività sistemiche di formazione continua e peer mentoring.

Laboratorio di Prodotto e Comunicazione Integrata

Università degli Studi di Palermo

Coordinato da Dario Russo

Il Laboratorio di Prodotto e Comunicazione Integrata, erogato al terzo anno del Corso di Laurea in Disegno Industriale, approfondisce le metodologie progettuali con particolare attenzione al Design Thinking e al design sprint. Dopo aver discusso in aula diversi approcci, gli studenti sono chiamati a metterli in pratica attraverso lo sviluppo di veri e propri brief aziendali. Negli ultimi anni, il laboratorio ha concentrato le proprie attività sul settore agroalimentare, grazie alla collaborazione con il professor Nicola Francesca (Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Agroalimentari), ottenendo risultati significativi sia sul piano didattico sia su quello imprenditoriale, con ricadute concrete per comunità e territori. I progetti sono inquadrati in una logica sistemica: l'oggetto si espande nel servizio e prende forma a partire dall'esperienza utente (UX). Da questo approccio nascono collaborazioni con enti e aziende, ma anche progetti concreti che spesso si traducono in prove finali o in vere opportunità di impresa per gli studenti, incentivati ad avviare proprie startup.

Laboratorio di Tesi Magistrale in Eco Inclusive Design

Università degli Studi Gabriele d'Annunzio di Chieti – Pescara

Coordinato da Rossana Gaddi

La Provincia di Benevento vanta un ricchissimo patrimonio storico, architettonico e culturale, profondamente legato a un'identità folklorica unica, ma minacciato dallo spopolamento giovanile e dalla scarsa promozione. Autentici da millenni è un progetto che propone una strategia di place branding dinamico per valorizzare il territorio attraverso prodotti, servizi e tecnologie digitali, incentivando un turismo sostenibile e inclusivo. Il contesto storico e i miti locali – come la leggenda delle janare – vengono interconnessi tramite uno storytelling digitale immersivo e percorsi esperienziali co-creati dagli abitanti. Un elemento chiave è Ben, la mascotte che rappresenta l'identità locale e guida i visitatori in un'esperienza narrativa coinvolgente. App digitali, sistemi di smart wayfinding e souvenir intelligenti favoriscono l'interazione, con l'obiettivo di preservare e diffondere la memoria storica del luogo.

Workshop del Master in Eco-design ed Eco-innovazione

Università di Camerino

Coordinato da Lucia Pietroni

I workshop Prodotti sostenibili per packaging di alta gamma e Macchine da caffè HORECA, realizzati in collaborazione con Valtenna e Nuova Simonelli, hanno affrontato i temi della sostenibilità e dell'innovazione nei rispettivi settori, sviluppando soluzioni progettuali innovative ed ecosostenibili. Il workshop con Valtenna aveva l'obiettivo di sviluppare soluzioni innovative e sperimentali di packaging. Attraverso l'adozione dei criteri dell'ecodesign, sono stati ideati e prototipati nuovi concept caratterizzati da un elevato contenuto di qualità, valore emozionale e sostenibilità. Il workshop con Nuova Simonelli si è concentrato sullo sviluppo di soluzioni progettuali eco-innovative per macchine automatiche da caffè destinate al settore Horeca. All'interno del percorso sono stati elaborati concept di prodotto ad alte prestazioni in termini di durabilità, disassemblabilità e circolarità.

Laboratorio di Disegno Industriale

Università di Camerino

Coordinato da Lucia Pietroni

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali è una collezione di prodotti sviluppati attraverso il riutilizzo di scarti industriali e componenti di oggetti giunti al termine della loro vita utile. Attraverso un processo di autoproduzione che coniuga l'utilizzo di tecniche artigianali e tecnologie di digital fabrication (additive manufacturing, laser cutting, ecc.), gli studenti hanno ideato e realizzato prodotti utili e innovativi, dando nuova vita a materiali e oggetti che altrimenti sarebbero diventati rifiuti. Collaborando con numerose aziende del territorio marchigiano, che si sono rese disponibili alla sperimentazione, gli studenti hanno raccolto, selezionato, studiato e reimpiegato oggetti dismessi, sfridi e scarti di lavorazione, trasformandoli in nuovi prodotti.

Workshop Calvino Derubato

Università di Genova

Coordinato da Niccolò Casiddu e Francesco Burlando

Il progetto Calvino Derubato presenta il lavoro svolto durante un workshop volto a esplorare la possibilità di interazione tra progettisti e intelligenza artificiale, utilizzando come tema le Città invisibili di Italo Calvino. Con l'obiettivo di indagare fino a che punto l'IA possa replicare la creatività umana nel tradurre le immagini mentali in progetti, il processo di progettazione ha previsto l'utilizzo di intelligenze artificiali generative testo-immagine e l'impiego del software MidJourney per l'adattamento dei testi generati in immagini e modelli 3D. Lo studio ha messo in evidenza l'apporto creativo dei designer umani nel guidare i contenuti generati dall'IA, sottolineando il ruolo centrale del prompt designer nel processo di progettazione, mentre i nuovi strumenti tecnologici si configurano come validi supporti all'ispirazione e alla generazione di contenuti.

Laboratorio di Design About Food

Università di Parma
e Politecnico di Torino

Coordinato da Silvia Barbero

Il laboratorio Design About Food del Corso di Laurea in Design Sostenibile per il Sistema Alimentare propone una formazione interdisciplinare che integra in modo olistico tecnologia digitale, economia ed ecoprogettazione. Al centro del percorso si colloca l'approfondimento della progettazione ecocompatibile, che abbraccia l'intero ciclo di vita di prodotti e servizi, con l'obiettivo di ridurre l'impatto ambientale e rispondere efficacemente a bisogni concreti. Gli studenti vengono guidati nella comprensione dei principi della sostenibilità, dalla scelta dei materiali all'ottimizzazione delle risorse, fino a una comunicazione efficiente che supporti l'utente nell'uso e nella dismissione dei prodotti. In parallelo, l'impiego di sensori e strumenti digitali consente di monitorare e ottimizzare le performance ambientali lungo la filiera produttiva, migliorando la capacità di intervento proattivo sui processi. Il modulo di gestione sostenibile esplora le dinamiche economiche della sostenibilità all'interno delle organizzazioni aziendali, analizzando standard volontari, rischi di greenwashing e le complessità delle catene del valore internazionali, preparando gli studenti a progettare soluzioni innovative e a implementare pratiche gestionali etiche e responsabili.

Workshop Design for Plasmix

Politecnico di Torino e
Università di Parma

Coordinato da Eleonora Fiore e Paolo Tamborrini

Design for Plasmix è parte del progetto di ricerca PHOENIX, dedicato al recupero dei rifiuti plastici misti attraverso un approccio di design sistemico. Partendo dal contesto globale, segnato da alcune inefficienze nei processi di riciclo della plastica e dalla creazione di una frazione eterogenea non riciclabile, il progetto illustra come la collaborazione tra designer, riciclatori e consumatori possa generare soluzioni concrete. Grazie alla partnership con il consorzio COREPLA, il progetto documenta le strategie per trasformare un rifiuto critico in materiali e prodotti di valore. Le tecniche adottate includono l'impiego di compatibilizzanti e una filosofia di design from recycling, che consiste nello studio e nella valorizzazione delle caratteristiche del materiale per la creazione di artefatti. Partendo dal ripensamento dell'intera filiera produttiva, il workshop Design for Plasmix ha dato vita a prodotti allegorici, in continuità o in contrasto con il materiale di scarto di origine.

Dottorato di Interesse Nazionale in Design per il Made in Italy

Università di Siena

Coordinato da Patrizia Marti

Il progetto BeauCoup (www.beaucoup-project.eu) ha sviluppato nuovi modelli di servizi museali basati su tecnologie digitali e stimoli multisensoriali, con l'obiettivo di rendere il patrimonio culturale accessibile alle persone anziane con disabilità. Il progetto ha coinvolto diversi stakeholder – persone anziane, educatori e curatori museali, operatori sanitari – in un processo iterativo di ideazione, prototipazione e valutazione. Uno dei servizi sviluppati è finalizzato all'organizzazione di laboratori di storytelling nei centri diurni e nelle residenze sanitarie assistenziali, attraverso l'uso di un sistema multimediale e multisensoriale chiamato magic casket, che contiene una serie di stimoli analogici e digitali pensati per attivare ricordi e promuovere il dialogo.

Dottorato di Interesse Nazionale in Design per il Made in Italy

Università di Siena

Coordinato da Patrizia Marti

Il progetto SuperPowerMe ha l'obiettivo di innovare la terapia ortodontica della malocclusione di III classe in pazienti di età compresa tra 5 e 10 anni, grazie all'adozione di soluzioni che riducono i problemi ergonomici, funzionali e di accettazione del dispositivo medico standard disponibile in commercio. Il sistema SuperPowerMe include: una maschera facciale personalizzata, modellata sull'anatomia del volto del paziente e stampata in 3D con materiali biocompatibili, decorata per trasformarla in una maschera da supereroe; sensori integrati nel dispositivo e una dashboard per il monitoraggio della terapia; un videogioco progettato come strumento per facilitare l'adesione al trattamento. Il sistema è stato sperimentato in due studi osservazionali ed è attualmente oggetto di una sperimentazione clinica cross-over per valutarne l'efficacia terapeutica.

Dottorato di Interesse Nazionale in Design per il Made in Italy

Università luav di Venezia e Università della Calabria

Coordinato da Alberto Bassi

Il progetto didattico "Assistenti conversazionali nei musei: esperienze digitali in una rete di musei connessi", promosso da luav e Unical, sperimenta l'uso di assistenti conversazionali per offrire esperienze interattive in una rete di musei geograficamente distanti ma digitalmente connessi. Gli avatar attuali, sviluppati con la piattaforma Algho, supportano visitatori e studenti fornendo informazioni storiche, curiosità e percorsi di visita personalizzati. In parallelo, si studiano i futuri digital humans basati su Nvidia Omniverse, capaci di ricostruire con maggiore dettaglio gli ambienti museali e di offrire un'intelligenza emotiva più evoluta. Grazie a chatbot basati su intelligenza artificiale, le narrazioni possono essere aggiornate in tempo reale, generando contenuti inclusivi e accessibili anche da remoto. Obiettivo principale è incentivare la collaborazione tra università, musei e altri enti culturali, integrando tecnologie immersive, apprendimento attivo e nuove forme di interazione per valorizzare il patrimonio storico e artistico.

Laboratorio di Exhibit Design

Università luav di Venezia

Coordinato da Alessandra Bosco e Lucilla Calogero

Il laboratorio di exhibit design ha approfondito l'interazione tra uomo, ambiente e artefatto attraverso la progettazione di sistemi di allestimento divulgativi ed esperienziali. Il confronto con un contesto reale ha permesso di misurarsi con la gestione dell'intero processo progettuale: dal rapporto con la committenza all'individuazione di fonti primarie, dalla consultazione del patrimonio documentale fino alla realizzazione dell'allestimento e dell'esperienza di visita. Nel progetto Val di Seren: esporre come narrazione di un territorio, i risultati si concretizzano in un progetto allestitivo unitario che restituisce la complessità di un luogo e della sua cultura, facendo emergere l'esposizione come spazio polivalente, luogo di comunità e di interazione tra le persone che lo vivono, lo frequentano o ancora non lo conoscono. Il progetto è stato realizzato nell'ambito del protocollo d'intesa stipulato dalla Fondazione Val di Seren Onlus con l'Università luav di Venezia, in collaborazione con la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per l'Area Metropolitana di Venezia e le Province di Belluno, Padova e Treviso.

Laboratorio integrato di Exhibit design e Interaction Design

Università luav di Venezia

Coordinato da Emanuela Bonini Lessing

Il laboratorio integrato di exhibit e interaction design ha sperimentato un approccio multidisciplinare al progetto di nuclei di prossimità che combinano funzioni museali, sociali e commerciali a servizio dei territori marginali. Tra i risultati pensati per la rete museale Carnia Musei figurano exhibit interattivi, narrazioni digitali e modelli di gestione museale innovativi. L'adozione di un concept di museo ibrido, che integra funzioni tradizionali con spazi per eventi comunitari, promuove una fruizione socialmente sostenibile. Il progetto Patrimonio, territorio, design. Progetti per la Rete Museale della Carnia è realizzato nell'ambito di due protocolli d'intesa triennali stipulati dalla Comunità di Montagna della Carnia con l'Università luav di Venezia.

Le sezioni della mostra

Un viaggio attraverso gli elementi

Il percorso espositivo di Design&Territori – Agrigento 2025 si articola in cinque sezioni ispirate alla filosofia di Empedocle, pensatore agrigentino che concepiva il mondo come l'intreccio dinamico di quattro elementi primari – terra, acqua, aria, fuoco – animati e tenuti insieme da un quinto principio: l'etere, o luce.

La mostra invita il visitatore a compiere un viaggio simbolico e progettuale: un'ascesa dagli elementi più densi e radicati verso quelli più leggeri e trasformativi, fino a raggiungere la luce come sintesi e rivelazione finale.

Radici, Cura, Esperienza, Esplorazione, Identità: ogni sezione non è solo uno spazio tematico, ma un passaggio in un continuum che connette memoria e futuro, materia e visione, individuo e collettività.

Il design, in questo cammino, si fa strumento di relazione, trasformazione e senso condiviso.

- **Radici – La terra del progetto**
→ **memoria, saperi locali, appartenenza**
- **Cura – L'acqua del progetto**
→ **relazioni, responsabilità, rigenerazione**
- **Esperienza – L'aria del progetto**
→ **partecipazione, ascolto, relazione**
- **Esplorazione – Il fuoco del progetto**
→ **visione, slancio, innovazione**
- **Identità – La luce del progetto**
→ **sintesi, rivelazione, coerenza**

Radici

La terra del progetto

La memoria storico-culturale ci permette di comprendere ciò che siamo oggi e di immaginare chi potremmo essere domani. Il legame tra design e memoria si radica nel patrimonio materiale e immateriale dei territori, nei gesti, nei saperi, nei segni che attraversano il tempo.

I progetti raccolti in questa sezione si confrontano con la storia, le tradizioni, le identità locali con uno sguardo proattivo, che non si limita a preservare il passato, ma lo riattiva come risorsa generativa. Attraverso strumenti narrativi, tecnologici e visivi, il design si riconnette con i luoghi e le comunità, dando nuova linfa ai simboli che ne definiscono l'anima.

Le radici, come nella terra, affondano per dare forza: assorbono nutrimento dal passato e lo restituiscono sotto forma di progetto consapevole, situato, fertile. Il design, così, coltiva appartenenza e continuità, trasformando la memoria in materia viva e generativa.



Rimbombo

Le fotografie del bombardamento di San Martino del maggio 1944



unibz

Docenti – CHRISTIAN UPMEIER, MATTEO CAMPOSTRINI, STEPHAN SCHMIDT-WULFFEN

Tutor Aziendali – ELENA TONEZZER, MIRKO SALTORI, CATERINA TOMASI

Autori – SARAH YINSHI CHEONG, TOMMASO CICCOTTI, GABRIELA CRUZ, DILETTA DELL'UTRI, ALESSIA FARINOLA, ELISA GRASL, MAXI MARTHA HÖTZELDT, VIVIEN MERLER, ELENA PANDINI, ALICE PICCOLO, LUIS RICHTER, SELDA SEKBAN, GABRIELE SPONSIELLO, PAULA TRAPP, MICHELLE TRUONG, CECILIA VILLA

Azienda – FONDAZIONE MUSEO STORICO DEL TRENTO

Il progetto è incentrato su una galleria espositiva fatta di legno con fotografie del bombardamento del quartiere San Martino a Trento, suddivisa in capitoli tematici (edifici; infrastrutture; vie di comunicazione; chiesa di S. Martino). Comprende anche i supporti cartacei prodotti per promuovere la mostra: catalogo; pieghevole; cartolina; poster e la grafica animata per la pubblicità sui canali digitali.

Fazzlitt

For all Sustainability. New Design Products for University Campus



Docenti — VINCENZO PAOLO BAGNATO, MARIA FRANCESCA SABBÀ, DEBORA ANELLI

Tutor Aziendale — MARIA DEBERNARDIS

Autori — RITA CARRASSA, GIANROCCO COLONNA, MELISSA MELE

Azienda — GIOVANNA DELLA LANA

Fazzlitt è un accessorio multifunzionale che reinterpreta il fazzoletto della tradizione meridionale per il consumo di cibo fuori casa. Ideale per studenti e pendolari con spazi ridotti, trasporta il cibo in modo igienico e, una volta aperto, diventa una tovaglietta pratica. Leggero, lavabile e facilmente trasportabile, è realizzato con materiali di scarto tessili e da imballaggio,

promuovendo l'economia circolare pugliese. Il pluriball e il cartone assicurano isolamento termico e resistenza, mentre i tessuti ne valorizzano l'estetica e la durata. Ispirato all'antica abitudine di avvolgere il cibo in un fazzoletto, Fazzlitt ne rinnova l'uso con una progettazione modulare e versatile, trasportabile a mano, a spalla o agganciato a uno zaino.

Chiusino

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Docenti – FRANCESCA TOSI, MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – GIANMARCO GIOVANNINI

Azienda – ARTENOVA TERRECOTTE

Il progetto riguarda un contenitore ermetico a pressione per la conservazione e fermentazione del vino.

Mirea e Mirea II

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



Docenti — FRANCESCA TOSI, MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor — MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore — NADIA NERI

Azienda — ARTENOVA TERRECOTTE

Mirea è una giara per vinificazione ispirata ai Qvevri georgiani e pensata per la conservazione del vino unendo tradizione e innovazione.

Mad Collection

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa

Docenti – FRANCESCA TOSI, MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – SARA HARIZAJ

Azienda – BARTOLONI CERAMICHE

Mad Collection è una collezione di ceramiche componibili che offrono libertà di creare combinazioni nuove, spostando o sostituendo i singoli pezzi.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Oggetti per il tempo sospeso

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



Docenti – FRANCESCA TOSI, MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – DALILA INNOCENTI

Azienda – BARTOLONI CERAMICHE

Oggetti per il tempo sospeso è una serie di forme ceramiche cave che, attraverso tecniche di cottura sperimentali, esplora le proprietà acustiche e materiche del materiale.

Zucca

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



Docenti – FRANCESCA TOSI, MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – FRANCESCA ROSSELLO

Azienda – COLLEVILCA

Zucca è un decanter in vetro per vino, ispirato a contenitori tradizionali, progettato per facilitare la presa e il versamento grazie a una cavità ergonomica.

Piedistallo

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa

Docenti — FRANCESCA TOSI, MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor — MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore — ANDISHEH BAGHERZADEH

Azienda — COLLEVILCA

Il ruolo dell'autore è stato quello di realizzare una serie di basamenti che funzionino come un ponte tra il mondo dell'artigianato e quello dell'esposizione artistica.



ChilDreams

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa

Docenti – FRANCESCA TOSI, MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – IRIS VIRZÌ

Azienda – SAVIO FIRMINO

Partendo da un'attenta attività di ricerca e benchmarking, l'autrice ha sviluppato il nuovo logo per il ChilDreams, marchio dedicato.



Welmo

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



Docenti – FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autori – NADIA LOLIVA, LUCREZIA RINGRESSI, STEFANO VIGNINI

Azienda – SMARTEX

Gli autori hanno collaborato allo sviluppo del materiale comunicativo e dell'interfaccia dell'app per il progetto WELMO, un sistema di monitoraggio respiratorio tramite sensori tessili.

Villaggio in Buthan

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Docenti — FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor — MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

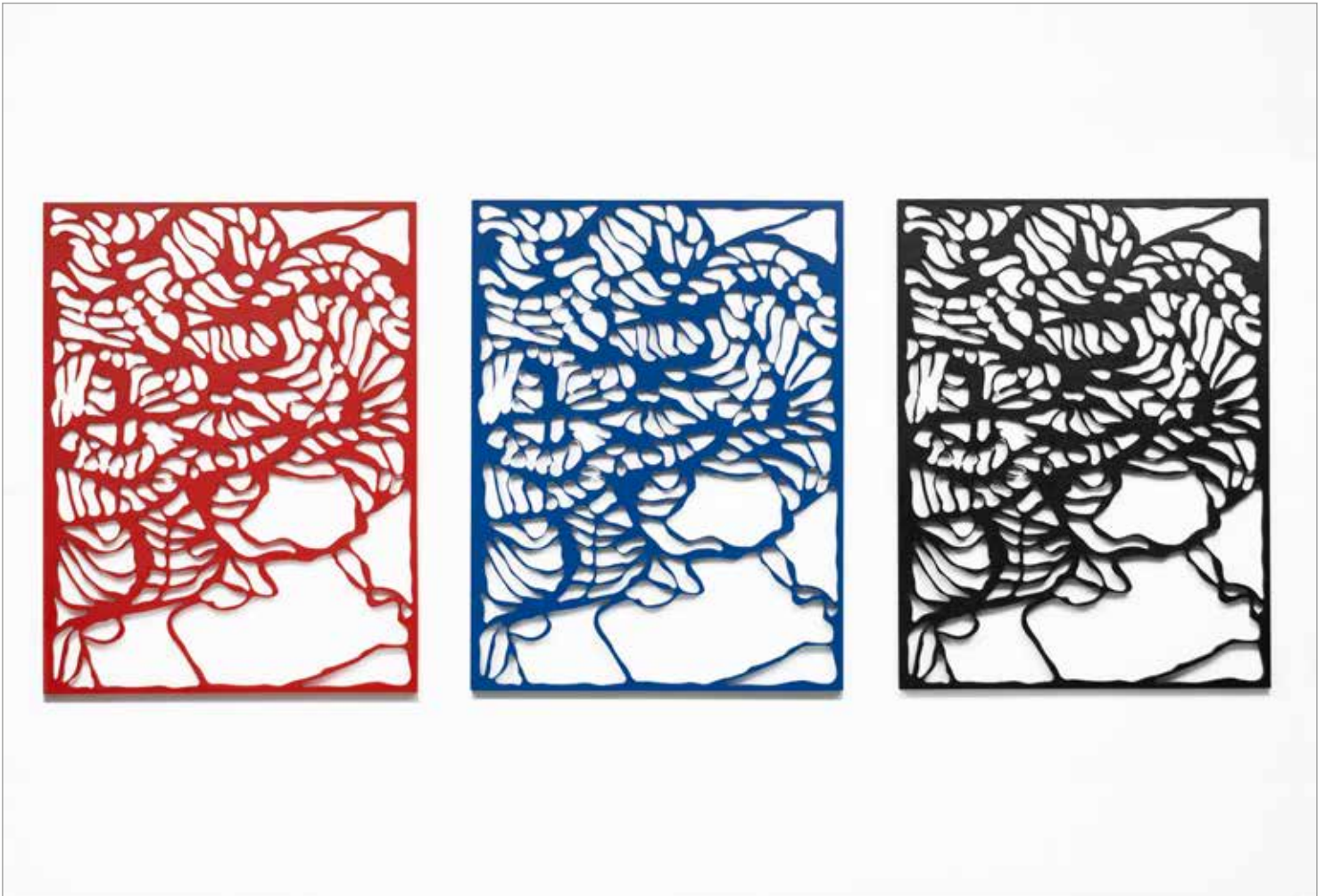
Autore — SILVIA AVERSA

Azienda — DINI ENGINEERING

L'autrice ha sviluppato il concept di un sistema abitativo indipendente.

Lace^r

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Docenti – FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autori – CLAUDIA DI FRANCESCO, LEONARDO MORETTI, PAOLO PUPPARO

Azienda – POLIART

LACEr è un artefatto progettato per esplorare la riproducibilità attraverso l'errore della macchina, creando unicità e identità nel fallimento delle specifiche.

Mangiafuoco

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa

Docenti – FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – DAMIANO LORENZANI

Azienda – PISTOLESI CAMINETTI

Mangiafuoco è un barbecue da parete per interni ed esterni, ispirato alla cucina tradizionale e pensato per valorizzare l'aroma della legna nella cottura.



Isola

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



Docenti — FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor — MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

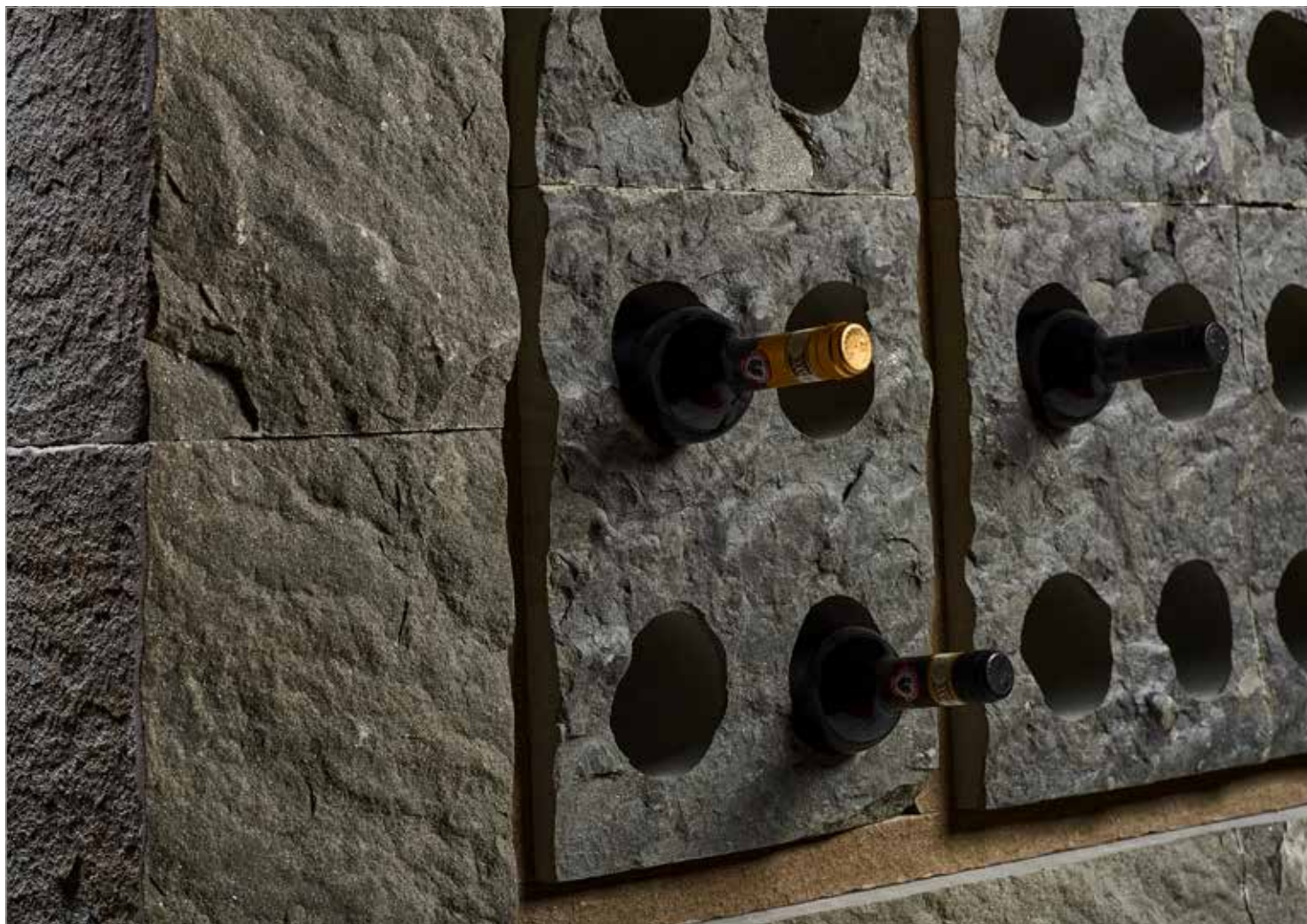
Autore — EDOARDO MUCELLI

Azienda — PISTOLESI CAMINETTI

Il progetto Isola è un barbecue che unisce funzione e convivialità: non solo strumento per la cottura, ma fulcro attorno al quale riunirsi e condividere, promuovendo l'uso consapevole del legno come combustibile.

Portabottiglie

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



Docenti – FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – FRANCESCA MONTANARO

Azienda – CALAMINI URBANO

Con la sua struttura in pietra serena, Portabottiglie è un elemento di arredo che accoglie le bottiglie in vani organizzati secondo un disegno geometrico orizzontale.

Tra mari e monti

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Docenti — FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor — MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

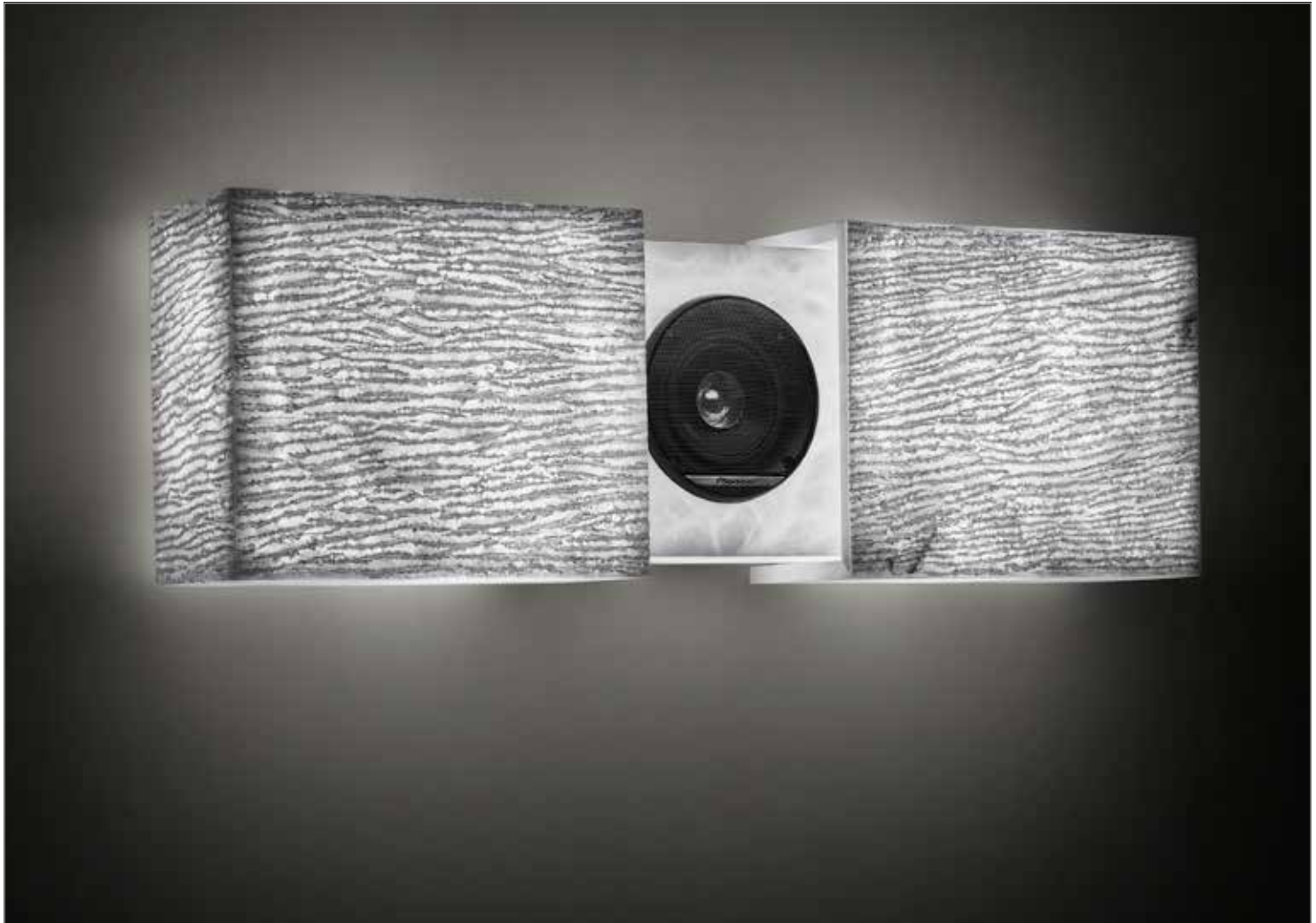
Autore — DANIL MOLODICHENKO

Azienda — DEDALOSTONE

Tra Mari e Monti è una collezione di arredi per esterni ispirata al paesaggio carrarese, che valorizza il marmo Bianco Carrara attraverso il contrasto con altri materiali.

Luce della Sera

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Docenti – FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – MARCO BIANCHESSI

Azienda – DUCCHESSE ALABASTRI

Concept di uno speaker in alabastro, che unisce minimalismo e i principi Giapponesi negli anni 60-70 del Wabi Sabi per valorizzare il materiale nella sua forma essenziale e imperfetta.

Sospensione Diana

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa

Docenti – FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – MARTINA MACCIANTI

Azienda – DUCCHESI ALABASTRI

Diana è una sospensione luminosa in alabastro che reinterpreta i lampadari classici esaltando organicità, trasparenza, fragilità, imperiosità, venature e il contrasto della materia.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Candies

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Docenti – FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor – MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore – FRANCESCA CERFEDA

Azienda – TUSCANY ART

Candies è una collezione di ceramiche ispirate al design italiano classico, arricchita da sculture tridimensionali pop che evocano la quotidianità, con elementi "caramellati" durante la smaltatura.

Orti Verticali

Giovani Talenti: Arte, Design e Impresa

Docenti — FRANCESCA TOSI (RESP. SCIENTIFICO), MATTIA PISTOLESI, ALESSIA BRISCHETTO, ESTER IACONO, CLAUDIA BECCHIMANZI, GIANCARLO BIANCHI

Tutor — MARTINA BARDINI, CAROLINA BARTOLI, RITA DUINA, MIRCO MARINO, ILARIA RITA PICCOLO

Autore — BEATRICE GORI

Azienda — TUSCANY ART

Orti Verticali sono una serie di vasi in terracotta che propongono una visione alternativa dell'uso tradizionale della materia, ispirandosi alla spirale simbolo di rinascita e continuità ciclica.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Autentici da Millenni

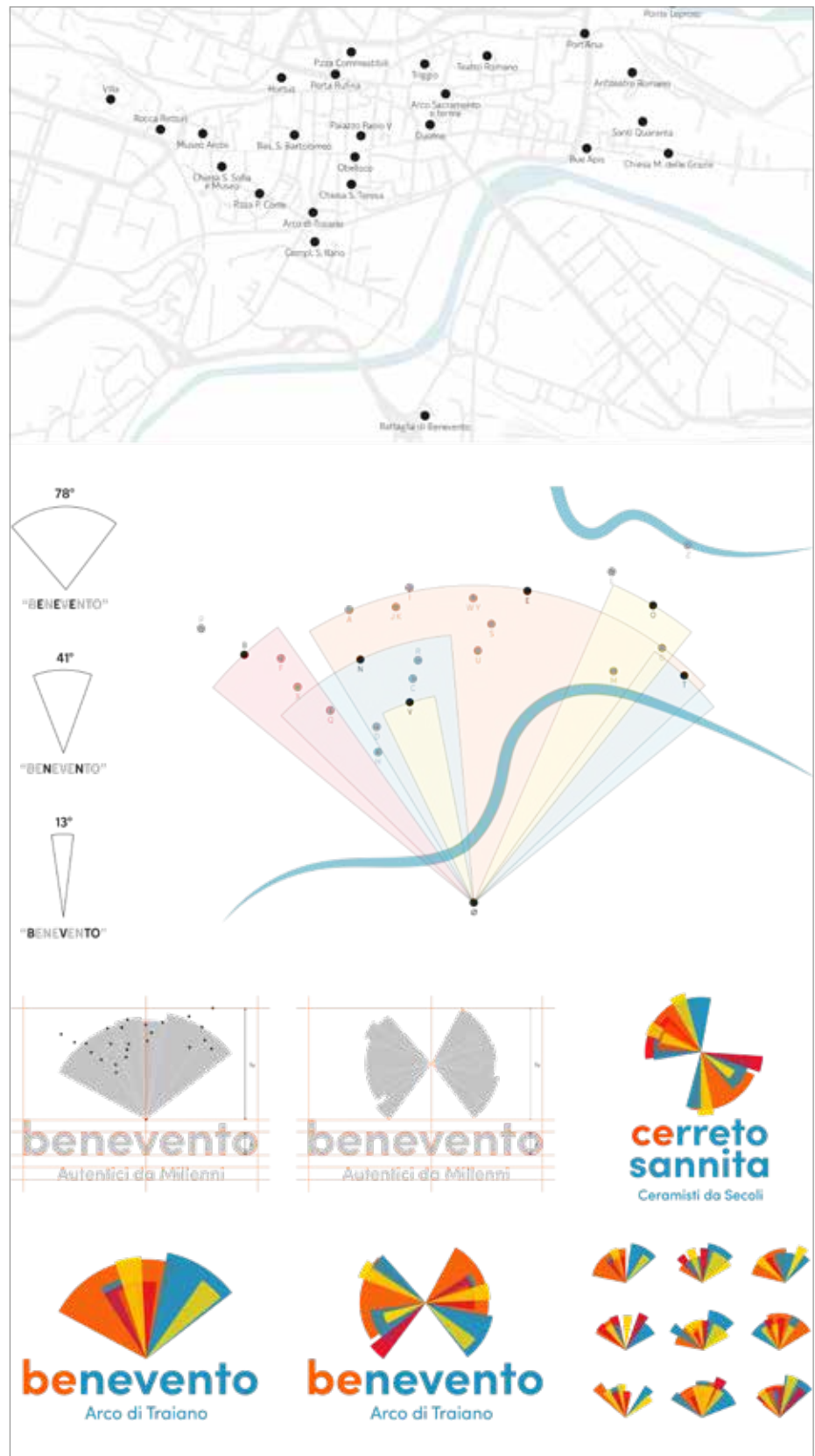
Docente – ROSSANA GADDI

Tutor Aziendali – MARIO CLEMENTE MASTELLA (SINDACO DI BENEVENTO), ATTILIO CAPPA (ASSESSORE AL TURISMO), GIUSEPPINA COLANGELO (RESPONSABILE U.O. TURISMO E CULTURA COMUNE DI BENEVENTO)

Autore – DAVIDE GALIERI

Aziende – COMUNE DI BENEVENTO – ASSESSORATO AL TURISMO, PROVINCIA DI BENEVENTO

La Provincia di Benevento vanta un ricco patrimonio storico, architettonico e culturale, profondamente legato a un'identità folklorica unica. Tuttavia, il rischio di spopolamento giovanile e la scarsa promozione ne limitano la fruizione. Questo progetto propone una strategia di place branding dinamico per valorizzare il territorio attraverso prodotti, servizi e tecnologie digitali, incentivando un turismo sostenibile. L'analisi esplora il contesto storico e le tradizioni locali, come le leggende delle janare, integrandole in uno storytelling immersivo per rafforzare il brand territoriale. Il progetto interconnette beni materiali e immateriali con narrazioni digitali interattive e percorsi esperienziali co-creati dagli abitanti. Un elemento chiave è Ben, mascotte che rappresenta l'identità locale e guida i visitatori in un'esperienza narrativa coinvolgente. App digitali, sistemi di smart wayfinding e souvenir intelligenti personalizzano l'esperienza, con l'obiettivo di preservare e diffondere la memoria storica del luogo. Il progetto propone un approccio integrato che unisce design della comunicazione e del prodotto, con attenzione alla sostenibilità e all'inclusione.



Aura

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects



Docente — CLAUDIO GAMBARDELLA

Tutor Aziendali — FEDERICO STEFANI (VAIA), GIORGIO LEONARDELLI (MAGIL)

Autori — MARIA CHIARA CANCELLO, MARIA PIA CANÒ, CHIARA RISI, ROBERTA ZANFARDINO

Aziende — VAIA, MAGIL

Aura è una lampada circolare che unisce eleganza e sostenibilità, perfetta per arricchire qualsiasi ambiente. La sua base in legno, realizzata con il pregiato legno della tempesta Vaia, racconta una storia di resilienza e rinascita, portando un tocco di natura e autenticità nella tua casa. Il design minimalista e moderno di Aura si adatta facilmente a diversi stili di arredamento, rendendola un elemento versatile e affascinante. Dotata di un

pratico telecomando ricaricabile, Aura offre la comodità di regolare l'intensità della luce e creare l'atmosfera desiderata con un semplice tocco. La sua illuminazione calda e avvolgente è ideale per momenti di relax o per accogliere gli ospiti. Con Aura, non solo illumini il tuo spazio, ma contribuisce anche a una causa ecologica, scegliendo un prodotto che valorizza il legno recuperato. Il perfetto equilibrio tra design e sostenibilità con Aura!

Ionico

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects



Università
degli Studi
della Campania
Luigi Vanvitelli

Docente – CLAUDIO GAMBARDELLA

Tutor Aziendali – FEDERICO STEFANI (VAIA), GIORGIO LEONARDELLI (MAGIL)

Autori – FEDERICA LUCIA DI CAPRIO, GLORIA LOFFREDO, FRANCESCA MALLARDO, SARA SCOGNAMIGLIO

Aziende – VAIA, MAGIL

Un oggetto che rimanda al ritmo arcaico: è da queste sensazioni che prende il nome di "Ionico", come l'ordine delle colonie greche. Ionico è un cachepot progettato interamente in legno d'abete e presenta un design dalle forme semplici, essenziali e intuitive. Il sentimento principale che caratterizza questo oggetto è l'ergonomia, infatti la sua struttura consente di poter afferrare l'oggetto con estrema facilità grazie alla

presenza di cinque solchi posti alla base e di uno smusso che abbraccia tutto il perimetro del cachepot. Questi si adattano perfettamente alla forma delle mani, senza limitare l'azione impulsiva dovuta a quando si afferra un oggetto. La leggerezza e le discrete dimensioni contribuiscono alla presa ergonomica del cachepot, all'interno del quale possono essere posti vasi di piccole dimensioni o ampole in vetro cilindriche pensati per piantine grasse.

Lampezia

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects



Docente – CLAUDIO GAMBARDELLA

Tutor Aziendali – FEDERICO STEFANI (VAIA), GIORGIO LEONARDELLI (MAGIL)

Autori – ELENA AVALLONE, CHIARA GUARINO, ANTONIO MELE, MARIAPIA VERDE

Aziende – VAIA, MAGIL

Lampezia nella mitologia greca è la figlia di Elio, dio del sole e della luce. Nell'Odissea viene citata poiché era colei che doveva controllare le mandrie del padre uccise dai compagni di viaggio di Ulisse. Alcune versioni la vedono anche come simbolo di accoglienza poiché dopo la morte di Fetonte, Lampezia gli diede sepoltura e per la disperazione divenne un pioppo. Il nostro progetto nasce proprio da quest'idea di luce e di accoglienza. Lampezia è una lampada polifunzionale in legno. Ha una struttura cilindrica elegante ed ergonomica che permette un perfetto adattamento a qualunque contesto. La lampada si

estrae dal contenitore e si accende automaticamente grazie a un sensore, inoltre avendo una batteria ricaricabile è facilmente trasportabile. Una volta estratta la lampada, resta un comodo contenitore da poter utilizzare a seconda delle esigenze. Lampezia è pensata per creare un'atmosfera confortevole e accogliente con una luce che si diffonde nell'ambiente circostante. È presente in tre differenti dimensioni che permettono di scegliere la più adatta ai vari scopi. Il tubo di plexiglass opalino satinato non rende troppo brillante e fastidiosa la luce del led. La lampada promuove leggerezza, sostenibilità e rispetto per il materiale utilizzato.

CubeTower

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects



Università
degli Studi
della Campania
Luigi Vanvitelli

Docente — CLAUDIO GAMBARDELLA

Tutor Aziendali — FEDERICO STEFANI (VAIA), GIORGIO LEONARDELLI (MAGIL)

Autori — LUCA DELLA MURA, FEDERICA DI VITTO, ALESSANDRA FUSCO, ALESSIA NAPOLITANO

Aziende — VAIA, MAGIL

Cube Tower è un organizer da scrivania in legno composto da tre cubi modulari di uguali dimensioni, uniti da magneti che ne permettono l'utilizzo sia singolo sia combinato in forma di torre. Ogni cubo ha una funzione specifica: il primo presenta quattro fori per penne e matite, il secondo due scanalature perfette per biglietti da visita, mentre il terzo include un temperamatite con cassetto estraibile per raccogliere i trucioli. La base in legno, dotata di

tre incavi, consente di disporre i cubi affiancati o impilati, con un incastro centrale che garantisce stabilità nella configurazione a torre. Gli spazi laterali della base, lasciati liberi nella composizione verticale, possono essere utilizzati per inserire post-it o altri piccoli oggetti da scrivania. Cube Tower unisce funzionalità, ordine e stile in un design intelligente, minimalista e flessibile, ideale per ambienti di lavoro contemporanei.

Lea(fake)

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects



Docente — CLAUDIO GAMBARDELLA

Tutor Aziendali — FEDERICO STEFANI (VAIA), GIORGIO LEONARDELLI (MAGIL)

Autori — MARIO DE MICHELE, ANDREA CUOZZO, CARMEN PETRILLO, SARA FIORINI

Aziende — VAIA, MAGIL

Lea(fake) è un set di piatti in legno composto di tre entità di differenti forme e misure, ispirati ad elementi naturali come foglie o petali. Ogni piatto è stato modellato e realizzato in modo da conformarsi alle esigenze del pasto tipico della tradizione nipponica; le differenti conformazioni e forme, difatti, li rendono adatti all'utilizzo con

pietanze quali: zuppa di miso, sashimi e noodles. Lea(fake) va di fatto a creare un connubio tra tradizione e design, rielaborando i canoni del classico piatto circolare e fondo da sempre utilizzato in cucina, basandosi sui principi del design biomimetico, un artificio frutto dell'ingegno dell'uomo che si ispira alla natura.

Narciso & Boccadoro

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects



Università
degli Studi
della Campania
Luigi Vanvitelli

Docente – CLAUDIO GAMBARELLA

Tutor Aziendali – FEDERICO STEFANI (VAIA), GIORGIO LEONARDELLI (MAGIL)

Autori – GIOVANNI LOFFREDO, ANTONIO PERSICO, THI LAHN PERUZY, ROSSELLA SACCO

Aziende – VAIA, MAGIL

Narciso e Boccadoro sono due vasi complementari, realizzati rispettivamente in larice e abete, pensati per accogliere due provette in vetro. I due elementi si connettono tramite tre magneti, garantendo stabilità e coesione. Ispirati all'omonimo romanzo di Hermann Hesse, i vasi esprimono una dualità armonica: solo accostandosi danno forma a una silhouette fluida e continua, trovando senso nella relazione reciproca. Le

provette, esposte alla stessa altezza, richiamano visivamente le canne di un organo. Il progetto evidenzia il contrasto tra intenzione e funzione: una provetta contiene un'essenza artificiale, l'altra un fiore di carta. Così, pur suggerendo una funzione simile, i due elementi comunicano significati e materiali differenti. Il progetto invita a riflettere sul rapporto tra forma, materia e funzione, valorizzando il legno naturale e l'equilibrio tra estetica e concetto.

Le Veneri

From Vanvitelli to VAIA: new green design objects

Docente – CLAUDIO GAMBARDELLA

Tutor Aziendali – FEDERICO STEFANI (VAIA), GIORGIO LEONARDELLI (MAGIL)

Autori – GIOVANNI LOFFREDO, ANTONIO PERSICO, THI LAHN PERUZY, ROSSELLA SACCO

Aziende – VAIA, MAGIL

Le Veneri paleolitiche e i vasi neolitici hanno ispirato la forma dei supporti in legno degli specchi. Si afferma dominante il concetto dello scorrere inesorabile del tempo. “Forma bonum fragile est.” (Ovidio); ben fragile è la bellezza, quanto più si avanza negli anni, essa decresce e dal cammino del tempo viene distrutta. La sagoma del supporto richiama la forma delle ceramiche, rappresentando i canoni di bellezza delle Veneri e rielaborando il tutto in una funzione inerente all'estetica. I supporti in legno presentano una spaccatura con un'inclinazione di 10 e 5 gradi che accolgono gli specchi, spessi 3 mm. Il primo ha forma circolare sezionata alla base; il secondo consiste in una lastra rettangolare dagli angoli raccordati. Il processo di montaggio prevede lo scorrimento degli specchi lungo guarnizioni di silicone dallo spessore di 2 mm; i due componenti verranno poi inseriti nella spaccatura del supporto.



PetriKore



Università
degli Studi
di Palermo

Docenti – NICOLA FRANCESCA, DARIO RUSSO

Tutor – MICHELE BOSCARINO

Autore – FIORENZA ASSENZA

Azienda – SIBILIANA VINI

Il progetto, sviluppato in collaborazione con l'azienda vitivinicola Sibiliana (Petrosino, TP), si basa su un approccio empatico ispirato al Design Thinking, articolato in quattro fasi: comprensione, prototipazione, verifica e realizzazione. Il processo progettuale valorizza l'esperienza dell'utente (UX) e nasce da un dialogo continuo tra esigenze, percezioni e visioni, fino a tradursi in una serie coordinata di tre etichette dedicate a Grillo, Zibibbo e Sirah. La narrazione visiva prende forma dal

territorio in cui opera l'azienda: la provincia trapanese, punteggiata di riserve naturali e siti archeologici, da cui scaturisce il richiamo al mito. Il nome "PetriKore" evoca la figura di Kore, figlia di Demetra e simbolo di fertilità, ma anche il profumo della terra bagnata dalla pioggia (petricore): un nome dal timbro sinestetico, che intreccia mito, vino e natura. Per un territorio carico di storia, arcaico e fecondo, da cui nasce un progetto che fonde tradizione, identità e sperimentazione grafica.

Unisōno

I Vini dell'Università di Palermo



Docenti – NICOLA FRANCESCA, DARIO RUSSO

Tutor – MICHELE BOSCARINO

Autore – MARTINA PANNUNZIO

Aziende – UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO, DI BELLA VINI

I “Vini di Palermo” raccontano un’identità singolare, dove vino e suono si fondono in un’esperienza sensoriale immersiva. Il progetto “Unisono” nasce come gesto di ospitalità e cultura: un dono del Rettore dell’Università di Palermo agli ospiti illustri in visita in città. Una collezione in edizione limitata che unisce gusto e paesaggio sonoro per celebrare l’anima di Palermo. Ogni bottiglia è pensata come oggetto narrativo: il design grafico

visualizza il suono associato al vino, evocando la storia, le peculiarità e lo spirito di ciascuna varietà. L’etichetta interattiva consente di “ascoltare il vino”, offrendo un accesso diretto all’essenza della città attraverso una sinestesia tra udito e gusto. “Unisono” è un invito a percepire Palermo con tutti i sensi: il motto “Il vino delle tue corde” suggerisce un’esperienza che vibra dentro, tra sapori, voci, emozioni.



Cura

L'acqua del progetto

Pratica dell'attenzione e della premura, la cura di sé e dell'altro genera un impatto positivo sulle relazioni che ci circondano: persone, territori, sistemi. I progetti raccolti in questa sezione affrontano sfide complesse attraverso approcci responsabili e inclusivi, mettendo il bisogno al centro del processo progettuale come leva per il cambiamento.

Dalla rigenerazione dei territori marginali al riuso degli scarti industriali, dalla sostenibilità dei processi produttivi all'innovazione nei dispositivi medici, il design si fa atto di cura: per l'ambiente, per le comunità, per il benessere individuale e collettivo.

La cura è come l'acqua: necessaria, generativa, fluida. Scorre, avvolge, rigenera. È una forma di responsabilità verso il futuro che parte dal presente, un gesto che fluisce silenziosamente e che, goccia dopo goccia, nutre la possibilità di una trasformazione profonda e condivisa. La cura è il valore che unisce, protegge e connette: come l'acqua, è ciò che permette alla vita – e al progetto – di accadere.



NOSTraw

Dischi pacciamanti

Mani in Paglia

Docenti – BARBARA DEL CURTO,
ROMINA SANTI, FLAVIA PAPILE

Tutor – SARA VALASSINA

Autore – MARCO ARIOLI

Aziende – SOULFOOD FOREST
FARMS, NOCETUM, CASA PER LA
PACE, FUCINE VULCANO

Dischi pacciamanti realizzati in collaborazione con SoulFood ForestFarms, un'organizzazione no-profit situata al confine tra il Parco Agricolo Sud Milano e il tessuto urbano consolidato, attiva nella rigenerazione urbana e in progetti socioculturali orientati allo sviluppo locale. I dischi pacciamanti sono dispositivi progettati per proteggere l'apparato radicale delle piantine forestali dal freddo e dagli insetti. Sono stati realizzati in "NOSTraw" materiale bio-composito a base paglia di grano. La loro produzione avviene tramite strumentazione low-tech e processi semplici, facilmente trasferibili e replicabili da parte di personale non specializzato. La trasferibilità alla comunità locale è stata sperimentata durante il workshop "Mani in Paglia". Attualmente, i dischi sono in fase di test presso il vivaio sociale di OffCampus Cascina Nosedo, nel Parco Agricolo Sud Milano. Dopo la verifica di durabilità ed efficienza, verranno ottimizzati e impiegati in progetti di riforestazione urbana.



StrawLife Portauova

Mani in Paglia



Docenti – BARBARA DEL CURTO, ROMINA SANTI, FLAVIA PAPILE

Tutor – SARA VALASSINA

Autore – MANFREDI SCHEMBRI

Aziende – SOULFOOD FOREST FARMS, NOCETUM, CASA PER LA PACE, FUCINE VULCANO

Packaging riutilizzabile per uova sviluppato attraverso un'attività di co-design con SoulFood ForestFarms, organizzazione no-profit situata al confine tra il Parco Agricolo Sud Milano e il tessuto urbano, impegnata nella rigenerazione urbana e in progetti socioculturali orientati allo sviluppo locale. Il prodotto è realizzato in StrawLife, un bio-composito a base di paglia di riso, attraverso strumentazione low-tech e processi semplici, facilmente trasferibili e replicabili da personale non

specializzato. La trasferibilità è stata sperimentata nel workshop "Mani in Paglia". Il packaging è stato progettato per supportare l'iniziativa "Adotta una Gallina", che promuove micro-filiere rigenerative attraverso l'allevamento condiviso in un pollaio di quartiere, incentivando una produzione locale e solidale di uova. Gli aderenti possono ritirare le uova in campo o donarle a famiglie in difficoltà del territorio. L'uso del packaging riutilizzabile sostiene un modello di agricoltura urbana partecipata e sostenibile.

StrawLife

Packaging protettivo

Mani in Paglia



Docenti – BARBARA DEL CURTO, ROMINA SANTI, FLAVIA PAPILE

Tutor – SARA VALASSINA

Autore – MANFREDI SCHEMBRI

Aziende – SOULFOOD FOREST FARMS, NOCETUM, CASA PER LA PACE, FUCINE VULCANO

Packaging protettivo per vasetti in vetro, sviluppato attraverso un'attività di co-design con Nocetum, cooperativa sociale attiva nel supporto a donne in difficoltà e nella valorizzazione del territorio locale con la produzione e vendita di prodotti artigianali. Situata al confine tra il Parco Agricolo Sud Milano e il tessuto urbano, Nocetum promuove pratiche sostenibili e inclusione sociale. Il packaging è composto da due anelli in "Straw Life", materiale bio-composito a base di paglia di riso,

progettati per proteggere vasetti di miele in vetro durante la spedizione. La forma esagonale assicura stabilità durante il trasporto e si adatta a contenitori di diverse dimensioni. Gli anelli sono prodotti mediante pressatura in stampi riutilizzabili, seguendo processi semplici, facilmente trasferibili e replicabili anche da personale non specializzato, grazie all'uso di strumentazione low-tech. La trasferibilità è stata sperimentata nel workshop "Mani in Paglia".

Rabble

COMeta: Un laboratorio innovativo di metaprogetto sull'autismo



Docenti – VENANZIO ARQUILLA, DAVIDE GENCO, FABIO GUARICCI

Tutor – FEDERICA CARUSO

Tutor Aziendali – GIOVANNI COLETTI (PRESIDENTE FTA), NADIA ZANELLA (FTA), ELLI TOMMASO (ABILITIAMO)

Autori – IRIS BANDERA, FRANCESCO CIANFANO, DESIRÈ D'ACUNTO, ALICE FONTANA, MARGHERITA SPAIRANI

BASATO SU UN'IDEA DI: GIANFRANCO BARTUCCA, HILARY PALAZZOLO, JOANA SANTOS, ANDREA ETTORINA TREMARI

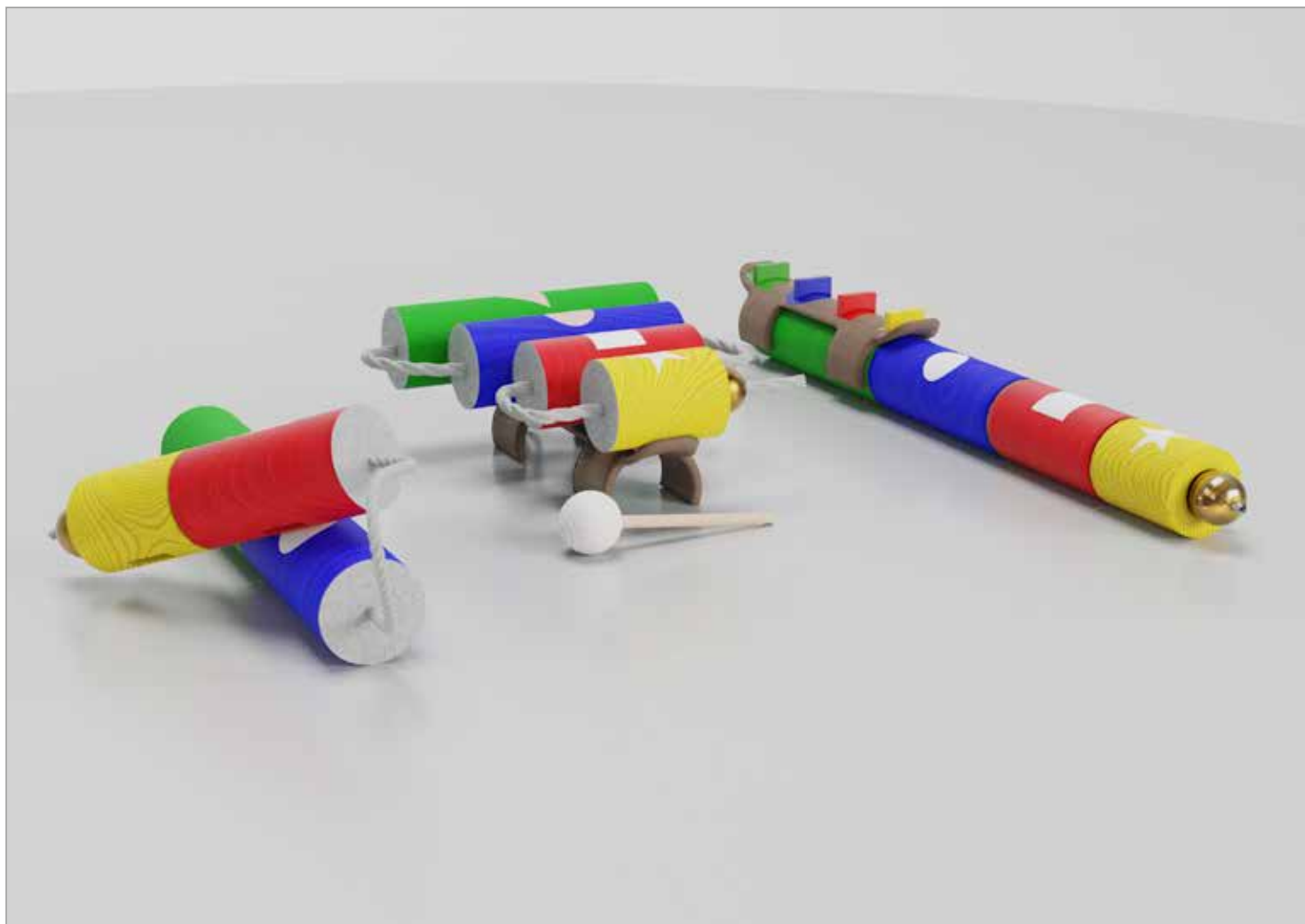
Aziende – FONDAZIONE TRENTINA PER L'AUTISMO, ABILITIAMO ONLUS

Rabble è una borsa a tracolla progettata per persone autistiche in viaggio, con un'estetica minimalista e funzionalità specifiche per gestire momenti di stress. Include tasche pratiche per oggetti personali, materiali impermeabili e un interno morbido al tatto. La sua caratteristica distintiva è un cappuccio acustico ripiegabile

nella tracolla che può essere estratto per ridurre il rumore esterno durante momenti di sovraccarico sensoriale. Realizzabile senza macchina da cucire, Rabble combina praticità quotidiana con supporto discreto per le esigenze sensoriali, rappresentando un'innovativa soluzione per l'autonomia negli spostamenti.

Stick and Stack

COMeta: Un laboratorio innovativo di metaprogetto sull'autismo



Docenti – VENANZIO ARQUILLA, DAVIDE GENCO, FABIO GUARICCI

Tutor – FEDERICA CARUSO

Tutor Aziendali – GIOVANNI COLETTI (PRESIDENTE FTA), NADIA ZANELLA (FTA), ELLI TOMMASO (ABILITIAMO)

Autori – ANNA DALL'AGLIO, FRANCESCA MAGGI, CLARA MARINO, ZOE RECALDE

Aziende – FONDAZIONE TRENTINA PER L'AUTISMO, ABILITIAMO ONLUS

Stick and Stack è un giocattolo evolutivo ispirato dalla passione per la musica e i movimenti stereotipati (stimming) delle persone autistiche. Progettato per gestire lo stimming in modo costruttivo, offre tre modalità adatte a diversi livelli di sviluppo: Modalità Stimming con cilindri in legno uniti da velcro che producono un'esperienza tattile e uditiva

soddisfacente; Modalità Creazione Ritmica per battere i cilindri insieme creando ritmi personali; Modalità Xilofono con cilindri organizzati su una base per produrre note diverse quando colpiti. Questo design versatile accompagna l'evoluzione delle capacità dell'utente, trasformando comportamenti ripetitivi in esperienze musicali creative.

Rulant

COmeta: Un laboratorio innovativo di metaprogetto sull'autismo



Docenti – VENANZIO ARQUILLA, DAVIDE GENCO, FABIO GUARICCI

Tutor – FEDERICA CARUSO

Tutor Aziendali – GIOVANNI COLETTI (PRESIDENTE FTA), NADIA ZANELLA (FTA), ELLI TOMMASO (ABILITIAMO)

Autori – MARTA MARIA CACCIA, DIEGO DE CECCO, MARTINA DI MICHELE, FILIPPO GHIONI, MATTEO PAGLIERI BASATO SU UN'IDEA DI: CHIARA BRAMBILLA, ALICE ALESSANDRINI, BEATRICE BRAMATI

Aziende – FONDAZIONE TRENTINA PER L'AUTISMO, ABILITIAMO ONLUS

Rulant è un gioco ispirato al calcio balilla, progettato per sviluppare abilità psicomotorie attraverso dinamiche ludiche accessibili. Alzando e abbassando aste, il giocatore controlla una palla leggera e silenziosa. Il gioco offre diverse modalità d'uso: individuale per apprendere i movimenti base, in coppia per la logica di rotazione, e competitiva per sfide più complesse.

Facilmente realizzabile con cartone o compensato, Rulant è completamente personalizzabile nell'aspetto, permettendo ai bambini di colorare le superfici a piacimento. Rappresenta un'attività ludico-educativa silenziosa con livelli progressivi di complessità, ideale per lo sviluppo della coordinazione occhio-mano in un contesto divertente e non competitivo.

Mowhee

COMeta: Un laboratorio innovativo di metaprogetto sull'autismo



Docenti – VENANZIO ARQUILLA, DAVIDE GENCO, FABIO GUARICCI

Tutor – FEDERICA CARUSO

Tutor Aziendali – GIOVANNI COLETTI (PRESIDENTE FTA), NADIA ZANELLA (FTA), ELLI TOMMASO (ABILITIAMO)

Autori – ANDREA AVANTARIO, ALESSANDRO ARGINTIERI, ALICE SALIS, DANIELE LANDI, KAIJUAN LIU

Aziende – FONDAZIONE TRENTINA PER L'AUTISMO, ABILITIAMO ONLUS

Mowhee è un gioco innovativo creato per facilitare le conversazioni, sviluppato pensando ad Andrea, un ragazzo autistico appassionato di cinema che fatica nelle interazioni sociali ma eccelle quando parla di film. Questo strumento customizzabile a più livelli è progettato per avviare discussioni basate su interessi individuali, suggerendo argomenti e

temi per coinvolgere i partecipanti in modo efficiente. Il suo meccanismo a molla e i dischi rotanti fungono anche da strumento anti-stress, aggiungendo un elemento tattile all'esperienza. Mowhee semplifica l'avvio di conversazioni, spesso difficili per persone autistiche, trasformando l'interazione sociale in un'esperienza strutturata ma flessibile e piacevole.

Heartle

COMeta: Un laboratorio innovativo di metaprogetto sull'autismo



Docenti – VENANZIO ARQUILLA, DAVIDE GENCO, FABIO GUARICCI

Tutor – FEDERICA CARUSO

Tutor Aziendali – GIOVANNI COLETTI (PRESIDENTE FTA), NADIA ZANELLA (FTA), ELLI TOMMASO (ABILITIAMO)

Autori – DANIELE RAGONA, CLAUDIA TARANTINO, GIANLUCA TARANTO

Aziende – FONDAZIONE TRENTINA PER L'AUTISMO, ABILITIAMO ONLUS

Heartle è un peluche tecnologico a forma di tartaruga che replica il fenomeno fisiologico del battito cardiaco sincronizzato tra genitore e bambino durante un abbraccio. Dotato di piccoli sensori nascosti in tasche dove i bambini possono inserire le mani, Heartle misura la frequenza cardiaca del bambino e attiva un meccanismo calmante che simula il respiro umano attraverso suoni

delicati e movimenti controllati. Questo effetto rilassante lo rende un compagno ideale nei momenti di stress o per addormentarsi. Presentato al MakerFaire di Roma e documentato in articoli scientifici, Heartle può essere prodotto commercialmente o autocostruito con componenti come Arduino, offrendo un'alternativa tecnologica all'abbraccio genitoriale.

Ambrosia

I designLab del Master in Eco Packaging Design



Politecnico
di Torino

Docenti – PAOLO TAMBORRINI, ANDREA VECERA

Tutor Aziendali – PAOLO DE NARDI, STEFANI ZUGNO

Autori – ANDREA GUIDI, MARGHERITA VIRÀG SARTORI

Azienda – S.I.P.A. S.P.A

Ambrosia – nella mitologia greca – è nutrimento divino, simbolo di immortalità, eccellenza, purezza. Da queste premesse e a partire dagli assunti della biomimetica, la ricerca formale ha portato allo sviluppo di un packaging ergonomico, compatto ed efficiente nel trasporto, studiato per valorizzare i condimenti italiani nello slow food e nella luxury delivery. Il design trae ispirazione da una forma emblematica della tradizione mediterranea, usata nelle più diverse

varianti da nord a sud per esaltare i sapori: l'aglio. Grazie a un processo di ingegnerizzazione avanzata, la forma è stata ottimizzata secondo gli standard produttivi di SIPA, garantendo alti requisiti qualitativi e di sostenibilità. Ambrosia risponde a un mercato saturo di prodotti anonimi, introducendo un packaging distintivo e raffinato. Un design iconico, capace di trasformare l'esperienza gourmet a domicilio, unendo tradizione e innovazione.

Better Do Not Call Mum

I designLab del Master in Eco Packaging Design

Docenti – PAOLO TAMBORRINI,
CHIARA REMONDINO

Tutor Aziendali – PAOLO DE NARDI,
STEFANI ZUGNO

Autori – LUDOVICA BIANCO

Azienda – S.I.P.A. S.P.A.

Better Do Not Call Mum è una linea di packaging in rPET per prodotti a base di mix di farine, concepita per dimostrare la versatilità del materiale e offrire un'esperienza interattiva e ludica all'utente. Il packaging non si limita a contenere il prodotto, ma diventa parte attiva del processo di preparazione: attraverso elementi grafici e infografici, guida l'utente in una sequenza di azioni che lo portano all'autoproduzione del cibo, recuperando pratiche culinarie tradizionali. L'approccio semiotico del progetto evidenzia la funzione prescrittiva del pack, che fornisce istruzioni esplicite e implicite, e il suo valore come oggetto-segno e messaggio culturale. L'imballaggio è stato progettato per garantire resistenza e ottimizzazione della soffiatura, assicurando una produzione efficiente e sostenibile. Better Do Not Call Mum è un esempio di come l'artefatto packaging possa supportare un'esperienza educativa e coinvolgente, e promuovere la sostenibilità e la riscoperta del "fare in casa".



Aurelia New reusable PET bottle

I designLab del Master in Eco Packaging Design



Docenti – PAOLO TAMBORRINI, CHIARA REMONDINO

Tutor Aziendali – PAOLO DE NARDI, STEFANI ZUGNO

Autore – MARGHERITA VIRÀG SARTORI

Azienda – S.I.P.A. S.P.A.

Il progetto Aurelia propone una nuova bottiglia in PET di grande formato (oltre 1 litro), studiata per rispondere alle esigenze del mercato e delle normative vigenti, introducendo nuove abitudini di consumo. Il design innovativo, ispirato alla forma dell'Aurelia Aurita, garantisce una ergonomia superiore e la struttura a quadrifoglio ne ottimizza lo stoccaggio e la pallettizzazione, migliorandone l'efficienza logistica.

Pensata per un riutilizzo fino a 25 volte, la bottiglia promuove un modello circolare con raccolta e refilling industriale. Il Green Plastic Factor (GPF) misura il suo impatto ambientale, evidenziando la significativa riduzione di plastica monouso, il consumo di carburante nella logistica e la necessità di packaging secondario, favorendo un'interazione più virtuosa tra produttore e consumatore.

Delivery Pharma

I designLab del Master in Eco Packaging Design



Docenti — PAOLO TAMBORRINI, ANDREA VECERA

Tutor Aziendali — PAOLO DE NARDI, STEFANI ZUGNO

Autori — EMANUELE RUBEN FARACI, MARIA CHIARA TORTIA

Azienda — S.I.P.A. S.P.A.

Delivery Pharma è un sistema innovativo progettato per il settore farmaceutico, pensato per migliorare l'esperienza terapeutica dei pazienti cronici con un packaging intelligente, modulare e sostenibile. Il progetto si adatta a diverse tipologie di farmaci e cure, offrendo una soluzione multifunzionale che consente il trasporto e il consumo dei medicinali anche al di fuori dell'ambiente domestico. Grazie a un design user-friendly e smart, il sistema integra un formato monodose con

misurino per garantire un dosaggio preciso e sicuro. La sua struttura modulare e trasportabile permette un utilizzo pratico in qualsiasi contesto, mentre il sistema comunicativo e di monitoraggio supporta l'aderenza alla terapia, migliorando il coinvolgimento e la consapevolezza del paziente. La sostenibilità è un elemento chiave del progetto, con materiali riciclabili e riutilizzabili, un sistema di refill e una guida per uno smaltimento responsabile.

Onda

I designLab del Master in Eco Packaging Design



Politecnico
di Torino

Docenti – PAOLO TAMBORRINI, ANDREA VECERA

Tutor Aziendali – PAOLO DE NARDI, STEFANI ZUGNO

Autori – GINEVRA GRISOTTO, IRENE RUBINO

Azienda – S.I.P.A. S.P.A

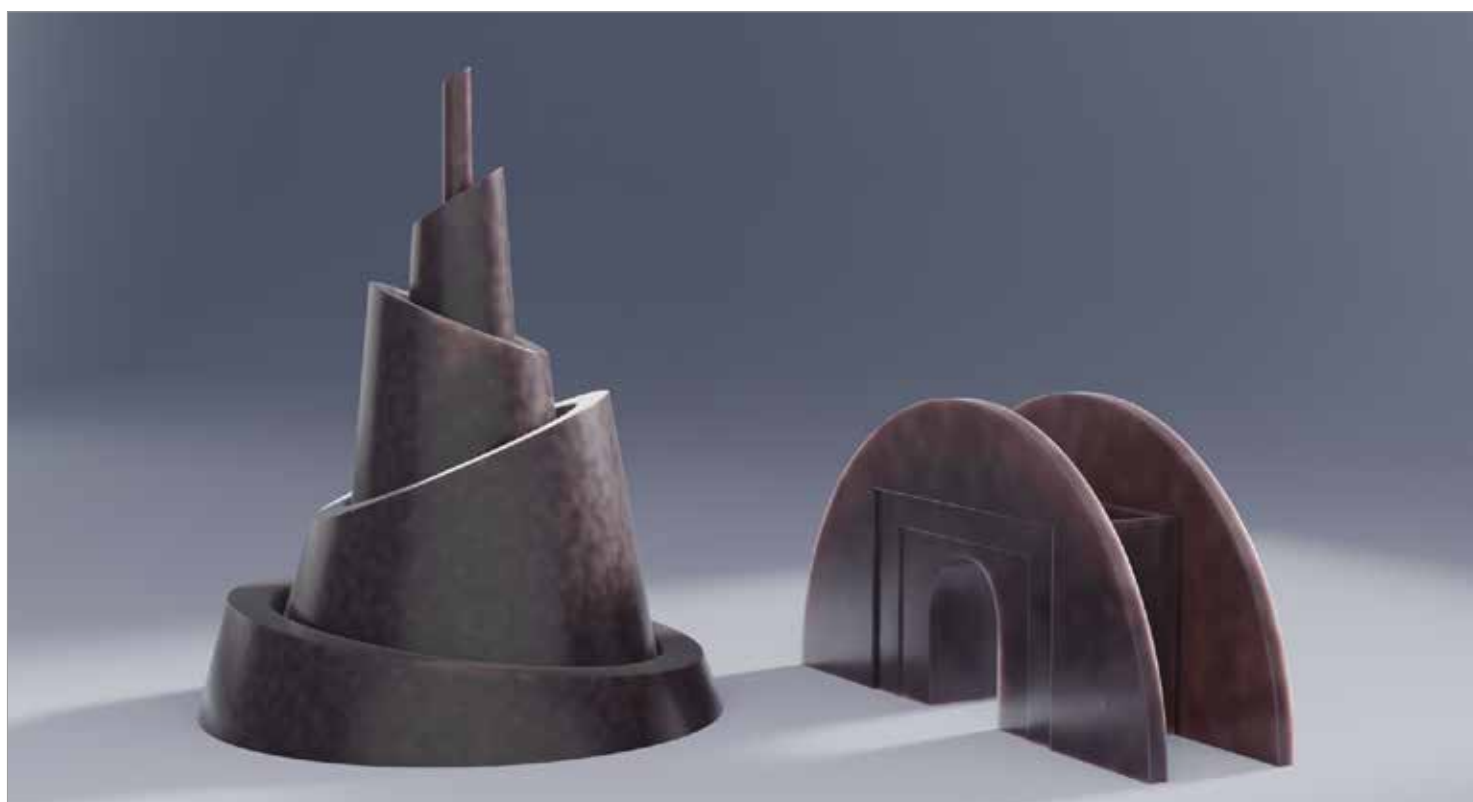
Onda è un packaging in rPET, pensato per migliorare l'esperienza della lavanderia attraverso un approccio più sostenibile e funzionale. Il suo design combina leggerezza, resistenza e praticità, offrendo una soluzione waterproof ed ermetica che garantisce la conservazione del prodotto, riducendo al contempo l'impatto ambientale grazie alla possibilità di essere ricaricato e riutilizzato. Pensato non solo come contenitore, ma anche

come mezzo di comunicazione, Onda si distingue per un'estetica riconoscibile e versatile. La forma di Onda è studiata per offrire un'ulteriore funzionalità, permettendo di essere inclinato e utilizzato come supporto per il sapone, aggiungendo praticità all'esperienza quotidiana. Un'evoluzione nel mondo della detergenza che unisce innovazione, responsabilità e un nuovo modo di prendersi cura dei propri capi e dell'ambiente.

Dalla cenere

Un progetto di urne cinerarie

Design for Plasmix



UNIVERSITÀ
DI PARMA

Docenti — ODOARDO FIORAVANTI, ELEONORA FIORE, PAOLO TAMBORRINI

Tutor — MARCO PAROLINI, MARCO ORTENZI, VALENTINA GIANOTTI, LUIGI ORSI, JACOPO BACENETTI, LUCIANO PILOTTI, BEATRICE DE FELICE, ANDREA GANZAROLI, FRANCESCA GAIA ANDREOTTOLA.

Tutor Aziendali — DAVIDE POLLON, ANTONIO PROTOPAPA

Autori — CARMEN MUSSO, CATERINA FERRO, ZIXUAN SONG

Aziende — COREPLA, FONDAZIONE CARIPLA

Dalla cenere è un sistema di urne cinerarie dal design alternativo costituite di Plasmix, un materiale che viene solitamente incenerito per il recupero energetico, a causa della sua struttura chimica eterogenea. Della Fenice (dal progetto Phoenix), invece, si racconta che ogni 500 anni affronti la morte con disinvoltura, ritirandosi su un nido da lei costruito, lasciando che i raggi del sole la inceneriscano, per poi rinascere entro 3 giorni più forte di prima. L'obiettivo del progetto, oltre a

far leva sugli aspetti evocativi, è stato quello di modificare il triste destino del plasmix e dargli una seconda possibilità. In questo modo eviterà di diventare cenere per essere contenitore di ceneri funerarie e – potenzialmente – durare in eterno. La gamma di urne progettata si discosta dall'estetica classica di questo proponendo un significato che va oltre la mera funzione dell'urna. L'urna diventa un concetto, astrazione, oggetto di arredo ed estremamente personalizzato.

Arlevé Imperfection looks good

Design for Plasmix



Docenti – ODOARDO FIORAVANTI, ELEONORA FIORE, PAOLO TAMBORRINI

Tutor – MARCO PAROLINI, MARCO ORTENZI, VALENTINA GIANOTTI, LUIGI ORSI, JACOPO BACENETTI, LUCIANO PILOTTI, BEATRICE DE FELICE, ANDREA GANZAROLI, FRANCESCA GAIA ANDREOTTOLA.

Tutor Aziendali – DAVIDE POLLON, ANTONIO PROTOPAPA

Autori – MARGARET CROCI, EMANUELE PEIRO, ANTONIO RICCI

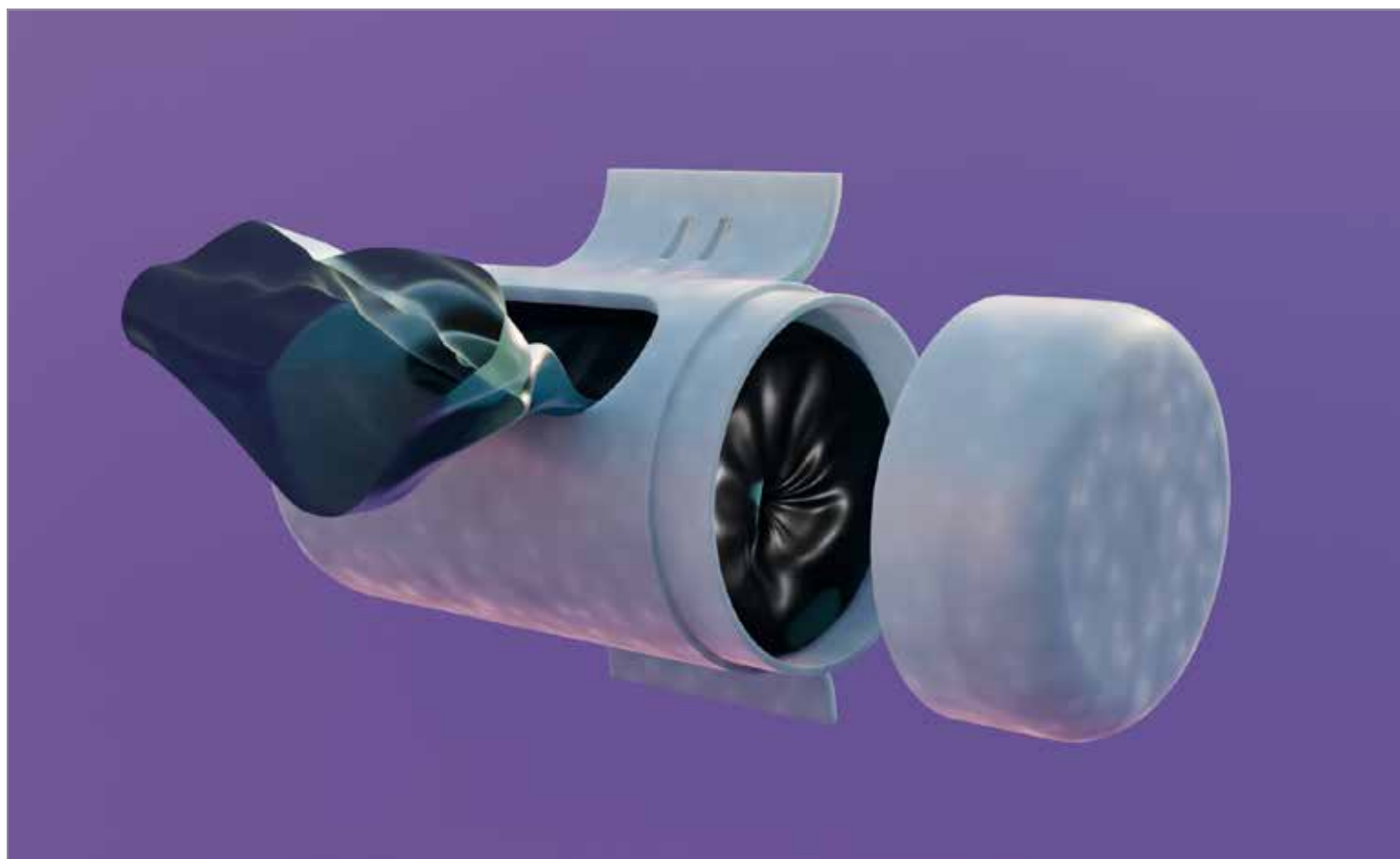
Aziende – COREPLA, FONDAZIONE CARIPLO

Arlevé è il progetto per un brand di occhiali che dichiara e mette in luce i difetti – superando lo stigma della perfezione – rendendo le imperfezioni motivo iconico del prodotto. L'obiettivo è gestire il plasmix senza nascondere, realizzando dei prodotti capaci non solo di restituirgli vita, ma anche di generare un miglioramento nella percezione da parte del consumatore. La trama irregolare diventa motivo iconico del brand, conferendo unicità a ogni prodotto e generando così un

legame con l'utente. La collezione si compone di 4 modelli disponibili in diverse colorazioni. Impiegando il Plasmix dell'area piemontese, si attiva una connessione con il territorio per la valorizzazione dello scarto locale. Arlevé in piemontese significa "osservare, notare" ma anche "sollevarsi, risorgere" propone un riscatto del materiale che torna in vita incarnando il valore intrinseco dei materiali riciclati e incoraggiando un approccio sostenibile positivo e innovativo.

PoopX Porta sacchetti per cani

Design for Plasmix



Docenti — ODOARDO FIORAVANTI, ELEONORA FIORE, PAOLO TAMBORRINI

Tutor — MARCO PAROLINI, MARCO ORTENZI, VALENTINA GIANOTTI, LUIGI ORSI, JACOPO BACENETTI, LUCIANO PILOTTI, BEATRICE DE FELICE, ANDREA GANZAROLI, FRANCESCA GAIA ANDREOTTOLA.

Tutor Aziendali — DAVIDE POLLON, ANTONIO PROTOPAPA

Autori — LUDOVICA CARISTO, YARA DA SILVA SOUSA, LORENZO DOLEATTO

Aziende — COREPLA, FONDAZIONE CARIPLLO

PoopX agisce nel contesto dei rifiuti, nella visione in cui il Plasmix passa dall'essere un rifiuto dannoso e senza futuro, alla soluzione per un altro tipo di rifiuto. Il campo scelto è relativo al mondo degli animali da compagnia, immaginando un contenitore per i sacchetti della raccolta del rifiuto organico del cane. Il porta sacchetti fa leva sullo storytelling che può innescare, rivolgendosi a un/a utente consapevole. Il plasmix passa dall'essere un rifiuto dannoso all'essere

il mezzo con cui ulteriori rifiuti vengono rimossi, bilanciando un ipotetico karma del materiale. Il prodotto è un oggetto pratico, simbolico e personalizzabile da parte del consumatore e non risulta soggetto a particolari sollecitazioni fisiche, perché ricordiamo essere un materiale a basse prestazioni. Oltre al prodotto PoopX, il progetto si estende ai distributori di sacchetti biodegradabili gratuiti all'interno di aree adibite, realizzati con la stessa filosofia e forme di rimando.

Twice

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – LORIS MORETTI, LUCA TORQUATI

Autori – GIULIA ANTINORI, FRANCESCO SPERANZINI

Azienda – VALTENNA S.R.L.

Sistema di imballaggio con struttura modulare separabile che riesce a unire la duplice funzione di packaging esterno e custodia portaocchiali, e che permette sia all'azienda che all'utente di poter sfruttare le sue parti a seconda delle proprie esigenze. Il packaging è ricavato da una fustellatura su un unico

foglio che permette la riduzione degli scarti e dei costi di produzione. Il foglio abbattibile permette una riduzione del volume in fase di trasporto e di stoccaggio. Inoltre, il packaging è modulare e consente sia all'azienda che all'utente finale la composizione dei moduli secondo esigenza.

Pop Up

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – LORIS MORETTI, LUCA TORQUATI

Autori – LAURA SANTARELLI, DAMIANO TEGAZI

Azienda – VALTENNA S.R.L.

Sistema di packaging monomaterico progettato per valorizzare l'esperienza della scoperta di prodotti di gioielleria. Il prodotto, nel momento dell'apertura, attraverso la dinamicità, espone il gioiello valorizzando l'esperienza tra utente e dono. Il legame emotivo al dono ricevuto si rafforza, imprimendo il ricordo dell'evento attraverso la personalizzazione del packaging che

lo custodisce. Il packaging è dinamico ma privo di meccanismi di automazione, meccanici e multimaterici. I componenti sono disassemblabili e riciclabili tramite un'unica filiera di raccolta carta e cartone. L'apertura e la movimentazione sono realizzate senza calamite e collanti chimici. Il packaging stesso diviene un elemento da collezionare e custodire, allungandone la vita utile.

Window

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – LORIS MORETTI, LUCA TORQUATI

Autori – BENEDETTA ARCIONI, MARCO MONALDI

Azienda – VALTENNA S.R.L.

Packaging ideato per cosmetici adatti alla rigenerazione delle imperfezioni naturali dovute all'età. La parte esterna della confezione presenta una texture disomogenea che rimanda ai segni dell'invecchiamento. Urti, graffi e segni di usura dovuti

al trasporto o alla movimentazione non sono considerati dei difetti, ma vengono accolti come tratti di unicità che celebrano l'imperfezione della pelle e offrono una possibilità di personalizzazione: ogni prodotto è unico e irripetibile.

Show-Up

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – LORIS MORETTI, LUCA TORQUATI

Autori – ALESSIO D'ANGELO, CATERINA DI FLAMMINIO

Azienda – VALTENNA S.R.L.

Il concept consiste in uno scrigno che va a racchiudere alcuni prodotti essenziali per la routine giornaliera della cura del viso. Presentando i prodotti seguendo un ordine ben preciso, aiutiamo l'utente nell'individuazione dei propri step di applicazione, avendo a disposizione un personale angolo per il suo appuntamento con la cura

quotidiana del viso. Il packaging è stato progettato evitando l'utilizzo di materiali differenti dalla carta, per mantenere la monomatericità con conseguente vantaggio nelle fasi di dismissione. Inoltre, la sua struttura, oltre a contenere e proteggere i prodotti in fase di trasporto, funge anche da espositore che può essere riusato.

Cut Out

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – LORIS MORETTI, LUCA TORQUATI

Autori – ELEONORA ANGELETTI, VITTORIO GIANNETTI, LINDA VOLTA

Azienda – VALTENNA S.R.L.

Il concept di questa nuova tipologia di packaging vuole enfatizzare la presentazione della categoria merceologica dei profumi di alta gamma firmati "Gritti Venetia". La strategia di comunicazione verte sul creare uno scenario interno che, oltre alla funzione protettiva del contenuto, funga da palcoscenico per il prodotto. Si crea così una forte interazione fisica con l'utente, poiché sarà proprio

quest'ultimo ad essere invitato a estrarre il profumo dal suo scenario. Il packaging è costituito da strutture standard, permettendo di comporre moduli unicamente dagli scenari interni, i quali sono personalizzabili a seconda del profumo scelto. L'utilizzo di un unico materiale a base di cellulosa, privo di nobilitazioni e colle chimiche, consente, in fase di smaltimento, un riciclo ottimale del prodotto.

Bull

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – CLAUDIO CINGOLANI, MAURO PARRINI

Autori – ELEONORA ANGELETTI, LINDA VOLTA, MARCO MONALDI

Azienda – SIMONELLI GROUP

Il concept richiama la struttura archetipica della macchina da caffè con caldaia verticale, valorizzando gli elementi simbolici del design tradizionale. La tramoggia trasparente, posizionata in alto, enfatizza il processo di macinatura del caffè, rendendolo parte integrante dell'esperienza visiva. Il display a 8 bit mostra esclusivamente

le informazioni essenziali, garantendo un'interfaccia intuitiva, un minor consumo energetico e una maggiore longevità tecnologica. La scocca esterna è progettata con un'unica matrice e assemblata con giunzioni semplici, facilitando lo smontaggio e la riparazione, con l'obiettivo di estendere la durata del prodotto nel tempo.

Etiopia

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – CLAUDIO CINGOLANI, MAURO PARRINI

Autori – BENEDETTA ARCIONI, LAURA SANTARELLI, DAMIANO TEGAZI

Azienda – SIMONELLI GROUP

Il concept della macchina semiautomatica si basa sulla scomposizione e valorizzazione degli elementi essenziali della macchina da caffè espresso. Ogni componente è progettato per dichiarare esplicitamente la propria funzione, enfatizzando gli archetipi di riconoscibilità e conferendo al prodotto una forte identità visiva. Le leve poste lateralmente all'erogatore

facilitano l'interazione con l'utente: una consente il corretto posizionamento della tazza sulla griglia, mentre l'altra la selezione della bevanda desiderata. Le varie parti e i relativi sistemi di accoppiamento sono stati studiati per semplificare il disassemblaggio, ottimizzando le operazioni di manutenzione e aumentando le possibilità di riutilizzo dei componenti.

Dorica

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor – CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali – CLAUDIO CINGOLANI, MAURO PARRINI

Autori – ALESSIO D'ANGELO, CATERINA DI FLAMMINIO

Azienda – SIMONELLI GROUP

Il concept è quello di una macchina da caffè semiautomatica undercounter che esalta la ritualità della preparazione del caffè attraverso un design iconico ed essenziale. L'eliminazione dei comandi digitali a favore di interfacce analogiche garantisce una maggiore durabilità, una manutenzione più semplice e una riduzione dei costi di produzione.

L'erogatore, dotato di due manopole per la selezione delle bevande, favorisce una gestualità che richiama la preparazione tradizionale del caffè espresso. La configurazione cilindrica del corpo centrale, ottenuta mediante un estruso di alluminio, permette di minimizzare il numero di scocche e di conferire un'identità unica al prodotto.

Composita

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA

Docenti — ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor — CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali — CLAUDIO CINGOLANI, MAURO PARRINI

Autori — CATERINA DI FLAMMINIO, ALESSIO D'ANGELO

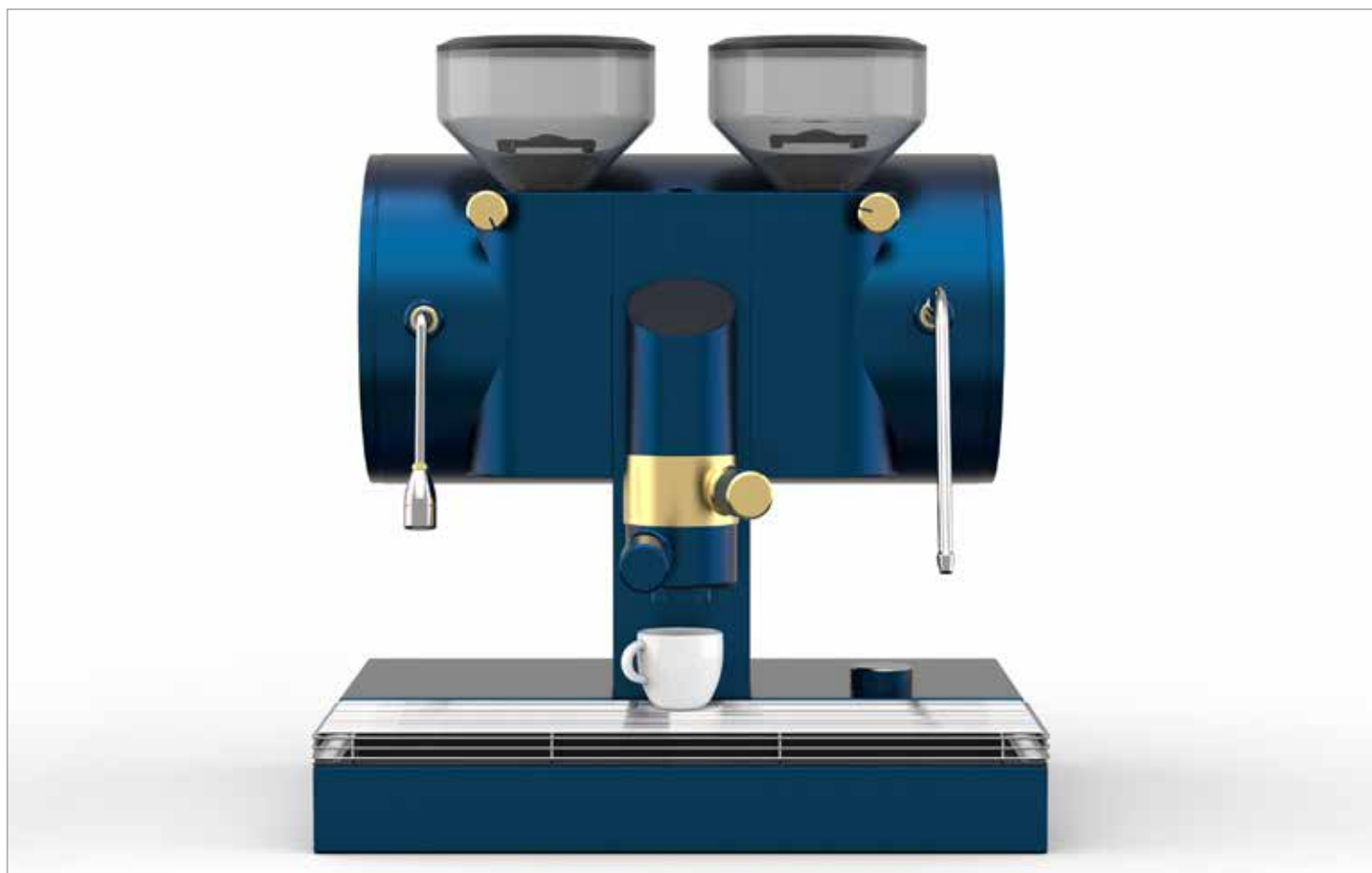
Azienda — SIMONELLI GROUP

Il concept è quello di una macchina da caffè semiautomatica undercounter che esalta la ritualità della preparazione del caffè attraverso un design iconico ed essenziale. L'eliminazione dei comandi digitali a favore di interfacce analogiche garantisce una maggiore durabilità, una manutenzione più semplice e una riduzione dei costi di produzione. L'erogatore, dotato di due manopole per la selezione delle bevande, favorisce una gestualità che richiama la preparazione tradizionale del caffè espresso. La configurazione del corpo centrale, ottenuta mediante un estruso di alluminio, consente di ridurre al minimo le componenti e di favorire una modularità per lo sviluppo di un sistema funzionale, integrando altri servizi da caffetteria.



Cumana

Eco-design ed Eco-innovazione: prodotti sostenibili per packaging di Alta Gamma e macchine da caffè HORECA



Docenti — ALESSANDRO DI STEFANO, DANIELE GALLOPPO, DAVIDE ADRIANO, DAVIDE PACIOTTI, GABRIELE ADRIANO, LUCIA PIETRONI, JACOPO MASCITTI, MARCO GIUNTA

Tutor — CHIARA DE ANGELIS, ILARIA FABBRI, MARCO MANFRA, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, NICOLÒ COLAFEMMINA

Tutor Aziendali — CLAUDIO CINGOLANI, MAURO PARRINI

Autori — GIULIA ANTINORI, VITTORIO GIANNETTI, FRANCESCO SPERANZINI

Azienda — SIMONELLI GROUP

Il concept di questo prodotto si ispira all'archetipo della caldaia orizzontale, elemento distintivo delle macchine da caffè tradizionali, simbolo della qualità e della cultura dell'espresso italiano. Il design enfatizza la simmetria e la solidità della struttura, con due tramogge superiori che valorizzano la selezione e la freschezza del caffè in grani. I comandi analogici e le finiture in metallo

conferiscono un'estetica professionale e raffinata, mentre la distribuzione bilanciata degli elementi funzionali garantisce un'esperienza d'uso intuitiva. La presenza di materiali durevoli e un'attenzione alla modularità favoriscono la manutenzione e la longevità del prodotto, combinando tradizione e innovazione in una macchina da caffè di forte identità visiva.

Libeccio

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO
ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — TERESA BARBERIO,
FEDERICO PATARCA, NAUSICAA
TORRES

Azienda — BANKS SAILS EUROPE

Il poncho "Libeccio", realizzato con vele nautiche dismesse, è un esempio di upcycling, poiché trasforma un materiale tecnico e resistente, come il dacron, in un capo d'abbigliamento unisex. Nato dalla volontà di dare una seconda vita alle vele, il progetto prevede il recupero, la selezione e la lavorazione del tessuto tecnico di cui sono composte, affinché mantenga le sue caratteristiche di impermeabilità, leggerezza e resistenza nel tempo. Ogni poncho è unico, poiché conserva segni e dettagli che raccontano la storia della vela da cui proviene, conferendogli aspetti grafici ed estetici sempre diversi.



Tramontana

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO
ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — TERESA BARBERIO,
FEDERICO PATARCA, NAUSICAA
TORRES

Azienda — BANKS SAILS EUROPE

La giacca a vento “Tramontana”, realizzata con vele nautiche dismesse, riutilizza il tessuto tecnico in dacron, di cui sono composte, trasformandolo in un capo di abbigliamento impermeabile al vento e all’acqua. “Tramontana” è una giacca unisex che conserva le rilevanti prestazioni del materiale: durata nel tempo, resistenza all’usura e impermeabilità.



Alveallume

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — ALESSANDRO DI STEFANO, LUCIA PIETRONI, MARIO ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — MARTA ARGENTILE, ALICE COLOMBA, LUDOVICA GEREVINI, ELISA LIBBI

Aziende — BOMBA E INFISSI S.N.C., ARTECOLOR

“Alveallume” è una lampada a sospensione la cui struttura geodetica è realizzata con moduli in alluminio recuperati dagli scarti di lavorazione degli infissi. La cupola, ispirata alla forma di un icosaedro tronco, è composta da elementi in alluminio assemblati tramite giunti a tre vie, progettati ad hoc e realizzati attraverso la stampa 3D. Questi giunti, sviluppati per garantire precisione e solidità, permettono l’aggancio diretto dei moduli in carta texturizzata, appositamente selezionata per diffondere la luce in modo armonioso. I moduli diffusori possono essere realizzati anche con materiali alternativi alla carta.



Lanciali

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, LUCIA PIETRONI, MARIO ALESSIANI

Tutor – COSTANZA ANGELINI, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori – MARTA ARGENTILE, ALICE COLOMBA, LUDOVICA GEREVINI, ELISA LIBBI

Aziende – BOMBA E INFISSI S.N.C., ARTECOLOR

Lanciali è una collezione di gioielli nata dal recupero e dalla trasformazione di sfridi di lavorazione di infissi in alluminio. La collezione si articola in tre serie – “Coriandoli”, “Petali” e “Lancia” – ciascuna caratterizzata

da forme e dettagli distintivi, derivati dalla tipologia degli sfridi utilizzati. Gli scarti, infatti, si presentano in forme e qualità estetiche sempre differenti, dando vita a orecchini, bracciali e collane unici.

Snake

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, LUCIA PIETRONI, MARIO ALESSIANI

Tutor – COSTANZA ANGELINI, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

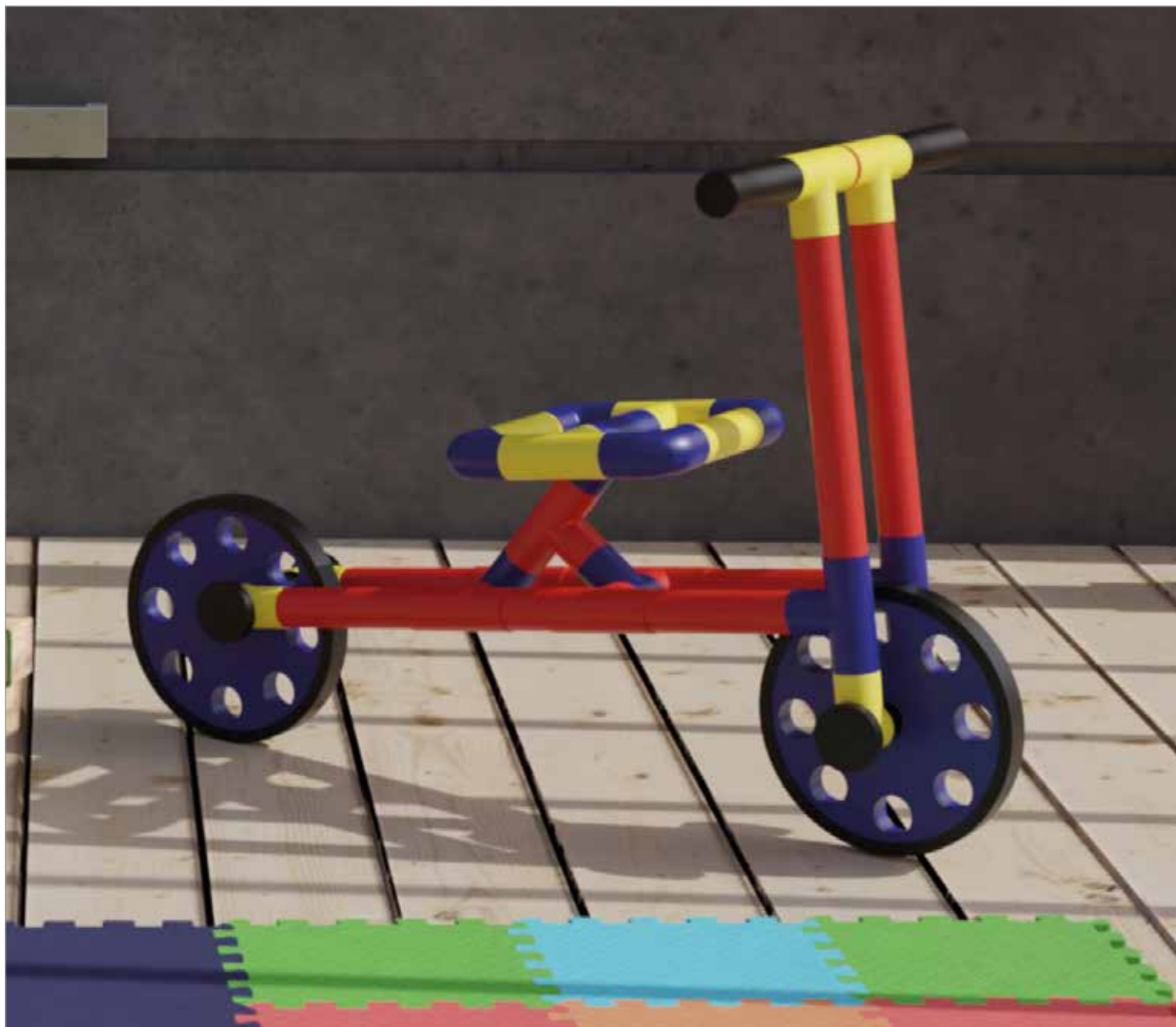
Autori – CLAUDIO BORGHESI, ASIA DI QUIRICO, PIETRO FILIPPONI, FRANCESCO PIO GRANDE

La lampada “Snake” è realizzata attraverso il riuso di materiali provenienti dal settore idraulico. La struttura è composta da tubi in PVC e raccordi curvi, recuperati e riasssemblati. Grazie alla natura modulare dei componenti, la lampada

può essere configurata in diverse forme e orientamenti, adattandosi a esigenze funzionali specifiche. I raccordi consentono un facile smontaggio e riasssemblaggio, favorendo la riparabilità e prolungando il ciclo di vita del prodotto.

Balancebike

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, LUCIA PIETRONI, MARIO ALESSIANI

Tutor – COSTANZA ANGELINI, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori – CLAUDIO BORGHESI, ASIA DI QUIRICO, PIETRO FILIPPONI, FRANCESCO PIO GRANDE

La “Balance Bike” nasce dal riuso di materiali industriali, impiegando tubi idraulici in PVC e raccordi a tre vie per la costruzione del telaio. Il manubrio, rivestito con camere d’aria, offre una presa salda, mentre le ruote, realizzate con rulli per cavi elettrici in PVC, garantiscono solidità. La bicicletta

è progettata con una seduta che si adatta ai movimenti del bambino, accompagnandolo in modo naturale nell’apprendimento dell’equilibrio. Il progetto dimostra come materiali di scarto, grazie alle loro proprietà strutturali e prestazionali, possano essere trasformati in nuovi prodotti.

Coffee Hang

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — ALESSANDRO DI STEFANO, LUCIA PIETRONI, MARIO ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — GIULIA CAMPOGIANI, GIUSEPPE CALZETTA, FILIPPO CALCINARI, AZZURRA MANENTE

Il tavolino “Coffee Hang” è realizzato con grucce in legno recuperate, sfruttando la loro configurazione triangolare per generare una struttura resistente, capace di distribuire i carichi in modo uniforme. Il piano d'appoggio è dotato di due piccole maniglie che ne permettono l'estrazione e la trasformazione in un vassoio, aggiungendo un ulteriore livello di versatilità.



Candy

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali



Docenti – ALESSANDRO DI STEFANO, LUCIA PIETRONI, MARIO ALESSIANI

Tutor – COSTANZA ANGELINI, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori – GIULIA CAMPOGIANI, GIUSEPPE CALZETTA, FILIPPO CALCINARI, AZZURRA MANENTE

Azienda – MARY CONFEZIONI, CALVARESÌ

Il contenitore “Candy” nasce dal riuso di scarti tessili, trasformati in un complemento d’arredo pensato per organizzare lo spazio del gioco. Progettato per essere appeso, è ideale per riporre giocattoli, biancheria o accessori destinati ai più piccoli. Il

tessuto elastico consente di ampliare la capacità di contenimento, poiché si adatta alla forma e alla quantità degli oggetti inseriti. Inoltre, grazie a inserti in legno rivestiti in stoffa, il contenitore può essere suddiviso in più compartimenti, offrendo diverse configurazioni d’uso.

Tiny Tabs

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO
ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — VITO COLONNA, MICHELA
MARANGI, ELISA PETTINARI,
NICOLA SDRUBOLINI

“Tiny Tabs” è una borsa che nasce dal riuso delle linguette delle lattine in alluminio, sfruttandone le proprietà strutturali per ottenere un accessorio resistente. Le linguette, infatti, sono moduli duttili che, attraverso incisioni e incastri, compongono una superficie compatta e flessibile, eliminando la necessità di ulteriori supporti. Il tipico colore argento dell’alluminio impreziosisce l’accessorio moda.



Lyra

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO
ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — PAOLO MARCHIONNI,
MICHELA MARUCCI, DAVID
TAVANXHIU

Azienda — FALEGNAMERIA
GIAMMARINI

“Lyra” è il risultato di un progetto che promuove il riuso consapevole di materiali nobili, come il legno massello e gli scarti di lavorazione del settore pelletteria, trasformandoli in un accessorio moda. “Lyra” è una pochette che prende forma dall’impiego di listelli di noce americano, recuperati da scarti di lavorazione che, dopo un’attenta selezione, sono stati rifiniti e assemblati per esaltarne sia le proprietà meccaniche sia le qualità estetiche. Il rivestimento interno della pochette, realizzato attraverso il recupero di sfridi in pelle, aggiunge morbidezza e crea un contrasto materico e cromatico.



Talea

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO
ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — MARZIA DI CATERINO,
DAVIDE LAUSDEI, CATERINA
LUCARINI

Azienda — PLASTEC S.R.L.

“Talea” è una fioriera da tavolo il cui nome richiama il “taleaggio”, ovvero una tecnica di riproduzione vegetale. Nasce dal riuso di preforme in PET difettose, originariamente destinate alla produzione di bottiglie da mezzo litro. Recuperate da lotti non conformi, le preforme vengono reimpiegate come supporti contenitivi per piante aromatiche e floreali, offrendo una nuova funzione a un materiale altrimenti destinato a diventare rifiuto. “Talea” è costituita da una cornice in legno alla quale sono applicati elastici che, per tensione e attrito, sorreggono le preforme senza necessità di ulteriori fissaggi.



Dario

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali



Docenti – LUCIA PIETRONI, ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO ALESSIANI

Tutor – COSTANZA ANGELINI, MARIANGELA FRANCESCA BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori – MARZIA DI CATERINO, DAVIDE LAUSDEI, CATERINA LUCARINI

Aziende – ELETTRAUTO ELETTRO, COLANNINO LEO GOMMISTA

Il portafoglio “Dario” è un accessorio realizzato mediante il riuso di camere d’aria in gomma di butile per motociclette. Questo materiale, altrimenti destinato allo smaltimento, viene recuperato, trattato e lavorato per essere trasformato in un prodotto resistente e funzionale. La forma del portafoglio è influenzata dalla naturale curvatura della camera d’aria, un

dettaglio che ne migliora l’ergonomia e lo rende adatto all’uso tascabile. Oltre a un’ampia tasca per le banconote, è dotato di uno scomparto per le monete con chiusura a clip e di uno spazio dedicato alle tessere. Il trattamento di pulizia e lucidatura della gomma consente di ottenere una qualità superficiale molto simile a quella della pelle.

Teru-Teru (S1)

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO
ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — MANUELA MARUCCI,
LORENZO PAPEO, ALESSANDRO
SANTINI, CARMINE SPAGNUOLO

Azienda — E9 S.R.L.

"Teru-Teru (S1)" è uno sgabello in legno caratterizzato da un'imbottitura composta da moduli rivestiti con un tessuto in lycra recuperato da scarti di imprese del settore tessile sportivo. Gli scarti di lycra sono stati lavorati per ottenere piccoli elementi imbottiti che, inseriti nei fori presenti sulla superficie dello sgabello, lo rendono morbido e confortevole. Il valore del progetto risiede nella possibilità di personalizzare la disposizione delle imbottiture, variandone la densità e generando pattern differenti, così da adattare la texture alle esigenze della superficie su cui verrà applicata, sia essa orizzontale, verticale, piana o curva. Il prototipo dello sgabello "Teru-Teru (S1)" è il primo esempio applicativo di un sistema che può essere declinato in diverse tipologie di prodotto, ampliando le possibilità di utilizzo.



Daria

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO, MARIO
ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — DONATO MINONNE,
LEANDRO PANICO, DENNY SILVI,
ALESSANDRO VENNITTI

Azienda — CICLI FALGIANI

“Daria” nasce da un processo di recupero, riuso e valorizzazione di camere d’aria in gomma di butile utilizzate come rivestimento di una sedia recuperata. Questo materiale, scelto per le sue eccellenti proprietà elastiche, conferisce stabilità e comfort alla seduta. Intrecciando a mano le camere d’aria in una trama che ricorda un tessuto, si è ottenuto un effetto tridimensionale tipico delle sedute imbottite, garantendo al contempo resistenza ed ergonomia. Oltre a costituire l’elemento principale della seduta e dello schienale, la gomma di butile è stata utilizzata anche come rivestimento delle gambe in tubolare metallico, trasformando l’aspetto estetico del prodotto e conferendogli un carattere unico.



Mezzaria

Design for Reuse. Sviluppo di prodotti realizzati con materiali a fine vita e scarti industriali

Docenti — LUCIA PIETRONI,
ALESSANDRO DI STEFANO,
MARIO ALESSIANI

Tutor — COSTANZA ANGELINI,
MARIANGELA FRANCESCA
BALSAMO, CHIARA DE ANGELIS

Autori — DONATO MINONNE,
LEANDRO PANICO, DENNY SILVI,
ALESSANDRO VENNITTI

Azienda — CICLI FALGIANI

Il sistema di fioriere “Mezzaria” è progettato per offrire soluzioni versatili per l’esposizione delle piante su terrazzi e balconi. Il sistema si declina in tre tipologie: una da terra, una a sospensione con fissaggio alle ringhiere e una struttura modulare a sviluppo verticale. Il cuore del progetto risiede nell’impiego delle camere d’aria in gomma di butile, un materiale di scarto che, grazie alla sua straordinaria elasticità e resistenza all’attrito, ha consentito la realizzazione del meccanismo di sostegno dei vasi. La naturale flessibilità del materiale permette inoltre di adattarsi a vasi di varie dimensioni e diametri, mentre l’attrito generato dalle camere d’aria garantisce un saldo sostegno alla struttura che, nel caso della tipologia da terra, è realizzata con tubolari in acciaio. L’intero assemblaggio è reso possibile da bottoni a pressione, che uniscono i diversi componenti.



SuperPowerMe



Docente – PATRIZIA MARTI

Tutor – ANNAMARIA RECUPERO, FLAVIO LAMPUS, SIMONE GUERCIO

Autore – GIULIA BEVERINI

Aziende – UNIVERSITÀ DI FIRENZE, UNIVERSITÀ DI SIENA, SANTA CHIARA FAB LAB

Progetto finanziato dal programma EU – PNRR, Tuscany Health Ecosystem (THE), Spoke 3

Il prototipo è il risultato di un processo innovativo di manifattura digitale che ha permesso di creare una serie di maschere facciali modellate sul volto dei pazienti tramite acquisizione digitale del volto e stampa 3D con resine biocompatibili. Le maschere sono progettate considerando sia le loro proprietà chimico-fisiche, meccaniche e tecnologiche (es. peso, resistenza alla corrosione, elasticità) sia l'esperienza d'uso che ne deriva (vestibilità, sensazione al contatto con la pelle, estetica). Inoltre, il progetto sperimenta l'uso di componenti elettroniche integrate all'appoggio frontale della

maschera per raccogliere dati accurati e affidabili sul tempo in cui la maschera viene indossata dal paziente. Questi dati hanno una doppia funzione: informare l'ortodontista sull'andamento della terapia e trasformare la terapia in un'esperienza di gioco per stimolare la motivazione del paziente. Infatti, il videogioco "Salviamo il mondo di Naturalia" è stato progettato con l'intento di gratificare immediatamente il paziente: all'aumentare del numero delle ore in cui la maschera viene indossata, il giocatore/paziente riceve vantaggi crescenti per progredire all'interno del gioco.

Esperie

L'aria del progetto

Dalla sua radice etimologica latina, *experientia* è ciò che si conosce attraverso il vissuto: un sapere che nasce dal contatto diretto con il mondo. Nel design, l'esperienza diventa strumento di coinvolgimento e trasformazione, grazie all'integrazione tra tecnologia, partecipazione e dimensione sensoriale.

I laboratori e le iniziative attivate in contesti reali raccontano connessioni profonde con i territori e le comunità attraverso installazioni, ambienti ibridi, percorsi interattivi. Il progetto si apre all'ascolto, alla co-creazione, alla costruzione di spazi di relazione, dove l'allestimento non è solo contenitore, ma pratica attiva e inclusiva.

Come l'aria, l'esperienza circola, collega, trasporta. È parola che si trasmette, respiro che unisce, messaggio che attraversa il tempo. Avvisa, accarezza, scuote. È memoria incarnata e, al tempo stesso, proiezione verso il possibile. In questa dimensione, il design assume un ruolo dialogico, trasformandosi in racconto condiviso, in spazio che include, in percorso che connette passato, presente e futuro.

enza



Dettagli

Certi Ospiti Creativi: Workshop L_11

Docenti – KUNO PREY, GIANLUCA CAMILLINI, PAOLA JANNELLI, FRANCESCA BANTERLE, HERMANN KÜHEBACHER, ENZO PARDUZZI

Tutor – IRENE NITZ

Tutor Aziendali – FRANZ E CORINNA STAFFLER (RESPONSABILI), ULRIKE PIRCHER

Autore – VERONIKA VASCOTTO

Azienda – PARKHOTEL LAURIN DI BOLZANO

Una ricerca visiva fotografica sui dettagli nascosti dell'Hotel Laurin, spesso trascurati nella quotidianità degli ospiti di passaggio. Il progetto nasce da un'esplorazione approfondita della struttura e dei suoi oggetti – mobili e accessori – con l'obiettivo di mettere in luce elementi interessanti e affascinanti attraverso la tecnica fotografica. Gli scatti sono organizzati per tipologia: natura, luci/ombre, oggetti. Ogni immagine è decontestualizzata rispetto al suo ambiente originario, isolata in modo da renderne difficile l'identificazione. Il progetto consente anche la creazione di raffinati oggetti commercializzabili all'interno dello shop della struttura.

—
unibz
—



Alta quota

Certi Ospiti Creativi: Workshop L_11

Docenti — KUNO PREY, GIANLUCA CAMILLINI, PAOLA JANNELLI, FRANCESCA BANTERLE, HERMANN KÜHEBACHER, ENZO PARDUZZI

Tutor — IRENE NITZ

Tutor Aziendali — FRANZ E CORINNA STAFFLER (RESPONSABILI), ULRIKE PIRCHER

Autori — TERESA CARRETTA, CAMILLA HOFFMEISTER, GIULIA SOFI

Azienda — PARKHOTEL LAURIN DI BOLZANO

Le installazioni “Alta quota” gravitano sospese con discrezione nello spazio delle camere; la loro sofficità potrebbe essere trascurata dall’ospite disattento, ma queste si muoveranno al suo passaggio o all’apertura di una finestra, creando interazione e sorpresa con esso. Le installazioni coinvolgeranno i soffitti delle camere con elementi decorativi visibili, ma senza appesantire lo stato e lo stile attuale delle stanze: un intervento dal valore scultoreo, allo scopo di donare movimento e leggerezza all’interno di alcune camere scelte del Parkhotel Laurin. Esistono le seguenti varianti di installazione: “aria”, in versione lineare e ondulata; “piumino volante” (sopra il letto); “baldacchino”, in quattro versioni. Le installazioni sono realizzate in Tyvek — un tessuto non tessuto sintetico dalle molteplici proprietà: leggerissimo, simile alla carta, antistrappo, ignifugo, non tossico e riciclabile. Tuttavia, la sua superficie è caratterizzata da un elegante aspetto organico.



—
unibz
—

Campi (di colore)

Certi Ospiti Creativi: Workshop L_11

Docenti – KUNO PREY, GIANLUCA CAMILLINI, PAOLA JANNELLI, FRANCESCA BANTERLE, HERMANN KÜHEBACHER, ENZO PARDUZZI

Tutor – IRENE NITZ

Tutor Aziendali – FRANZ E CORINNA STAFFLER (RESPONSABILI), ULRIKE PIRCHER

Autori – TERESA CARRETTA, CAMILLA HOFFMEISTER, GIULIA SOFI

Azienda – PARKHOTEL LAURIN DI BOLZANO

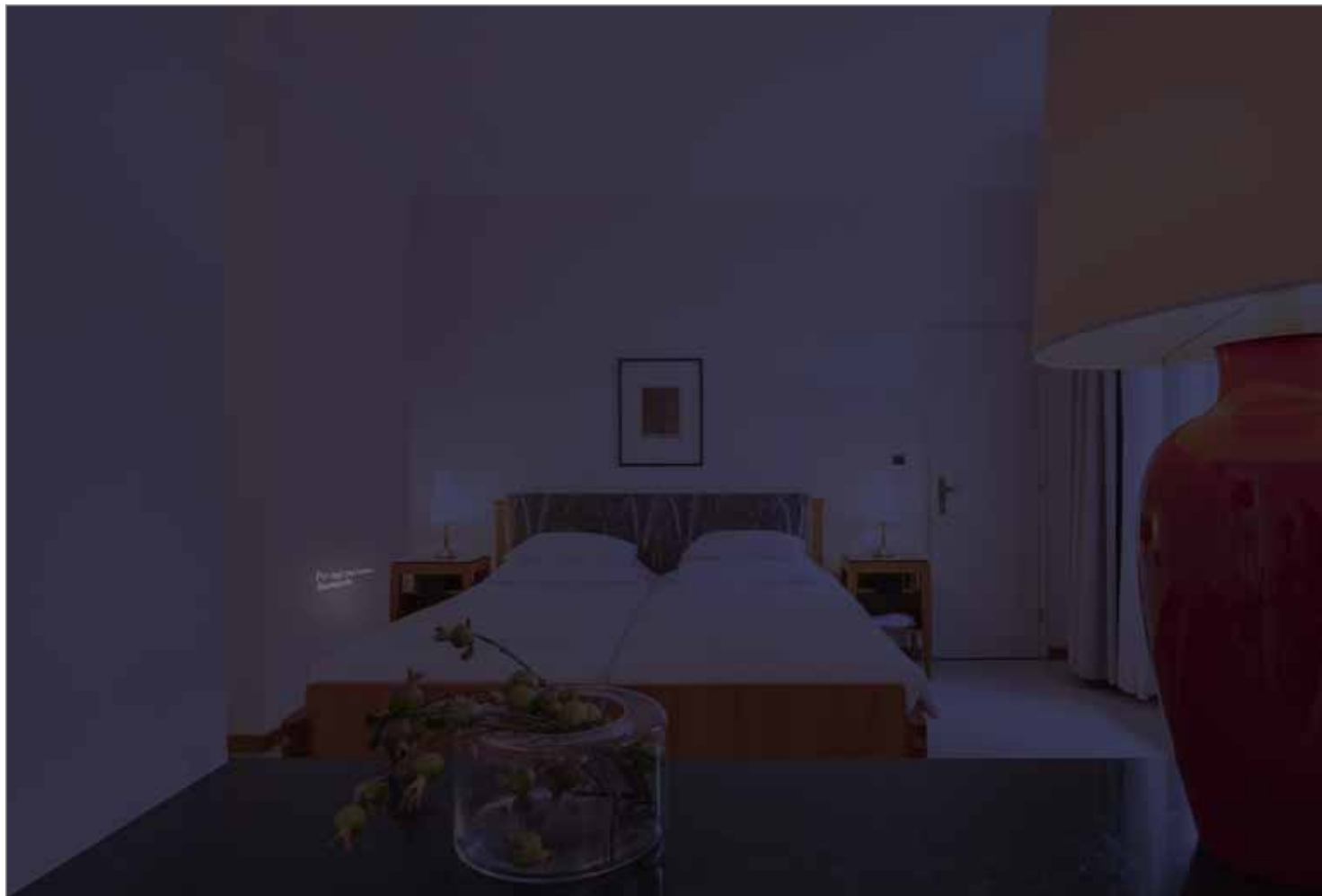
Studiando attentamente le planimetrie del Parkhotel Laurin, dall'esterno all'interno, sui vari livelli, sono stati estrapolati elementi geometrici da riprodurre come campiture colorate su soffitti e pareti di spazi scelti nell'hotel (camere e corridoi ai piani). Dall'analisi delle palette presenti nelle stanze dell'hotel sono state ricavate – in forma più tenue – le cromie utilizzate per le forme decorative.

unibz



Buonanotte

Certi Ospiti Creativi: Workshop L_11



unibz

Docenti – KUNO PREY, GIANLUCA CAMILLINI, PAOLA JANNELLI, FRANCESCA BANTERLE, HERMANN KÜHEBACHER, ENZO PARDUZZI

Tutor – IRENE NITZ

Tutor Aziendali – FRANZ E CORINNA STAFFLER (RESPONSABILI), ULRIKE PIRCHER

Autore – CHIARA ZILIOLI

Azienda – PARKHOTEL LAURIN DI BOLZANO

“Buonanotte” prevede l’inserimento di brevi frasi in diverse lingue (italiano, tedesco e inglese) sparse nelle stanze dell’hotel. Prima di coricarsi, gli ospiti si accorgeranno dei messaggi a loro riservati: allo spegnimento delle luci, grazie alle proprietà della vernice fotosensibile, parole di augurio e riflessione appariranno immediatamente

visibili – “Per oggi può bastare... Buonanotte”, “Weißt du, wieviel Sternlein stehen...” – e raffinati numeri impressi sul soffitto per facilitare e accompagnare il sonno, creando un piacevole effetto sorpresa. “Buonanotte” è un augurio per tutti gli ospiti del Parkhotel Laurin, una coccola sussurrata nei momenti più intimi della giornata.

Riflessioni

Certi Ospiti Creativi: Workshop L_11



—
unibz
—

Docenti — KUNO PREY, GIANLUCA CAMILLINI, PAOLA JANNELLI, FRANCESCA BANTERLE, HERMANN KÜHEBACHER, ENZO PARDUZZI

Tutor — IRENE NITZ

Tutor Aziendali — FRANZ E CORINNA STAFFLER (RESPONSABILI), ULRIKE PIRCHER

Autore — ENRICO TARÒ

Azienda — PARKHOTEL LAURIN DI BOLZANO

Come interagire con i clienti dell'hotel senza appesantire l'ambiente? "Riflessioni" risponde a questa domanda tramite un doppio livello: quello ottico e quello del significato. Nei bagni delle camere del Parkhotel Laurin si inseriscono dei messaggi diretti agli ospiti, in particolare in quelli con due specchi posizionati su pareti opposte, i quali creano una moltiplicazione

dell'immagine che tende all'infinito. I messaggi consistono in giochi di parole scritti specularmente sullo specchio dietro al lavandino, cosicché le parole siano specchiate e lette in modo corretto sullo specchio principale nel momento di prepararsi per uscire. Lo scopo è quello di creare un effetto ottico, di sorpresa e, per l'appunto, di riflessione.

Martypan – Paranoia



martypan



Università
degli Studi
di Palermo

Docente – DARIO RUSSO

Tutor – MICHELE BOSCARINO

Autore – MARTINA PANNUNZIO

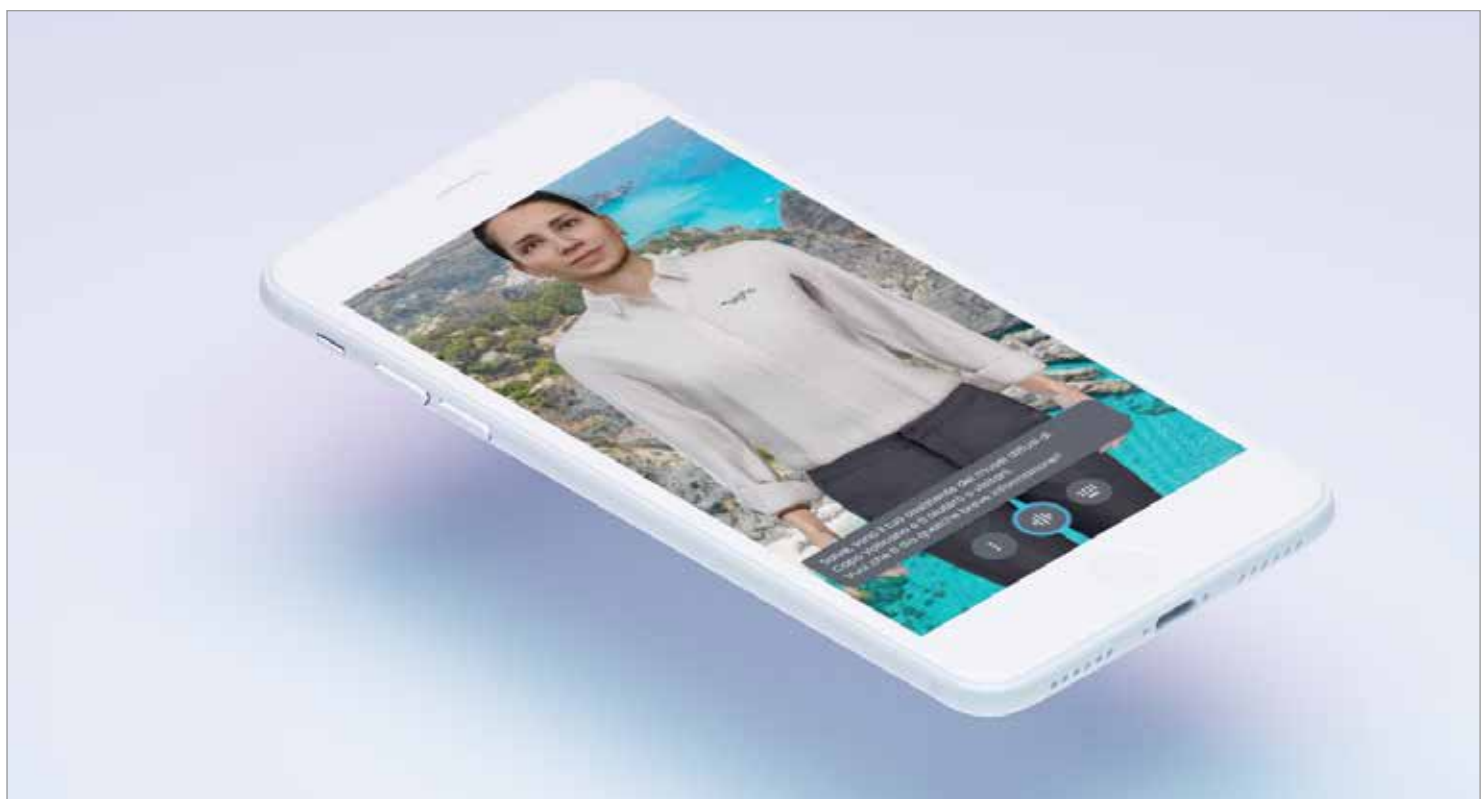
Azienda – CANTIERI51

Un progetto in cui design e musica si fondono nell'identità visiva di MartyPan, nome d'arte della designer e cantautrice palermitana Martina Pannunzio. Frutto della sua tesi di laurea, "Paranoia" è un EP realizzato dallo studio di produzione Cantieri51: un lavoro che trasforma il bisogno di controllo in energia creativa, tra ironia e profondità. Il sound soft

pop di MartyPan si distingue per l'armonizzazione dei contrasti, tra dolcezza vocale e presenza scenica. L'identità visiva riflette questo equilibrio instabile: tinte neutre interrotte da accenti rossi, che diventano metafora emotiva e fil rouge narrativo, destinato a evolversi con le prossime release. Un progetto che è insieme musica, racconto e sperimentazione visiva.

Phygital Guide Assistente Conversazionale Museale

Esperienze Digitali in una Rete di Musei Connessi



I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

Università Iuav
di Venezia

Docenti – ALBERTO BASSI, ELEONORA BILOTTA, PIETRO PANTANO

Tutor – ANNA PAOLA VACANTI

Autori – ARRIGO BERTACCHINI, FEDERICO DE FRANCESCA, FRANCESCA LIBRANDI

Aziende – LANIFICIO LEO, FONDAZIONE GIULIANI, ART ON WORLD

L'avatar "Phygital" è una guida virtuale progettata per interagire con i visitatori attraverso un'interfaccia conversazionale. Grazie all'AI, il chatbot elabora domande in tempo reale, proponendo contenuti storici e curiosità sui musei che aderiscono alla rete. L'avatar può essere integrato nei percorsi fisici, tramite postazioni interattive, o fruito da remoto su piattaforme web e

mobili. Il design attuale del prototipo punta all'immediatezza visiva, mentre gli aggiornamenti futuri prevedono l'uso di NVIDIA Omniverse per migliorare il realismo delle animazioni e arricchire i contenuti immersivi. Lo scopo è rendere l'esperienza museale dinamica e accessibile, favorendo l'apprendimento attivo e la connessione tra istituzioni culturali.

Sistema integrato per la validazione delle attività di raccolta

Design about Food



Docenti – SILVIA BARBERO, DANILO DE MARCHI, UMBERTO GARLANDO, CHIARA RAVETTI, SERENA FILIPPELLI

Tutor – MARIAPAOLA PUGLIELLI, FABIANA ROVERA

Tutor Aziendale – DAVIDE VEGLIA

Autori – LUDOVICA DERIU, ANDREA PARISE, GIACOMO VETTORI

Azienda – ORTOFRUIT ITALIA

Il progetto propone una soluzione per ottimizzare l'organizzazione operativa nei contesti agricoli, attraverso un dispositivo RFID compatto e intuitivo. Un telecomando in ABS consente agli operatori di registrare in modo rapido e preciso le mansioni svolte, sfruttando pannelli infografici dislocati nei punti strategici dell'area di raccolta. Il telecomando, parte integrante di un

sistema di segnaletica e comunicazione visiva, lavora in sinergia con un linguaggio grafico chiaro e codificato, che guida i lavoratori all'interno del campo, semplificando i flussi operativi e riducendo il margine d'errore. Questa integrazione favorisce una maggiore tracciabilità delle attività, migliora la gestione delle risorse e contribuisce all'efficienza del processo produttivo.

Packaging multifunzionale

Design about Food

Docenti – SILVIA BARBERO, DANILO DE MARCHI, UMBERTO GARLANDO, CHIARA RAVETTI, SERENA FILIPPELLI

Tutor – MARIAPAOLA PUGLIELLI, FABIANA ROVERA

Tutor Aziendali – DAVIDE VEGLIA

Autori – SABRINA BELARDI, SOFIA CLERICI, CHIARA LACO, SOFIA MINIUSI

Azienda – ORTOFRUIT ITALIA

Il progetto presenta una nuova soluzione di packaging per piccoli frutti, in grado di unificare le grammature da 125 g e 250 g in un unico formato pratico e adattabile, studiato per rispondere alle esigenze sia del consumo che della distribuzione. Grazie alla sua forma innovativa, il coperchio è utilizzabile sia in posizione concava che convessa, rendendo possibile modulare la capienza della vaschetta. Ciò permette, quindi, di offrire una sola tipologia di imballaggio per più formati. Questa versatilità consente una significativa riduzione del numero di stampi, materiali e processi produttivi, con un impatto positivo in termini di sostenibilità ambientale. La forma e le proporzioni sono progettate per valorizzare visivamente il contenuto, restituendo un'immagine di freschezza e abbondanza, e ottimizzando al contempo lo spazio durante il trasporto. Realizzata in PLA trasparente tramite termoformatura, la vaschetta garantisce un'ottima visibilità del prodotto. Il pad interno in cellulosa assorbe l'umidità, mentre la fustella in cartoncino attivo, arricchita con oli essenziali naturali, contribuisce a prolungarne la conservazione.



Magic Casket

Building Active User Experience to Bring Culture to the People



Docente – PATRIZIA MARTI

Tutor – FLAVIO LAMPUS, SEBASTIANO MASTRODONATO, SIMONE GUERCIO

Autore – ALESSIA MARINO

Aziende – AUSTRIAN INSTITUTE OF TECHNOLOGY, NOUS, FEELIF, VRVIS, FONDAZIONE MUSEI SENESI, HILFSGEMEINSCHAFT DER BLINDEN UND SEHSCHWACHEN ÖSTERREICHS, AKADEMIE BERLINGEN, SIGN TIME, SANTA CASA DA MISERICÓRDIA DE LISBOA, SANTA CHIARA FAB LAB - PROGETTO FINANZIATO DAL PROGRAMMA EU ACTIVE ASSISTED LIVING - AAL

Il magic casket è un sistema multimediale e multisensoriale che contiene una serie di stimoli analogici e digitali per abilitare attività di storytelling su temi legati alle riproduzioni di opere d'arte. Il sistema è realizzato in legno e feltro tagliato al laser e ospita una serie di stimoli legati alla collezione museale. Gli stimoli sono selezionati e combinati per dar forma alla narrazione di un tema (es. la vita

rurale): fragranze e cartoline tattili, un tablet con un applicativo che permette di esplorare le immagini interattive di opere pittoriche, repliche stampate in 3D di artefatti museali che, attraverso tag e un lettore NFC, attivano delle audionarrazioni. Il magic casket è stato realizzato al Santa Chiara FabLab, il laboratorio di fabbricazione digitale e co-design dell'Università di Siena (scfablab.unisi.it).

Patrimonio, territorio, design

Progetti per la Rete Museale della Carnia



I
- -
U
- -
A
- -
V

Università Iuav
di Venezia

Docenti — EMANUELA BONINI LESSING, LUCILLA CALOGERO, FRANCESCA CASTELLANI, GABRIELE TONEGUZZI

Tutor — MICHAEL CARION, DAMIANO FRACCARO, TOMMASO LODI, MARCO PAOLINI

Tutor Aziendali — ELENA PUNTIL (RESPONSABILE SERVIZIO CULTURA, TURISMO E COMUNICAZIONE ISTITUZIONALE)

Autori — L. ANTONIAZZO, E. ARNOLDI, R. BARETTIN, B. BARNABA, L. BASSETTO, E. BERNARDI, G. BERTO, E. BOLZONELLO, E. BORTOLETTO, M. CAMPAGNA, G. CARDIN, L. CASTELLINI, L. CATTARIN, S. CENSI, M. DA DALT, N. DALLA BONA, S. DELLA PIETRA, F. DUFOUR, F. FORNASIERO, C. GRILLO, N. JERONIMO, M. LAIN, I. LAURENTI, L. LONGHIN, M. LUCATELLO, A. MENCONI, L. MURAROTTO, L. NDRECA, M. PAPARELLA, C. PATATTI, A. PERTILE, G. PETERLINI, S. PIAZZA, M. PIOVAN, A. PUNTINI, S. REBUCCI, P. ROJAS CHUCO, M. SAVINO, C. SERFILIPPI, V. TRINCA, G. TRONCHIN, A. VAZZOLER, E. VIT, G. YE, M. ZANATTA, S. ZANETTE, G. ZULIAN

Aziende — COMUNITÀ DI MONTAGNA DELLA CARNIA, RETE MUSEALE CARNIA MUSEI

Il volume esposto presenta le attività di ricerca, didattica e progetto condotte a partire dal 2019 dall'Università Iuav di Venezia e dall'Università degli Studi di Ferrara, realizzate in collaborazione con la Comunità di Montagna della Carnia per la Rete Museale della Carnia. Esito di queste attività è la proficua relazione tra

università e territorio che, attraverso il design, si rivela fondamentale per la valorizzazione del patrimonio museale locale. Precedono l'esposizione dei progetti alcuni saggi a cura di docenti e ricercatori impegnati in attività di ricerca su exhibit e visual design, storia e critica degli allestimenti e interaction design applicato ai musei.

Esplora

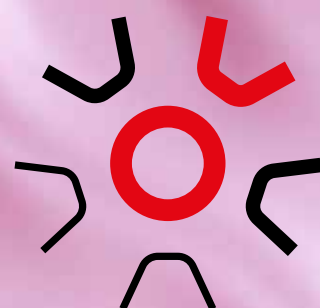
Il fuoco del progetto

Mettendo un piede oltre il confine, l'esplorazione spinge il design verso territori sperimentali, interdisciplinari e visionari. I progettisti sono chiamati a reinventare contesti, linguaggi, strumenti, stimolando immaginazione e pensiero critico. La ricerca esplorativa è il primo gesto del progetto: un'apertura al dialogo tra saperi diversi, dal digitale all'artigianale, dal tecnico al poetico, dal locale al globale.

Prototipi, narrazioni, scenari, materiali diventano strumenti per indagare nuove forme di relazione con l'ambiente e con le comunità che lo abitano. L'esplorazione è energia allo stato puro: è impulso, è rottura, è slancio. Come il fuoco, non si limita a illuminare, ma trasforma. In questa dimensione, il progetto è forza propulsiva, capace di accendere visioni inedite e di traghettare la società verso scenari alternativi.

Il design che esplora non si accontenta di interpretare il presente, ma lo interroga per anticipare il futuro, con curiosità, apertura e spirito critico. Ogni gesto progettuale è combustione creativa: nasce da una scintilla e, nel suo propagarsi, accende possibilità.

zione



Lama Bolzano

Alpitypes



unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — MAGDALENA LEIPOLD

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra le figure di riferimento del progetto, vi è anche Gino

Boccasile (1901, Bari - 1953, Milano), artista grafico altamente influente e pioniere della pubblicità italiana. È celebre per le sue immagini iconiche, capaci di catturare con forza l'essenza visiva della regione alpina. La sua opera, legata alle correnti artistiche del periodo fascista, ha segnato profondamente lo sviluppo della grafica pubblicitaria e della propaganda in Italia.

Rifugio

Alpitypes



unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — THEO GOHM

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti presi in esame figura anche Luigi Bonazza (1877, Arco - 1965, Trento),

pittore trentino formatosi a Rovereto e a Vienna sotto la guida di Felician von Myrbach e Franz von Matsch. Fondatore del Circolo Artistico Trentino, durante la guerra collaborò con Gianni Caproni e decorò, tra le altre opere, il Palazzo delle Poste di Trento. Firmatario del Manifesto degli intellettuali fascisti, nel dopoguerra perse la vista e interruppe l'attività pittorica.

Campari

Alpitypes



unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — PAULA LUISA KOTTMEYER

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra le figure artistiche centrali, si distingue Fortunato Depero (1892, Fondo

- 1960, Rovereto), pittore, artista grafico, designer, illustratore e scultore originario del Trentino. Figura di spicco del secondo futurismo, Depero ha influenzato profondamente il linguaggio visivo del movimento grazie alla sua opera multiforme, che spaziava dalla pittura alla pubblicità, dalla scenografia alla grafica editoriale. Il suo lavoro ha lasciato un'impronta duratura sull'arte e sul design del XX secolo.

Innsbruck

Alpitypes



—
unibz
—

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — IRENE BESANA

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli autori grafici studiati, figura anche Oswald

Haller (1908, Hall in Tirol - 1989, Innsbruck), grafico e pittore tirolese noto per il suo stile tradizionale. Attivo nella realizzazione di manifesti, copertine di libri e progetti editoriali, è ricordato in particolare per la creazione dell'iconico logo della casa editrice Tyrolia. Il suo contributo al campo della grafica è ampiamente riconosciuto nella regione alpina.

Lido Bolzano

Alpitypes



unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — CLARA ISABEL PEULECKE

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli autori grafici studiati, figura anche Franz

Lenhart (1898, Bad Häring – 1992, Merano), designer di grande influenza, noto per i suoi manifesti iconici che esaltano la bellezza della regione alpina. Attivo soprattutto a Merano, ha avuto un ruolo determinante nella promozione dell'immaginario turistico alpino, contribuendo con le sue opere alla costruzione di un'estetica affascinante e riconoscibile legata al territorio.

Kreis-Turn

Alpitypes



—
unibz
—

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — GIOELE MAINES

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti analizzati, figura anche Wilhelm

Nikolaus Prachensky (1898–1956, Innsbruck), pittore, grafico e architetto originario del Tirolo settentrionale. È considerato una figura chiave del movimento artistico moderno in Tirolo. La sua produzione, che spazia da paesaggi e ritratti fino a celebri manifesti, ha lasciato un segno duraturo nell'evoluzione visiva e culturale della regione alpina.

Kaffee

Alpitypes



unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — LORETTA ZAGO

Azienda — KUNST MERAN – MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti

analizzati, figura anche Carl Rieder (1898–1980, Schwaz), pittore e grafico formatosi a Monaco e Berlino. Attivo nel Tirolo settentrionale, si distinse per opere in ambito pittorico, vetrate artistiche e affreschi. Realizzò le 14 vetrate della chiesa del Paulinum a Schwaz e insegnò disegno presso la scuola professionale locale.

Skilift

Alpitypes



—
unibz
—

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — LORENZO COGOTTI

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti analizzati, figura anche Wilhelm

Nikolaus Prachensky (1898–1956, Innsbruck), pittore, grafico e architetto originario del Tirolo settentrionale. È considerato una figura chiave del movimento artistico moderno in Tirolo. La sua produzione, che spazia da paesaggi e ritratti fino a celebri manifesti, ha lasciato un segno duraturo nell'evoluzione visiva e culturale della regione alpina.

Tiroler

Alpitypes



unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — CECILIA MARIANI

Azienda — KUNST MERAN – MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti analizzati, figura anche Wilhelm

Nikolaus Prachensky (1898–1956, Innsbruck), pittore, grafico e architetto originario del Tirolo settentrionale. È considerato una figura chiave del movimento artistico moderno in Tirolo. La sua produzione, che spazia da paesaggi e ritratti fino a celebri manifesti, ha lasciato un segno duraturo nell'evoluzione visiva e culturale della regione alpina.

Settembre

Alpitypes



unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — GESA MARTHA BACHMANN

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti analizzati,

figura anche Carl Kunst (1884-1912, Monaco), illustratore e grafico noto per i suoi manifesti audaci e vivaci dedicati al turismo alpino e agli sport invernali del primo Novecento. Nonostante la sua breve vita, lasciò un segno duraturo nell'immaginario visivo dell'area alpina, con opere commissionate anche per località come Innsbruck.

Trentino

Alpitypes

Wenter Marini Matrix Font revival by Deniz Demirer
unibz 2024

Trentino

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789

WENTER MARINI MATRIX IS A REVIVAL
FONT BY DENIZ DEMIRER INSPIRED
BY THE LETTERING ON A POSTER
OF GIORGIO WENTER MARINI



Poster by Giorgio Wenter Marini - 1933



WENTER MARINI MATRIX
GIORGIO WENTER MARINI | AUT - HUM

unibz

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO,
GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI
(CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE
E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — DENIZ DEMIRER

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE
CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti

analizzati, figura Giorgio Wenter Marini (1890-1973, Rovereto-Venezia), architetto e grafico trentino. Si distinse per opere grafiche come illustrazioni, manifesti ed elementi decorativi. La sua produzione unisce competenze tecniche e sensibilità artistica, contribuendo alla cultura visiva del primo Novecento.

Gewerbeschau

Alpitypes



—
unibz
—

Docente — ANTONINO BENINCASA

Tutor — AMEDEO BONINI, MAXIMILIAN BOIGER, ROCCO MODUGNO, GIANLUCA SANDRONE

Tutor Aziendali — MARTINA OBERPRANTACHER (DIRETTRICE), ANNA ZINELLI (CURATORIAL OFFICE), MASSIMO MARTIGNONI (STORICO DELL'ARTE E GIORNALISTA DI DESIGN)

Autore — DAMIAN ENGL

Azienda — KUNST MERAN - MERANO ARTE MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA

Una serie di ricostruzioni grafiche digitali basate su caratteri tipografici storici dell'arco alpino. Gli alfabeti, originariamente disegnati a mano su manifesti tra il 1870 e la Seconda Guerra Mondiale, sono stati completati e trasformati in font digitali coerenti dagli studenti del laboratorio "WUP Visual Communication". Tra gli artisti analizzati, figura anche Wolfgang

Heigl, pittore e grafico austriaco attivo tra tradizione e modernità. La sua produzione spazia tra paesaggi, ritratti e composizioni astratte, con una particolare attenzione alla xilografia, alla litografia e ad altre tecniche grafiche. Il suo stile, segnato da linee espressive e ricche texture, esplora temi legati alla luce, all'ombra e allo spazio.

Genius Topics

Genius Topics: progetto di relazioni



Docenti – ROSSANA CARULLO, VINCENZO CRISTALLO, DONATO FILANNINO

Tutor – TANIA LEONE (PHD), ALESSANDRO CIRILLO (FOTOGRAFO)

Tutor Aziendale – GIOVANNI DI DONNA

Autori – ALTAMURA SARA, D'AURIA CINZIA, GALLICCHIO GIUSEPPE, GUIDA SAVERIANA, STERLICCHIO FEDERICA, VERGORI SARA (COLLABORAZIONI ALLA REDAZIONE DELLA DIGITAL MAP). ALLIEVI DEL CORSO DI DISEGNO INDUSTRIALE II A.A. 2023-2024

Azienda – UPTOEARTH (WWW.UPTOEARTH.IT)

Il prototipo è una piattaforma GIS interattiva e immersiva, progettata per visualizzare le interconnessioni tra comunità territoriali, ecosistemi e ambienti antropici. La mappa digitale integra componenti spaziali ad alta risoluzione attraverso una rete di nodi georeferenziati. Il sistema è basato su un'infrastruttura server-side geospaziale che gestisce la pubblicazione di layer vettoriali e raster, sovrapponibili su piani grafici

multilivello. L'interfaccia include sistemi di navigazione automatica che permettono il passaggio fluido da un nodo all'altro della rete, rappresentata da progetti territoriali connessi. Questa funzione, alimentata da librerie JavaScript dedicate, consente un'interazione fluida e un livello di immersione elevato per il visitatore, che può anche esplorare relazioni spaziali e culturali in modo intuitivo e dinamico.

Aurora in dati

Laboratorio di Innovazione



Docenti — PAOLO TAMBORRINI, CHIARA REMONDINO, DIANA ROLANDO, LUCA DAVICO

Tutor — SOFIA CRETAIO, SERGIO DEGIACOMI, GIORGIA MALAVASI, CRISTINA MARINO, LEONARDO MOISO CON AURORA BARTOLI

Tutor Aziendale — MARCO CIARI

Autori — FABIANA BODDA, GIORGIA BODDA, SARA BRUNO, FEDERICO COVOLAN, CHIARA TOSO

Azienda — TORINO CREATIVA - COMUNE DI TORINO

Il databook si struttura su quattro volumi, ognuno associato a un colore e a un verbo che racconta temi diversi legati alla vita del quartiere Aurora della Città di Torino: Popolare Aurora, Vivere Aurora, Creare Aurora, e Colorare Aurora. All'interno del databook è presente anche l'analisi SWOT, uno strumento utile per individuare punti

di forza e di debolezza, e opportunità e minacce del quartiere. A guidare la lettura dei volumi un foglio iniziale riporta alcune informazioni generali sull'inquadramento del territorio e un indice, presente anche all'interno di ogni copertina dei volumi, i cui simboli guidano nella comprensione delle tipologie di informazioni presenti.

Cortocircuito

Laboratorio di Innovazione



Politecnico
di Torino

Docenti — PAOLO TAMBORRINI, CHIARA REMONDINO, DIANA ROLANDO, LUCA DAVICO

Tutor — SOFIA CRETAIO, SERGIO DEGIACOMI, GIORGIA MALAVASI, CRISTINA MARINO, LEONARDO MOISO CON AURORA BARTOLI

Tutor Aziendale — MARCO CIARI

Autori — AGNESE BALDONI, NICOLÒ BUSELLI, GIORGIA COZZANI, VITTORIA MARTOLINICH, MEDEA MELI, ANTONIO VALANDRO

Azienda — TORINO CREATIVA - COMUNE DI TORINO

Il databook esplora un'area specifica della Città di Torino — i quartieri di Vallette e Lucento — attraverso un'analisi dal generale al particolare, integrando dati quantitativi e qualitativi. La selezione dei dati considera aspetti dell'abitare quotidiano come la mobilità, la popolazione e i servizi commerciali. Ad essi, sono stati integrati dei focus

su alcuni luoghi dedicati allo svago: bocciofile, centri culturali e ricreativi. La rappresentazione grafica di questa analisi olistica predilige un linguaggio fotografico editoriale, al quale segni grafici e visualizzazioni dati integrano in modo quantitativo i riscontri qualitativi raccolti durante l'analisi sul campo.

Cortocircuito (Notala)

Laboratorio di Innovazione



Docenti – PAOLO TAMBORRINI, CHIARA REMONDINO, DIANA ROLANDO, LUCA DAVICO

Tutor – SOFIA CRETAI, SERGIO DEGIACOMI, GIORGIA MALAVASI, CRISTINA MARINO, LEONARDO MOISO CON AURORA BARTOLI

Tutor Aziendale – MARCO CIARI

Autori – GIULIA BREIDA, ALICE LESO, GIACOMO MELIS, MATTEO MONTANARI, ALESSIA MORRONE, FRANCESCA ROBASTO, HAN WANG

Azienda – TORINO CREATIVA - COMUNE DI TORINO

“Cortocircuito” è un gioco collegato al progetto Notala, ideato per esplorare i quartieri Borgo Filadelfia e Santa Rita di Torino, rendendo i dati relativi agli elementi urbani interattivi. Il gioco si basa su un tabellone su cui vengono posizionate 30 tessere fronte-retro, ognuna illustrante un luogo significativo del territorio. I partecipanti possono scegliere tra sei ruoli creativi, ciascuno dotato di un’abilità specifica in grado

di influenzare gli spostamenti sul tabellone. L’obiettivo è collaborare per raccogliere i dati più significativi del quartiere e individuare i diversi tematismi che lo caratterizzano. Le informazioni vengono acquisite tramite le “carte dato”, trasparenti e sovrapponibili, che, se combinate correttamente, permettono di visualizzare dati quantitativi e qualitativi in modo integrato.

Inedito

Laboratorio di Innovazione



Docenti — PAOLO TAMBORRINI, CHIARA REMONDINO, DIANA ROLANDO, LUCA DAVICO

Tutor — SOFIA CRETAIO, SERGIO DEGIACOMI, GIORGIA MALAVASI, CRISTINA MARINO, LEONARDO MOISO CON AURORA BARTOLI

Tutor Aziendale — MARCO CIARI

Autori — FEDERICO BOTTARI, GIULIA CAMPIONE, FABIO FASANO, FRANCESCO PERRON, TITO POLES

Azienda — TORINO CREATIVA - COMUNE DI TORINO

Il databook esplora dal punto di vista quali-quantitativo uno spaccato del quartiere Barriera di Milano della Città di Torino. L'analisi prende in considerazione dati demografici desk e field, i quali vengono integrati a una serie di dati qualitativi e percettivi (quali sensazioni, suoni, colori, immagini) raccolti sul

campo. Tali percezioni vengono rappresentate attraverso gradienti su mappe, a supporto dei dati quantitativi. Infine, il contributo individua nel dettaglio i luoghi legati al mondo del supporto sociale, medico, culturale e creativo, identificando problemi e bisogni della popolazione presente sul territorio.

Passaparola

Laboratorio di Innovazione



Docenti — PAOLO TAMBORRINI, CHIARA REMONDINO, DIANA ROLANDO, LUCA DAVICO

Tutor — SOFIA CRETAIO, SERGIO DEGIACOMI, GIORGIA MALAVASI, CRISTINA MARINO, LEONARDO MOISO CON AURORA BARTOLI

Tutor Aziendale — MARCO CIARI

Autori — MIRIAM CARDONE, ALINE DI CAMPI, ANNA FERRERO, LUCA GULMINI, SOFÍA IZQUIERDO

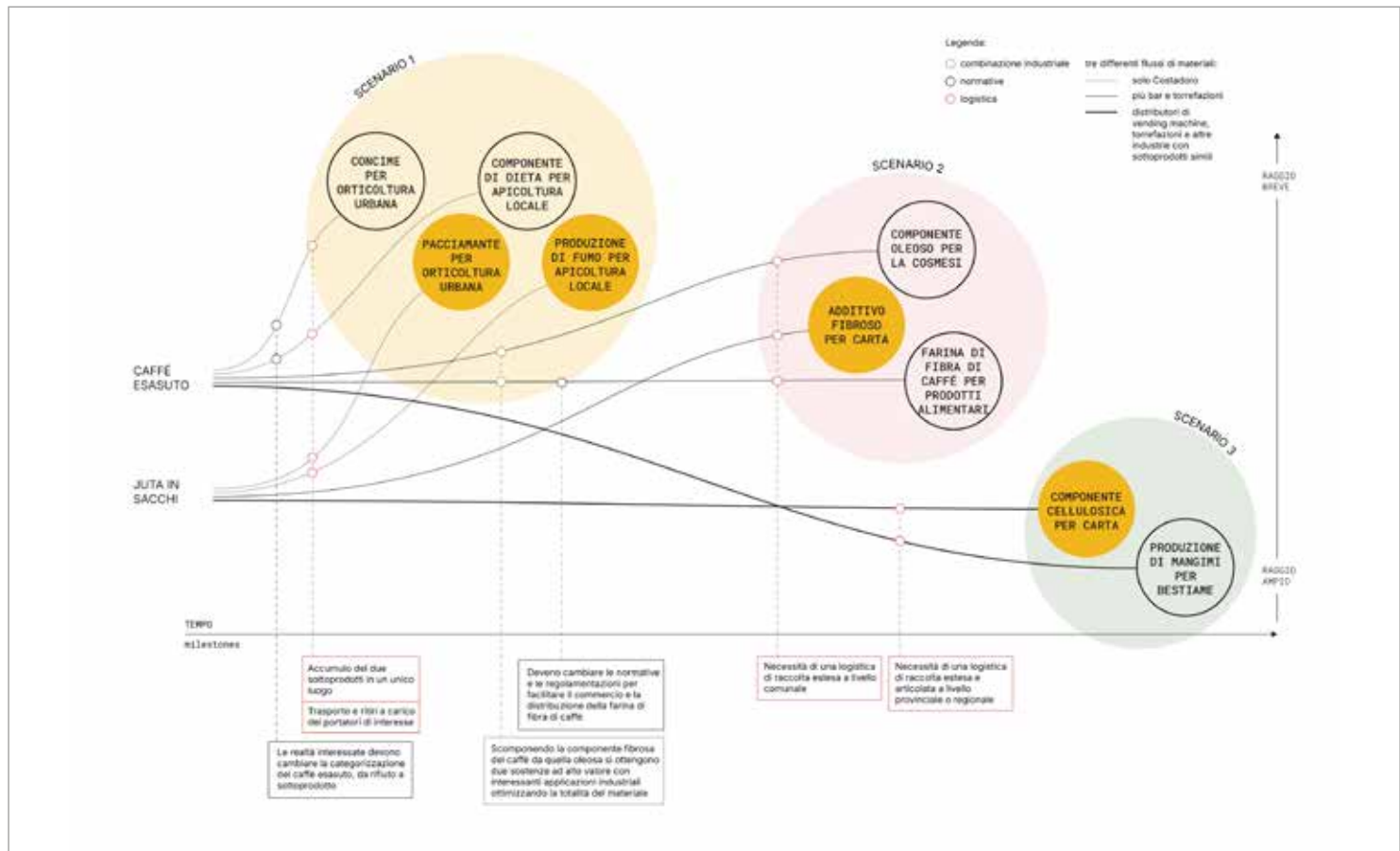
Azienda — TORINO CREATIVA - COMUNE DI TORINO

Il databook è strutturato come un'esperienza di gamification che permette di scoprire il quartiere torinese di San Salvario. In particolare, attraverso quattro volumi vengono analizzate e visualizzate le caratteristiche demografiche, geografiche, culturali e sociali del territorio. Carte fotografiche e una lente

di ingrandimento supportano la lettura dei volumi, integrando un linguaggio interattivo per la comunicazione dei dati raccolti. Questi supporti, accompagnati da una relazione e da un book che racconta le successive fasi progettuali, sono presentati all'interno di un Toolkit, una scatola che guida l'utente nella lettura e utilizzo di tutti i componenti.

Rethinking Coffee Sector

Laboratorio di Open System



Docenti — SILVIA BARBERO, ELENA COMINO, GIUSEPPE PEDONE, PIER PAOLO PERUCCIO, GIANLUCA GRIGATTI

Tutor — ANDREA ARESCA, ALESSANDRO CAMPANELLA, LAURA DOMINICI, CLAUDIA FRANZÈ, BEATRICE LEIDI, WEN LU, ALESSANDRA SAVINA, MARTINA SPINELLI

Tutor Aziendale — CARLOTTA TROMBETTA

Autori — REBECCA BIGLIARDI, SARA CASTELLARI, COSTANZA ROSSI

Azienda — COSTADORO SPA

Rethinking Coffee Sector è un progetto strategico sviluppato in collaborazione con l'azienda Costadoro SpA, che indaga nuove possibilità di riutilizzo per gli scarti del settore del caffè, in particolare i fondi e i sacchi di juta. Il lavoro si basa su un approccio sistemico e utilizza la teoria MLP (Multi-Level Perspective) per definire tre scenari di transizione sostenibile. Tra questi, è stato sviluppato il progetto pilota C.ORTO - caffè negli orti urbani di Torino, che impiega i fondi di caffè

come risorsa per arricchire il suolo degli orti cittadini, promuovendo una gestione circolare dei rifiuti. La tesi comprende una fase di ricerca sul settore, analisi di casi studio, sperimentazioni con attori locali e progettazione operativa che considera logistica, fattibilità economica, impatti ambientali e strategie di comunicazione. L'obiettivo è avviare pratiche concrete e replicabili che contribuiscano alla riduzione degli sprechi e al benessere del territorio.

Zezenia

Calvino Derubato

Docenti – NICCOLÒ CASIDDU,
FRANCESCO BURLANDO, XAVIER
FERRARI TUMAY

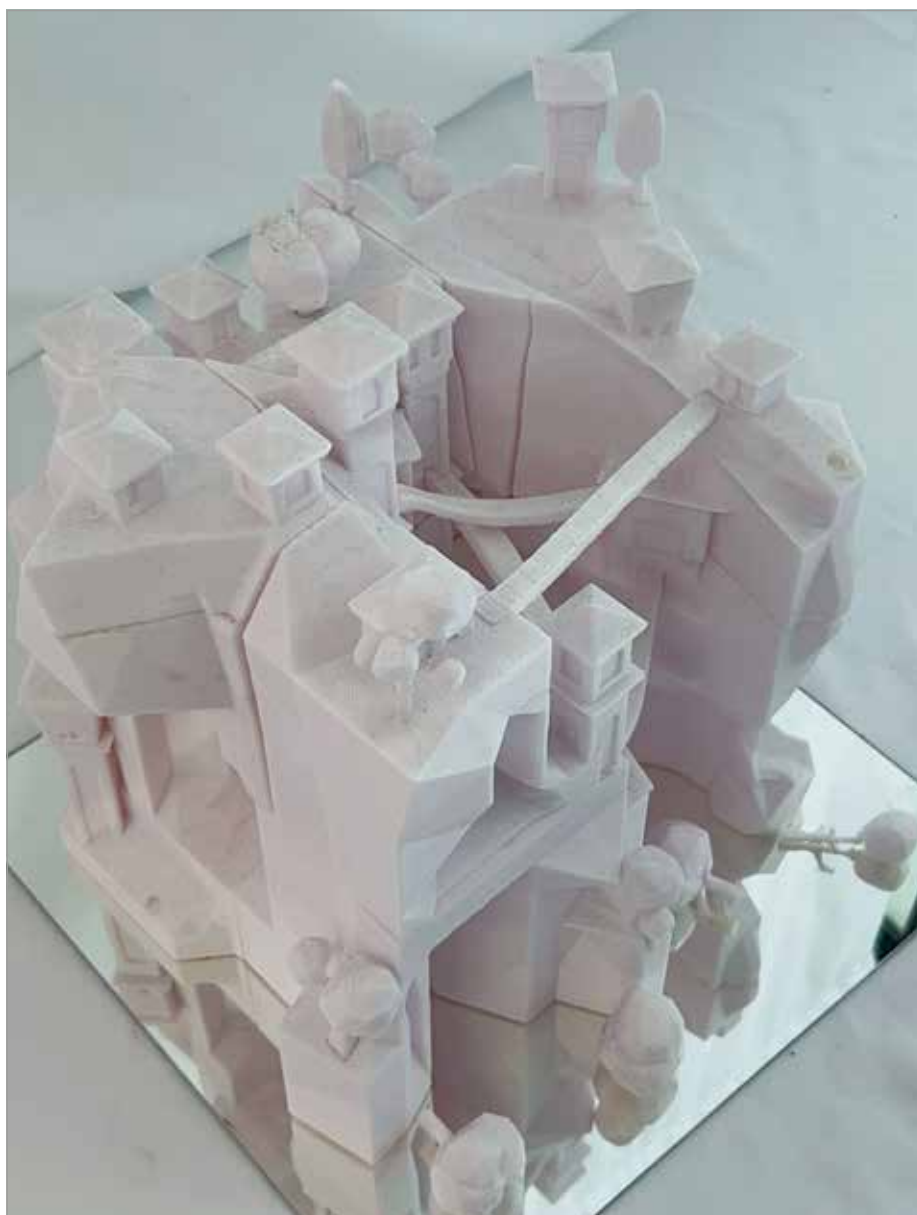
Tutor – FEDERICA MARIA LORUSSO

Tutor Aziendali – ELISABETTA
ROSSETTI, LAURA PALAZZINI

Autori – SOFIA MAGGIO, MOHAMED
MARIAM

Azienda – DIDE_DISTRETTO DEL
DESIGN APS

Zezenia è situata su un'isola che sorge in mezzo al mare, divisa in due parti: la città sotterranea e la città aerea. La prima è un labirinto intricato di gallerie e tunnel che si estendono per chilometri sotto la superficie dell'isola. Qui gli abitanti si celano agli occhi dei visitatori, vivendo in un mondo segreto e protetto dal resto del mondo. La città aerea, invece, è costruita su alberi giganti, fatta di torri, ponti e piattaforme. Qui gli abitanti vivono tra le cime degli alberi e si spostano su ponti sospesi, assicurati da funi, che collegano le varie piattaforme. Le torri della città sono opere d'arte, decorate con mosaici, intagli e sculture, create dagli abitanti stessi. Ognuna ha la sua particolare bellezza. Zezenia è anche famosa per la luce speciale, che sembra emanare dall'interno delle pietre, dei fiori e degli alberi della città, conferendo alla città un'atmosfera fiabesca e onirica.



 **Università
di Genova**

DAD DIPARTIMENTO
ARCHITETTURA E DESIGN

Olivia

Calvino Derubato



 **Università
di Genova**

DAD DIPARTIMENTO
ARCHITETTURA E DESIGN

Docenti – NICCOLÒ CASIDDU, FRANCESCO BURLANDO, XAVIER FERRARI TUMAY

Tutor – FEDERICA MARIA LORUSSO

Tutor Aziendali – ELISABETTA ROSSETTI, LAURA PALAZZINI

Autori – VERONICA BRACCO, MARTINA MASIA, ALBERTO TONELLI

Azienda – DIDE_DISTRETTO DEL DESIGN APS

Se ti descrivo Olivia, città ricca di prodotti e guadagni, per significare la sua prosperità non ho altro mezzo che parlare di palazzi di filigrana con cuscini frangiati ai davanzali delle bifore; oltre la grata d'un patio una girandola di zampilli innaffia un prato dove un pavone bianco fa la ruota. Se devo dirti dell'operosità degli abitanti, parlo delle botteghe dei sellai odorose

di cuoio, delle donne che ci calano intrecciando tappeti di rafia, dei canali pensili le cui cascate muovono le pale dei mulini: ma l'immagine che queste parole evocano nella tua coscienza illuminata è il gesto che accompagna il mandrino contro i denti della fresa ripetuto da migliaia di mani per migliaia di volte al tempo fissato per i turni di squadra.

Arkhonía

Calvino Derubato

Docenti – NICCOLÒ CASIDDU,
FRANCESCO BURLANDO, XAVIER
FERRARI TUMAY

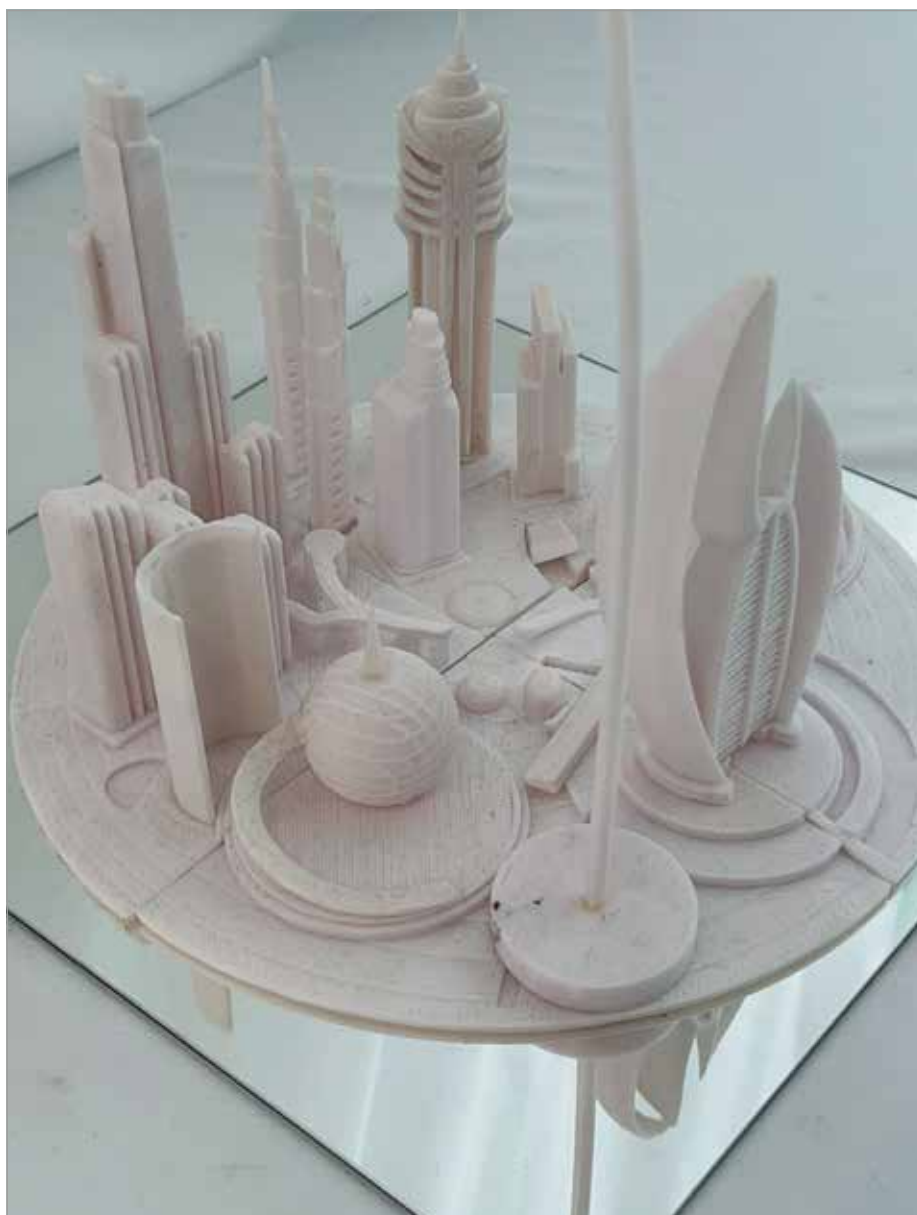
Tutor – FEDERICA MARIA LORUSSO

Tutor Aziendali – ELISABETTA
ROSSETTI, LAURA PALAZZINI

Autori – PIETRO AMBROSI, MAKSYM
ANTONYUK, MATTEO GHINOLFI

Azienda – DIDE_DISTRETTO DEL
DESIGN APS

Situata nel cuore di un vasto deserto esteso, questa città è una testimonianza dell'ingegno e della resilienza dell'umanità. La città è disposta secondo ampie vie fiancheggiate da imponenti edifici futuristici di metallo e vetro lucente. La linea dell'orizzonte è dominata dalla torre centrale, una struttura imponente che funge da centro nevralgico del governo e del commercio cittadino. Nonostante l'ambiente ostile all'esterno, Arkhonía è un'oasi rigogliosa, grazie a un sistema avanzato di acquedotti e canali di irrigazione che portano acqua da una catena montuosa distante. Ma Arkhonía è anche una città di contraddizioni. Pur ospitando alcune delle tecnologie più avanzate al mondo, è anche un luogo di profonde tradizioni spirituali e culturali. I suoi antichi templi e santuari sono ancora attivi centri di culto e meditazione.



 **Università
di Genova**

DAD DIPARTIMENTO
ARCHITETTURA E DESIGN

Tamara

Calvino Derubato

Docenti – NICCOLÒ CASIDDU,
FRANCESCO BURLANDO, XAVIER
FERRARI TUMAY

Tutor – FEDERICA MARIA LORUSSO

Tutor Aziendali – ELISABETTA
ROSSETTI, LAURA PALAZZINI

Autori – ARIANNA CALCAGNO, ALICE
PRIORA, SARA SANTARSIERO

Azienda – DIDE_DISTRETTO DEL
DESIGN APS

Finalmente il viaggio conduce alla città di Tamara. Ci si addentra per vie fitte d'insegne che sporgono dai muri. L'occhio non vede cose ma figure di cose che significano altre cose: la tenaglia indica la casa dei cavadenti, il boccale la taverna, le alabarde il corpo di guardia, la stadera l'erbevendola. Dalla porta dei templi si vedono le statue degli dei, raffigurati ognuno coi suoi attributi: la cornucopia, la clessidra, la medusa, per cui il fedele può riconoscerli e rivolgere loro le preghiere giuste. Se un edificio non porta nessuna insegna o figura, la sua stessa forma e il posto che occupa nell'ordine della città bastano a indicarne la funzione: la reggia, la prigione, la zecca, la scuola pitagorica, il bordello. Come veramente sia la città sotto questo fitto involucro di segni, cosa contenga o nasconda, l'uomo esce da Tamara senza averlo saputo.



Silfra

Calvino Derubato

Docenti – NICCOLÒ CASIDDU,
FRANCESCO BURLANDO, XAVIER
FERRARI TUMAY

Tutor – FEDERICA MARIA LORUSSO

Tutor Aziendali – ELISABETTA
ROSSETTI, LAURA PALAZZINI

Autori – CAMILLA GRANDE, AROLDI
SILVESTRI

Azienda – DIDE_DISTRETTO DEL
DESIGN APS

Silfra è una città che sorge sulle rive di un fiume sotterraneo, al di sotto della superficie terrestre. La città è abitata da creature sconosciute e misteriose, che si muovono in modo fluido tra le luci e le ombre dell'acqua. Silfra è composta da una serie di grotte e caverne, illuminate da fiammelle bluastre che oscillano dolcemente. La città è divisa in quartieri, ciascuno con la sua specifica funzione. Il quartiere dei commercianti è un intricato labirinto di banchi e bancarelle, dove si vendono oggetti di ogni tipo, dalle pietre preziose alle conchiglie luminose. Il quartiere degli artisti, invece, è un luogo dove si possono ammirare le opere d'arte più strane e suggestive, scolpite in rocce colorate o realizzate con materiali preziosi. Ma il vero cuore pulsante di Silfra si trova nella sala delle danze dove gli abitanti di Silfra si incontrano per ballare, in un ritmo ipnotico e coinvolgente.



 **Università
di Genova**

DAD DIPARTIMENTO
ARCHITETTURA E DESIGN

Linea Centrica

Hyalinia

Docenti – CARLA LANGELLA
(RELATORE) CHIARA PENNESI
(CO-RELATORE)

Tutor Aziendali – LUCIANO
ROMUALDO, GIOVANNA NICHILÒ

Autore – MARTINA PARISI

Azienda – TAMMARO HOME –
ANTONIO TAMMARO GROUP SRL

I gioielli vengono interpretati come dispositivi di comunicazione scientifica indossabile: la loro preziosità diventa emblema del valore sostenibile degli organismi a cui si ispirano. Attraverso la rappresentazione delle diatomee, il progetto sensibilizza sull'importanza di questi microrganismi nella produzione di ossigeno e nel mantenimento dell'equilibrio ambientale. Mettendo in luce il loro ruolo cruciale negli ecosistemi, il progetto invita a riflettere sull'urgenza di preservare l'ambiente e ad adottare comportamenti responsabili per la salute del pianeta.



Linea Pennate

Hyalinia



Docenti – CARLA LANGELLA (RELATORE) CHIARA PENNESI (CO-RELATORE)

Tutor Aziendali – LUCIANO ROMUALDO, GIOVANNA NICHILÒ

Autore – MARTINA PARISI

Azienda – TAMMARO HOME - ANTONIO TAMMARO GROUP SRL

I ciondoli della linea Pennate, ispirati alle diatomee a geometria bilaterale, sono invece realizzati con vetrini da laboratorio post-consumo: scarti della ricerca difficili da smaltire, che vengono nobilitati e resi preziosi attraverso l'innesto di frammenti di foglia d'oro 24k disposti secondo un disegno ispirato alla geometria delle diatomee pennate. Quest'ultima, inserita tra le due lamine di vetro e sottoposta a riscaldamento, si espande distribuendosi per ottenere

un risultato estetico simile ai cloroplasti delle diatomee. I cloroplasti delle diatomee sono visibili nelle immagini al microscopio ottico come strutture verdi o marroni, spesso distribuite in modo caratteristico all'interno della cellula. A seconda della specie, possono apparire come bande, placche o altre forme distinte. Questo effetto aggiunge la preziosità dell'oro, elevando il prodotto alla categoria di gioiello pur con un consumo minimo di materiale non rinnovabile.

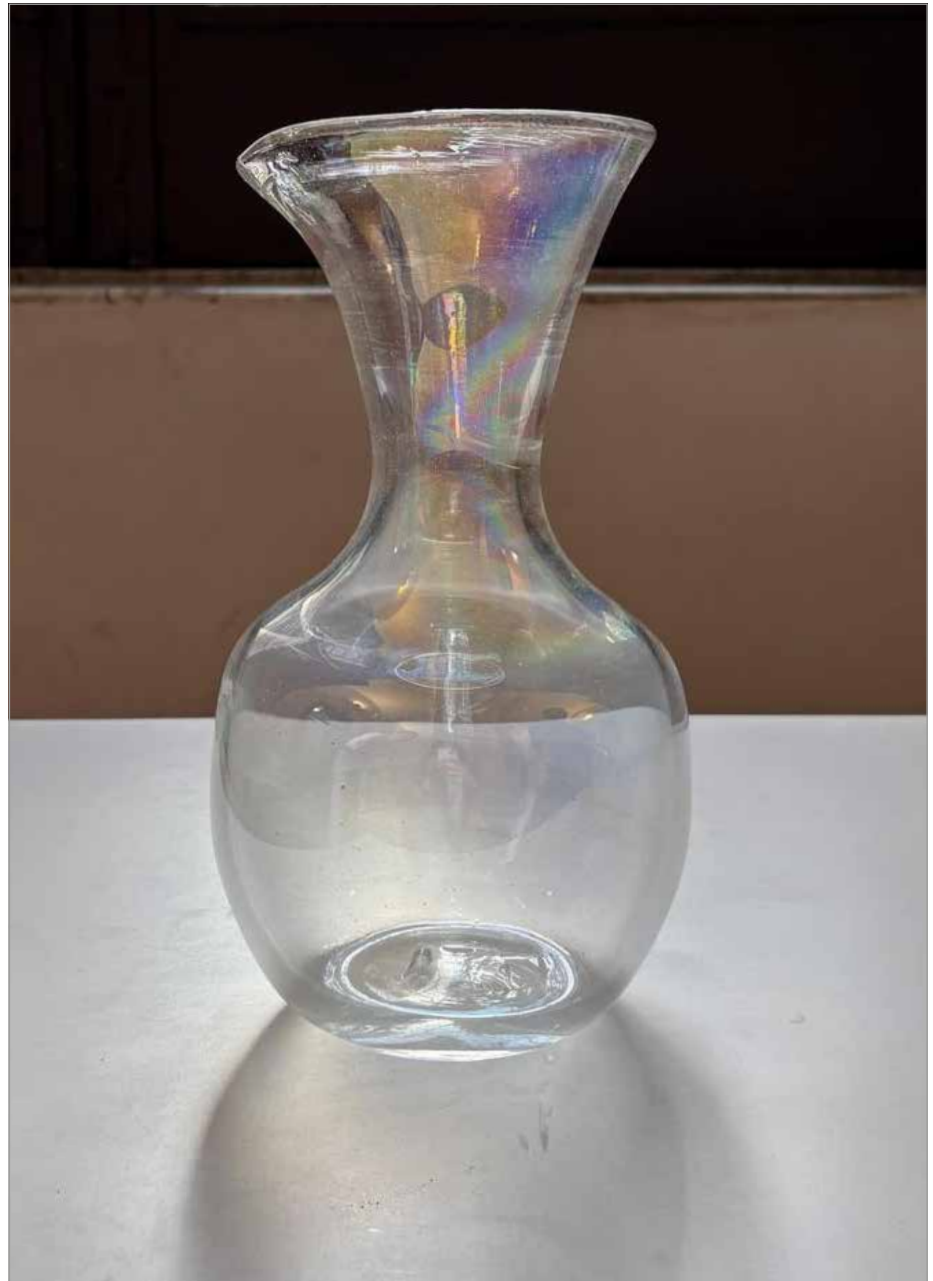
Vita Vetrea

Docente – CARLA LANGELLA

Autori – MARIIA NANUSHEVA,
VIKTORIIA SEMCHANKOVA, BERK
TÜRKYILMAZ, ZEYNEP SOYLU,
CARLA LANGELLA, STEFANO
PELLONE, GIOVANNA NICHILÒ,
CLARITA CALIENDO

Azienda – TAMMARO HOME /
ANTONIO TAMMARO GROUP SRL

Vita Vetrea reinterpreta alcuni caratteri identitari del patrimonio campano attraverso l'integrazione del design con le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale. La collezione comprende vasi e brocche in vetro dicroico soffiato, ispirati agli antichi manufatti romani della collezione Oggetti di vita quotidiana dall'area vesuviana del Museo Archeologico Nazionale di Napoli e all'effetto iridescente dei ctenofori. L'idea è stata tradotta in un prompt per intelligenza artificiale, generando immagini, una delle quali è stata tradotta in un modello CAD digitale, poi stampato in 3D e impiegato come riferimento per la produzione finale, realizzata con un processo ibrido artigianale-industriale presso Tammaro Home del gruppo Antonio Tammaro Group SRL, azienda campana specializzata nel vetro soffiato dal 1891.



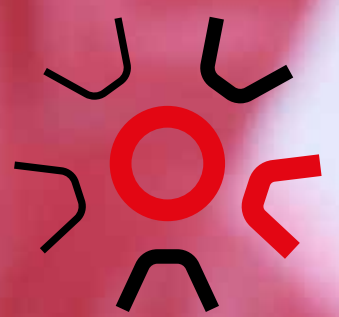
Identità

La luce del progetto

L'identità è il riconoscimento di sé nel mondo: un intreccio di segni, simboli, memorie, esperienze. Il processo progettuale diventa strumento per reinterpretare ciò che ci definisce, dando forma a percorsi che stimolano il senso di appartenenza e valorizzano le espressioni dell'identità collettiva.

Il design interpreta tanto gli aspetti estrinseci quanto quelli più profondi, trasformando osservazioni, vissuti e relazioni in superfici, trame, narrazioni vive. Ogni progetto nasce da un'interazione viva con il contesto: visite, incontri, workshop e momenti di co-creazione generano esiti capaci di raccontare storie radicate nei luoghi e nelle comunità.

Come la luce, che rende visibili le forme e ne svela l'essenza, il design rivela ciò che siamo. E proprio come l'etere nella visione empedoclea, la luce sintetizza, collega, trasmette: è l'elemento che unisce fuoco, terra, aria e acqua, e dà coerenza al tutto. L'identità, in questa prospettiva, non è un dato immobile, ma un processo dinamico di riconoscimento e rigenerazione, che il progetto accompagna e rende condivisibile.



Giglio di mare segni, colori e mappe per raccontare Tetide

Brand Design Strategy per la rete di aree protette Tetide della Puglia

Docenti — CARLO MARTINO,
LAURA MINISTRONI

Tutor — ANNA TURCO, FABIANA
CANDIDA

Tutor Aziendali — ROCKY MALATESTA

Autori — NICHOLAS BARBIERI,
ALESSIA CATALANO, XHENSILTA
GURRICA

Azienda — TETIDE

Il progetto sviluppa l'identità visiva della rete dei parchi pugliesi Tetide, promuovendo biodiversità, turismo sostenibile e sviluppo locale. Al centro, il giglio di mare, fiore comune a tutti i parchi, ispira un'esagonale geometria modulare: da qui nascono il logo madre e i loghi dei dieci parchi, ciascuno con un colore derivato da un fiore raro locale e un pittogramma illustrativo ispirato a fauna o architetture identitarie. Il progetto include una campagna di comunicazione con manifesti illustrati, flyer fustellati, merchandising (tote bag, t-shirt, accessori), wayfinding, pittogrammi, app con gamification, cartellonistica ecosistemica e materiale per social media. Le illustrazioni, in scala monocromatica, guidano lo sguardo con tracce ispirate a mappe da caccia al tesoro. Lo stile, coerente e ispirato agli erbari storici, è stato applicato a tutti i supporti, dallo space design al motion design, per rafforzare una strategia di ombrella brand solida, riconoscibile e radicata nel paesaggio pugliese.



Tetide Tracce di legami e paesaggi da connettere

Brand Design Strategy per la rete di aree protette Tetide della Puglia

Docenti — CARLO MARTINO,
LAURA MINISTRONI

Tutor — ANNA TURCO, FABIANA
CANDIDA

Tutor Aziendali — ROCKY MALATESTA

Autori — LORENZO PASSACANTILLI,
ALICE PELUSO

Azienda — TETIDE

Tetide è una rete di parchi situati nelle quattro province della Puglia, nata per unire territori, comunità e patrimonio naturale attraverso la tutela e la condivisione. Fondata sui valori di connessione e inclusione, interpreta la rete come simbolo di relazione e appartenenza. Il logo rappresenta una mappa stilizzata: ogni parco è una circonferenza connessa alle altre da traiettorie colorate, ispirate agli elementi identitari (terra, mare, aria). La strategia visiva si fonda sull'idea di "finestra", in cui il logo accoglie immagini e racconti tipici del territorio. Il progetto si declina in tutti gli ambiti del design: oggetti di merchandising legati ai prodotti locali, realizzati secondo principi di sostenibilità; space design diffuso, editoria coordinata e presenza digitale. Tetide è un sistema coerente e dinamico che invita l'utente a esplorare i parchi pugliesi con uno sguardo rispettoso e sostenibile verso l'ambiente.



Torri in rete costruire l'identità visiva di Tetide

Brand Design Strategy per la rete di aree protette Tetide della Puglia

Docenti – CARLO MARTINO,
LAURA MINISTRONI

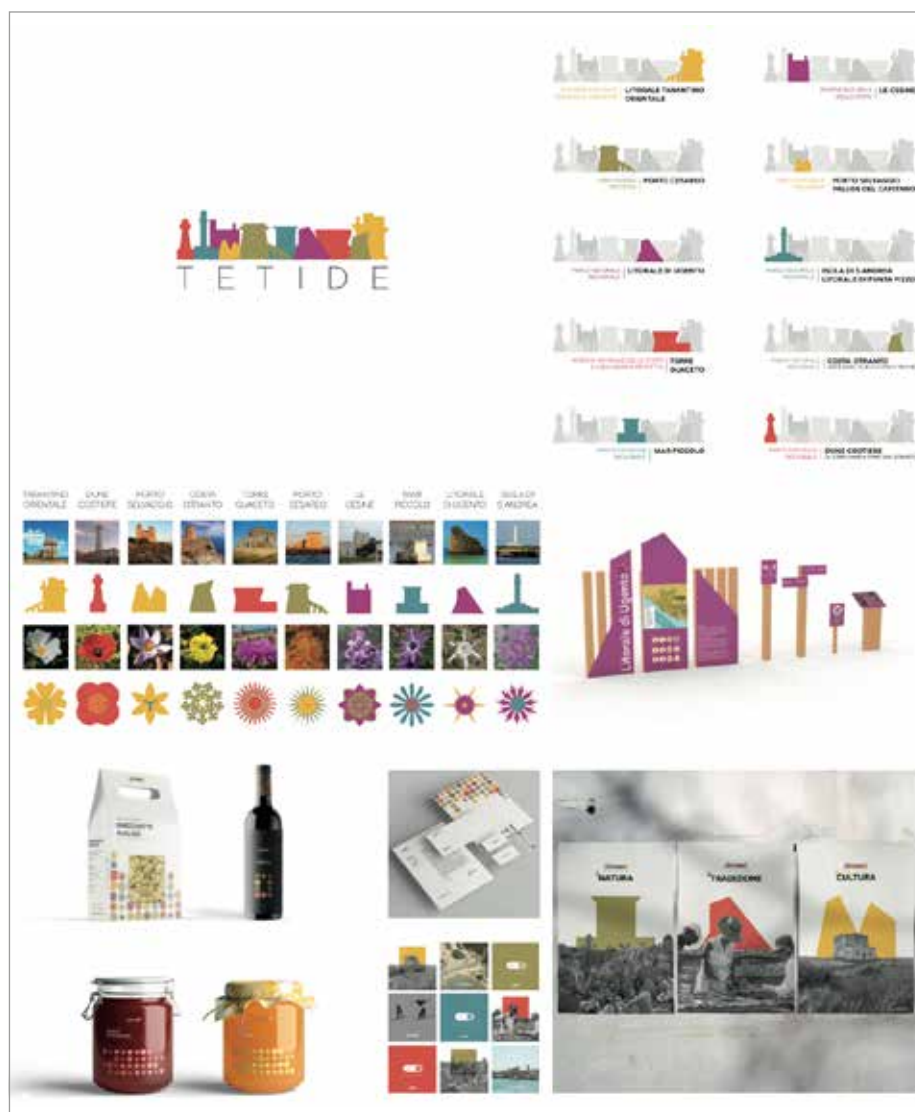
Tutor – ANNA TURCO, FABIANA
CANDIDA

Tutor Aziendale – ROCKY
MALATESTA

Autori – AURORA DI IORIO, GIULIA
CROCE

Azienda – TETIDE

Tetide è l'identità visiva nata per unificare e valorizzare la rete dei dieci parchi naturali regionali della Puglia. Il progetto risponde alla necessità di una comunicazione coerente e riconoscibile, capace di raccontare la ricchezza del territorio e dei suoi valori. Il simbolo centrale è la torre costiera, elemento storico di difesa e osservazione, reinterpretato in forma grafica moderna che unisce tradizione e innovazione. I colori vivaci rappresentano la varietà del paesaggio pugliese. Ogni parco mantiene una propria identità all'interno di un sistema visivo modulare: a ciascuno è stata associata una torre costiera e un fiore prevalente e caratteristico, elementi da cui sono stati sviluppati pattern grafici applicati ai materiali di comunicazione. La missione è promuovere la conoscenza, il rispetto e la fruizione libera dei luoghi, sostenendo l'educazione ambientale e le economie locali. I valori fondanti di Tetide sono educazione, connessione e libertà, tradotti in una comunicazione dinamica e coinvolgente.



Dove le pietre parlano un brand per la rete Tetide

Brand Design Strategy per la rete di aree protette Tetide della Puglia

Docenti – CARLO MARTINO,
LAURA MINISTRONI

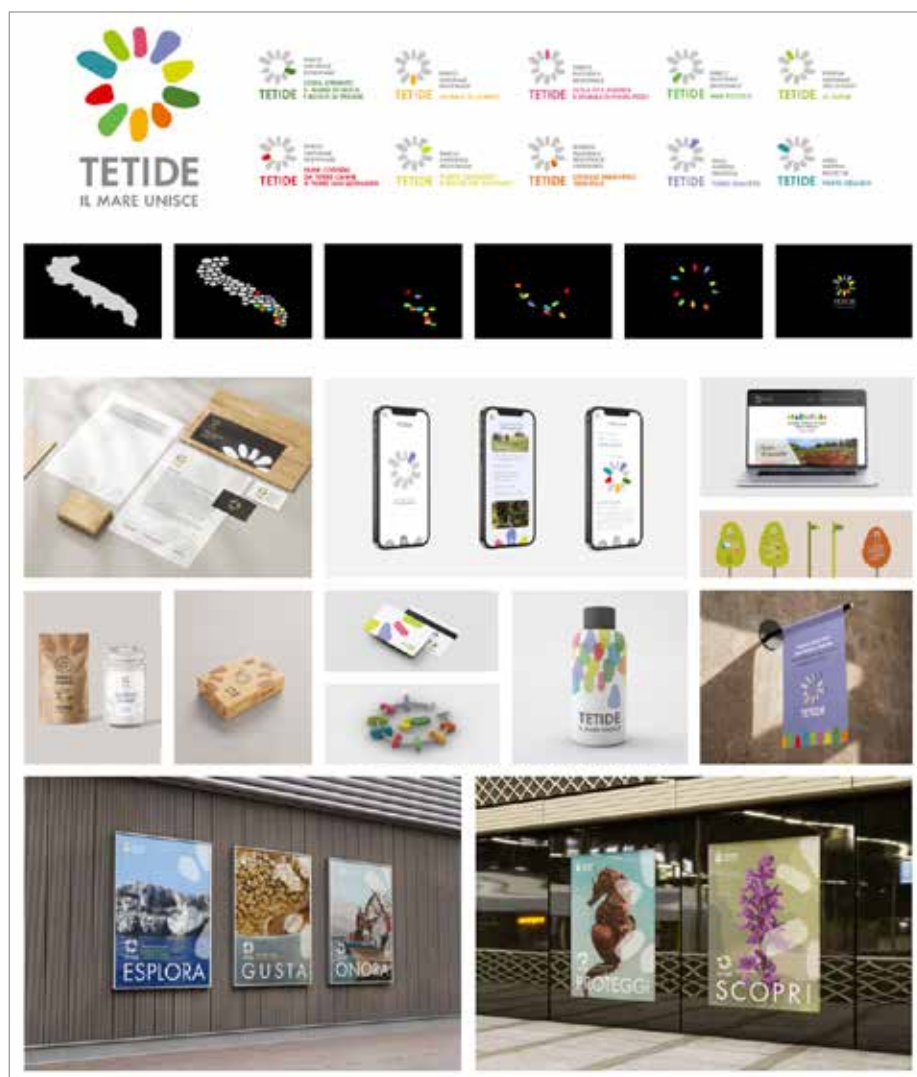
Tutor – ANNA TURCO, FABIANA
CANDIDA

Tutor Aziendale – ROCKY
MALATESTA

Autori – FRANCESCA COLLIVA,
ALESSIA CONFALONI, ARIELA
DELLA ROCCA

Azienda – TETIDE

Innalzato con le pietre tolte al terreno, il muretto a secco assume un importantissimo ruolo ambientale, poiché rappresenta un ecosistema con un proprio microclima particolarmente favorevole alle numerose specie vegetali e animali che ospita (che ispirano i colori del logo). Ogni pietra ha la sua importanza: è parte semplice di un sistema complesso, in grado di durare nel tempo grazie al reciproco sostegno. Questo è il concetto che unisce i parchi della rete Tetide, in un sistema in cui ognuno può dare e ricevere aiuto, con l'obiettivo di proteggere, come fa il muretto, il proprio ecosistema. Il logo vuole quindi ricordare le pietre (i singoli parchi) che compongono il muretto (la rete) e che, anziché poggiare a terra, si riuniscono in circolo a simboleggiare la collaborazione per un fine comune. La disposizione circolare sta anche a indicare la volontà di accogliere qualsiasi nuova realtà pugliese volenterosa di condividere gli stessi valori.



Forme mutevoli l'evoluzione visiva della rete Tetide

Brand Design Strategy per la rete di aree protette Tetide della Puglia

Docenti — CARLO MARTINO,
LAURA MINISTRONI

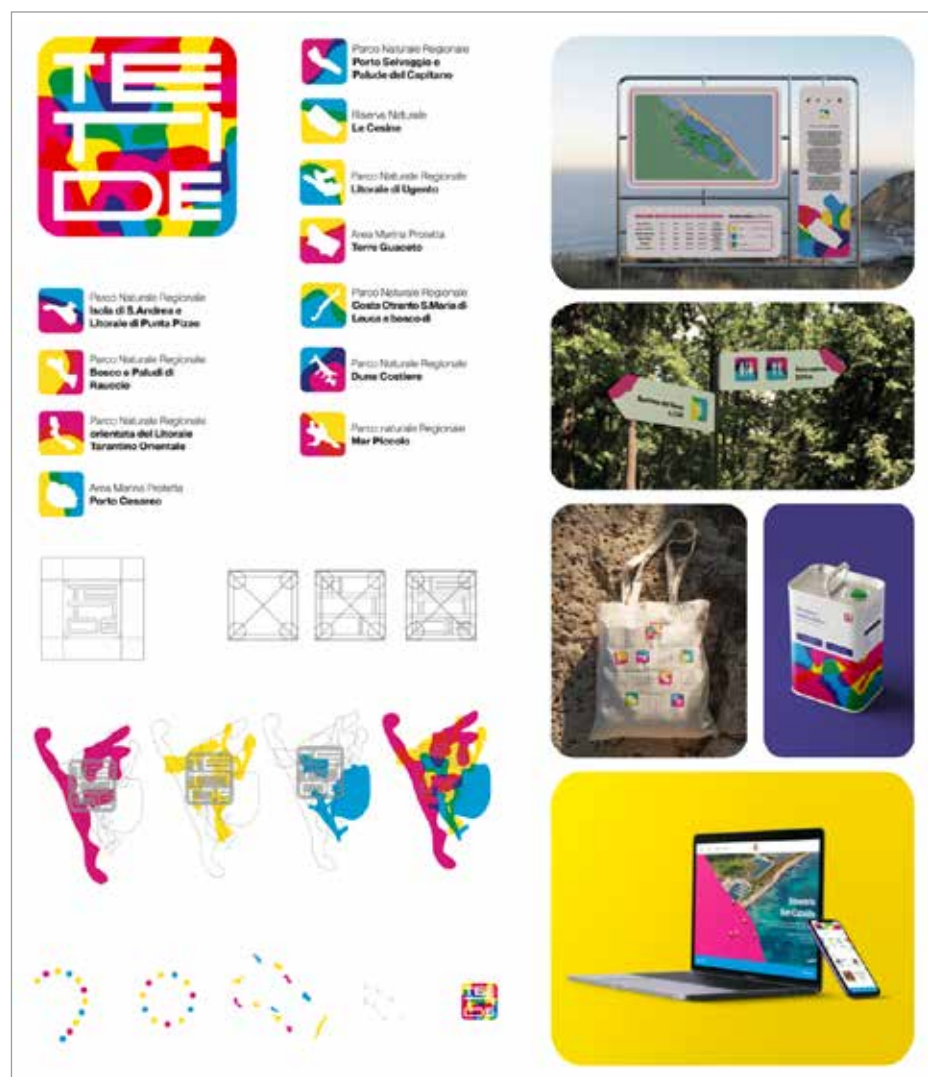
Tutor — ANNA TURCO, FABIANA
CANDIDA

Tutor Aziendale — ROCKY
MALATESTA

Autori — CHIARA FOGGIA, ENRICA
GIGLIOTTI, CHIARA KOSCIELNIAK
PINTO

Azienda — TETIDE

Tetide è un progetto di place branding dedicato alla rete dei parchi naturali pugliesi, nato per valorizzare il patrimonio ambientale e favorire una connessione profonda tra persone e paesaggio. Il cuore visivo del progetto è la “macchia”, forma grafica ispirata alla macchia mediterranea e alle aree geografiche dei parchi, simbolo di identità, diversità e trasformazione. Ogni parco è rappresentato da una macchia unica, che compone un pattern flessibile e in evoluzione. Il design è dinamico, accessibile e caratterizzato da colori vivaci sovrapposti, accompagnato da un tone of voice ottimista e coinvolgente. L'identità si estende a strumenti digitali come il sito e l'app, che uniscono informazione e gamification per un'esperienza immersiva. Il progetto si completa con un merchandising sostenibile legato a prodotti locali e detti popolari pugliesi, rafforzando il legame tra cultura, natura e territorio.



Ombre

Collezione Mediterraneo x Ma.Vi. Ceramica

Docenti – ALFONSO MORONE,
DANIELE DELLA PORTA, SERENA
IOSSA, ARIANNA PACIOLLA

Tutor – EDOARDO AMOROSO,
SILVANA DONATIELLO, MARIARITA
GAGLIARDI

Tutor Aziendali – GIUSEPPE OLIVA,
DOMENICO DI DOMENICO

Autori – MARIANA SAMPIETRO,
FRANCESCA PUGLIESE,
MARIALUCIA MASSA

Azienda – MA.VI. CERAMICA

Collezioni di piastrelle in ceramica
ispirate ai luoghi legati all'identità
mediterranea sviluppate in
collaborazione con Ma.Vi. Ceramica.



Via Pausis Lipi

Collezione Mediterraneo x Ma,Vi. Ceramica

Docenti – ALFONSO MORONE,
DANIELE DELLA PORTA, SERENA
IOSSA, ARIANNA PACIOLLA

Tutor – EDOARDO AMOROSO,
SILVANA DONATIELLO, MARIARITA
GAGLIARDI

Tutor Aziendali – GIUSEPPE OLIVA,
DOMENICO DI DOMENICO

Autori – VALERIO NAPPA,
NICOLETTA COLAVECCHIA

Azienda – MA.VI. CERAMICA

Collezioni di piastrelle in ceramica
ispirate ai luoghi legati all'identità
mediterranea sviluppate in
collaborazione con Ma.Vi. Ceramica



Diario di Ulisse



Università
degli Studi
di Palermo

Docente – DARIO RUSSO

Tutor – MICHELE BOSCARINO, GIORGIO DE PONTI

Autore – ROBERTA MOSCHIERA

Azienda – EPICA

Il “Diario di Ulisse” nasce con un obiettivo preciso: raccontare l’identità del Birrificio Epica attraverso un’esperienza coinvolgente e multisensoriale. Il progetto accompagna il lettore in un viaggio lungo la Sicilia, dove ogni tappa si intreccia a una figura mitologica e a una birra Epica, fino all’approdo finale: Sinagra, sede del Birrificio. Ulisse, viaggiatore per eccellenza, diventa guida simbolica

di un percorso che celebra luoghi, paesaggi, tradizioni culinarie e memoria collettiva. Il racconto prende forma in una box premium, con una birra in edizione speciale – Ulisse – e un libro interattivo che raccoglie gli appunti dell’eroe nel suo cammino siciliano. Il “Diario di Ulisse” è un invito alla scoperta e all’ascolto. Un ponte narrativo tra il Birrificio Epica e chi lo sceglie, unendo mito, gusto identità territoriale.

Carte Epiche per giocare da dio



Università
degli Studi
di Palermo

Docente — DARIO RUSSO

Tutor — MICHELE BOSCARINO, GIORGIO DE PONTI

Autore — GIUSEPPE GIUNTA

Azienda — EPICA

Tutto comincia con una sfida: raccontare l'universo mitologico di Birra Epica con un mazzo di carte. Non un semplice gadget, ma un oggetto narrativo. Dodici divinità dell'Olimpo – ironiche, potenti, eccentriche – prendono posto tra assi, re e regine. Le figure diventano personaggi, le carte diventano storie. Il progetto attinge al

mito e lo reinterpreta con il linguaggio del design contemporaneo: il nero della pietra lavica, i metalli preziosi, i colori intensi delle etichette originali si fondono in un set visivamente potente. Ogni dettaglio conta. Ogni carta è un invito al racconto, al brindisi, alla sfida. Non è solo una partita: è un rituale pop, un'epica da tavolo. Bevi, mescola, gioca.

Imoove

Innova Pollina



Università
degli Studi
di Palermo

Docente – BENEDETTO INZERILLO

Tutor – SAMUELE MORVILLO, FEDERICO SIGNORELLI, ANTONINO PIACENTI

Tutor Aziendale – PIETRO MUSOTTO (SINDACO DI POLLINA)

Autore – LETIZIA ROSARIA CARDINALI

Azienda – COMUNE DI POLLINA

Stazione bike sharing e applicazione per le aree interne siciliane, nello specifico nelle Madonie. Il prodotto vuole essere una risposta di mobilità dolce e strategica per connettere queste aree marginali, facilitando e

incentivando così il turismo lento, e coprendo un'esigenza degli abitanti stessi. Il risultato è la sintesi di prodotto, interfaccia e servizio, e prevede anche la prototipazione tecnologica e IoT dello stesso.

Mannarino

Innova Pollina



Università
degli Studi
di Palermo

Docente – BENEDETTO INZERILLO

Tutor – SAMUELE MORVILLO, FEDERICO SIGNORELLI, ANTONINO PIACENTI

Tutor Aziendale – PIETRO MUSOTTO (SINDACO DI POLLINA)

Autori – GIULIO ACCARDO, DANILÒ ALFANO, ALASSANDRA CALABRÒ,
EMILIANO CANCELIA

Azienda – COMUNE DI POLLINA

Mannarino nasce dall'idea di ridare vita alla tradizione centenaria della produzione della manna, creando un prodotto che possa regalare momenti di gioia e condivisione alla comunità turistica e non del paese. Il progetto mira alla riqualifica di quelli che sono edifici ormai in disuso, ma da un incredibile potenziale. Tutto parte in un

momento di spontaneità tra i ragazzi del team, che in fase di brainstorming hanno pensato di sviluppare un liquore a base di manna e mandarino, da qui il gioco di parole è stato immediato. Volevamo esaltare un prodotto tipico e unico del paese, attraverso la creazione di un brand e di un articolo catchy e riconoscibile ovunque.

Ravanusa City Branding

Docente – FRANCESCO MONTEROSSO

Tutor – GIULIA CONOSCENTI, GIUSEPPE FIDUCIA, GABRIELE LENTINI, MAURIZIO SCHIFANO

Tutor Aziendale – SALVATORE PITROLA (SINDACO DI RAVANUSA)

Autori – MARTINA MARIA MAZZOLA, GIULIA PIPI, SARA POLISANO

Azienda – COMUNE DI RAVANUSA

Ravanusa City Branding è il titolo di un workshop realizzato nell'ambito delle attività conclusive del Laboratorio di Design della Comunicazione del CdL in Disegno Industriale di Palermo, che ha visto la partecipazione di circa 50 studentesse e studenti in un'attività progettuale di design della comunicazione visiva per i patrimoni culturali e del territorio e si è configurato come un primo studio – corredato da articolate proposte progettuali – teso allo sviluppo di un sistema di identità visiva e brand turistico-territoriale per il Comune di Ravanusa. Fra le tante proposte progettuali – che hanno indagato in particolare sul patrimonio storico-archeologico e sul patrimonio immateriale connesso ad alcuni riti e tradizioni locali (Palio della Madonna del Fico, Storico Carnevale, ecc.) – una è stata adottata ufficialmente come sistema di identità visiva per la comunicazione dello Storico Carnevale Ravanusano, segnalato da una specifica Commissione Consultiva del Ministero della Cultura come uno tra i quaranta carnevali storici d'Italia.

carnevale storico ravanusano 30 25 37ª edizione

Università degli Studi di Palermo
RA CH DEPARTAMENTO DE ARCHITETTURA DI PALERMO

CORSO DI LAUREA IN DISEGNO INDUSTRIALE (L-4)
DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA DI PALERMO

Comune di Ravanusa

ADI ASSOCIAZIONE PER IL DISEGNO INDUSTRIALE

FARM CULTURAL PARK

Remise
Ass. Culturale Borgo Demico
Experiential tourism in Sicily

Mostra dei progetti del Workshop finale del Laboratorio di Design della comunicazione visiva AA 2023/2024

RAVANUSA CITYBRANDING

Idee e progetti per un'identità visiva della città

sabato 22 febbraio 2025

ore 11:00 Aula Consiliare

Palazzo Comunale Ravanusa

Conferenza di inaugurazione

comunicare la città comunicare il patrimonio

saluti
Anna Catania
Coordinatrice del Corso di Laurea in Disegno Industriale | UniPa
Annalisa Spadola
Presidente ADI Sicilia
Salvatore Pitrola
Sindaco Comune di Ravanusa

introduce e modera
Francesco Monterosso
Docente UniPa | Consigliere ADI Sicilia

intervengono
Valeria Ciccotta
Imprenditrice e Vice Presidente Consorzio turistico Valle dei Templi
Giulia Conoscenti
Docente UniPa, illustratrice e designer | www.giuliaconoscenti.com
Maurizio Schifano
Docente UniPa e designer | Studio Hypebang | www.hypebang.it
Rocco Carlisi
Artista e Assessore alla Cultura | Comune di Ravanusa
Michele Di Pasquali
Dirigente scolastico e Ass. Pubblica Istruzione/servizi sociali | Comune di Ravanusa

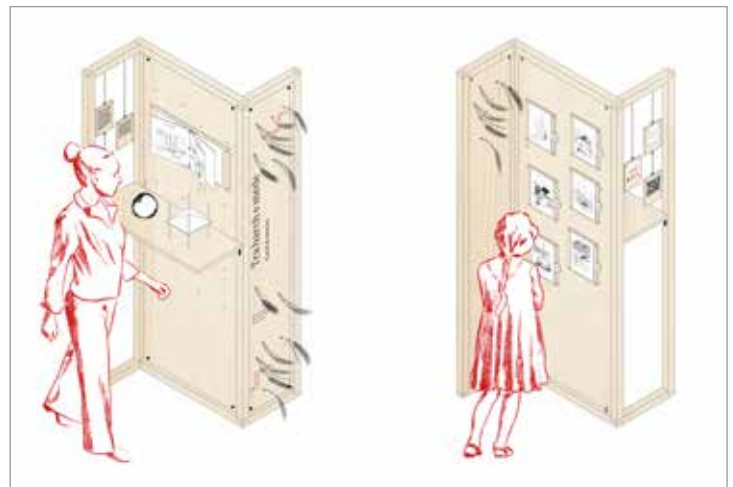
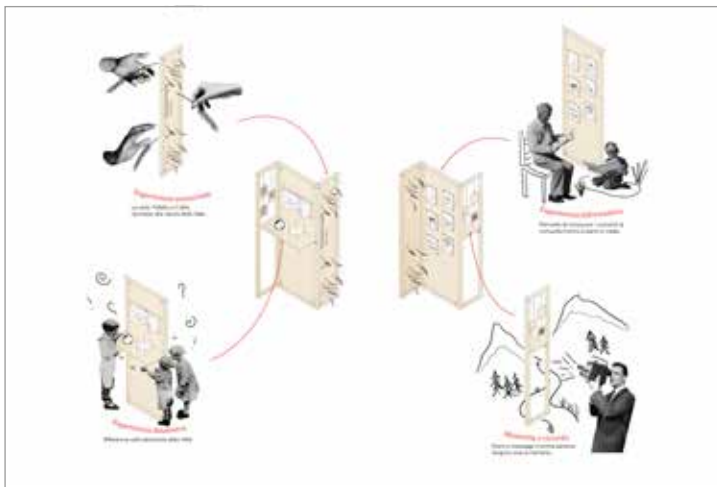
Saranno presenti gli allievi designer vincitori della selezione

IBLA EUROPE

UNIONE EUROPEA
PON
POT
nEED



Val di Seren Esporre come narrazione di un territorio



I
- -
U
- -
A
- -
V

Università Iuav
di Venezia

Docenti — ALESSANDRA BOSCO, LUCILLA CALOGERO

Tutor — VALENTINA CARLI, LUCA COPPOLA, TOMMASO LODI

Tutor Aziendale — ENRICA DE PAULIS

Autori — GIULIA BABOLIN, ANNALISA BALTA, MARTINA BIASINI, FEDERICA BURO, ANDREA CALLARI, ELISA CASAROTTO, MARTA CASTELLI, ANNA COSTANTINI, ALESSANDRA D'ERCOLE, MATILDE DE RAAELE, MARTINA MARIA DE STEFANO, EMANUELE DI IORIO, IRYNA DZYNDRA, DENIZ ERKILINÇ, CRISTIAN FERRETTI, ALICE FIALÀ, FEDERICA GALLONE, FRANCESCO GHILARDI, TERESA GIRELLO, ERICA LARICCHIA, ALBERTO LAZZARA, MONICA MAMMONE, LIVIA MAZZOCCHETTI, LARA MIGLIORI, ESTER MORETTO, ARIANNA PANARELLI, MATILDE PARTENZI, ALESSIA PASQUALETTI, GAIA ROMANO, ANNACHIARA SALVIATO, GABRIELE SERRAVALLI, SARA SPESSOTTO, MARTA SPREAFICO, SERENA SUMA, LAURA TAMBURRINO, MARIA TIBERI, ANNA LUISA TORTOMASI, SOFIA ZANIN, GABRIELLA ZAZA

Aziende — FONDAZIONE VAL DI SEREN ONLUS ENRICA DE PAULIS CON LA COLLABORAZIONE DI DAMIANA LUCIA PATERNÒ; FERNANDO FIORINO PER SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGIA; BELLE ARTI E PAESAGGIO PER L'AREA METROPOLITANA DI VENEZIA E LE PROVINCE DI BELLUNO, PADOVA E TREVISO; COMUNE DI SEREN DEL GRAPPA; GRUPPO ALPINI MONTE GRAPPA, SEREN DEL GRAPPA; APAT VENETO, FEDERAZIONE APICOLTORI ITALIANI; ARQUIVO HISTÓRICO MUNICIPAL JOÃO SPADARI ADAMI, BRASILE; MUSEO ETNOGRAFICO DOLOMITI, CESIOMAGGIORE; MUSEO DELLA LATTERIA DI CADORE

Il format progettuale mette in relazione exhibit design e interaction design con studi storici, culturali, etnoantropologici, agraria, geologia. Le 12 narrazioni tematiche sono tradotte in esperienze ludiche che attivano processi identitari collettivi, favorendo l'apprendimento dei patrimoni locali. Il visitatore interagisce con il patrimonio enogastronomico,

artigianale, ambientale, storico, di famiglia e di comunità, con una dinamica iterativa gioco-memoria-patrimonio-apprendimento. La mostra è itinerante, pensata per essere ricollocata, aggiornata, riprodotta, coinvolgendo diversi attori e pubblici, moltiplicando le occasioni di incontro con identità e memorie da salvaguardare.

2025 **INDOMITI**

Indomiti è la sezione D&T 2025 dedicata a chi non chiede il permesso di progettare, a chi rompe gli schemi, disobbedisce ai brief e trasforma il pensiero in azione. Proposte indipendenti, irriverenti, ancora inedite nel mondo aziendale, ma necessarie. Perché non si può fare a meno di progettare.



Autore — PAOLO PUTANO

Studi scientifici dimostrano che forma e texture modificano la percezione del gusto: superfici aguzze amplificano amarezza e acidità, mentre forme tonde e morbide evocano dolcezza e delicatezza. Uno studio ha rilevato che alimenti con texture spinose vengono percepiti come fino al 25% più acidi rispetto a quelli lisci. Questo progetto di gastrofisica nasce da questi dati: una bacchetta in acciaio e uno stampo in silicone modulare permettono all'utente

di realizzare autonomamente un cucchiaino scegliendo tra tre forme: bolle, spine, lingua. L'impasto, come cioccolato temperato, gelatina, sorbetti o mousse, viene colato nello stampo per creare cucchiaini commestibili. È un esercizio di auto-progettazione: l'utente diventa co-creatore dell'esperienza gustativa, personalizzando la forma in base al sapore desiderato. Non è solo cucina, è interazione sensoriale. La forma guida il gusto, il tatto trasforma la percezione.



Design & Territori
Agrigento
2025

Territori d'impresa dove il Design incontra la produzione

BEAUCOUP
Building Active User Experience
to Bring Culture to the People

contieri
cinquantuno



**CENTRO
PECCI
PRATO**
CENTRO PER L'ARTE
CONTEMPORANEA
LUIGI PECCI
FONDAZIONE PER LE
ARTI CONTEMPORANEE
IN TOSCANA



**CAFFÈ
COSTADORO**
TORINO 1890
Certified
B
Corporate



Comune di Benevento



COMUNE DI
POLLINA

COREPLA

DiDe



Fondazione
CARIPLO

Fondazione
Museo storico
del Trentino



**GIOVANNA
DELLA
LANA**
ARREDO TESSILE

**IUORIO
EDIZIONI**

MAGIL

MAVI



nocetum



OFFICINA GIOVANI

ortofruit italia



SIBILIANA

SIMONELLI | GROUP

SIPA



Jammaro
HOME

TORINO
CREATIVA
SHARE & CREATE

**UP
TO
EARTH**
ITALIA



Valtenna

Patrocini

Design&Territori si svolge con il patrocinio delle principali istituzioni italiane del design, espressione delle diverse anime che compongono e alimentano la cultura progettuale contemporanea.

La Conferenza Universitaria Italiana del Design (CUID) e la Società Italiana di Design (SID) rappresentano il cuore della formazione universitaria pubblica, della ricerca e della riflessione critica accademica.

ADI Sicilia, sezione territoriale dell'Associazione per il Disegno Industriale, porta invece la voce delle imprese, dei professionisti, del mondo produttivo: una presenza fondamentale per alimentare la sinergia tra università e impresa, motore vero dell'iniziativa.

Il Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi di Agrigento, l'Accademia di Studi Mediterranei e la Farm Cultural Park sono eccellenze del territorio, profondamente radicate nei luoghi in cui operano, con uno sguardo internazionale. Portatori di cultura, memoria, innovazione e rigenerazione.



SID Società Italiana di Design



Partner

Il Master Universitario di I livello in Interaction Design e User Interface (UX/UI), dell'Università di Palermo, anima i giorni conclusivi del programma D&T 2025 (6-7 giugno) con un workshop, realizzato in collaborazione con il gruppo Bottom-Up DesignXEducation della Società Italiana di Design (SID) e il gruppo FEM – Future Education Modena. Un'occasione di confronto tra didattica sperimentale e cultura digitale, all'incrocio tra design, educazione e innovazione.

L'IDL, dell'Università di Parma e del Politecnico di Torino, è un laboratorio attivo sul trasferimento e la promozione di una cultura imprenditoriale sostenibile. Un vero e proprio hub ideale per il confronto e la collaborazione tra differenti attori e discipline: dalle aziende ai professori, ricercatori e studenti specializzati in aree eterogenee del design. Un terreno fertile per promuovere iniziative innovative, condividendo una precisa visione del futuro con l'ausilio di una scrupolosa metodologia progettuale: la Systemic Innovation Design.

Cottone+Indelicato Architetti (Sciacca AG) è uno degli studi più interessanti del panorama siciliano, capaci di coniugare architettura e design secondo una poetica potente. Con radici a Palermo e formazione internazionale, C+I interpreta il progetto come ricerca dell'essenza: arredi minimali, materici, rigorosi, in dialogo con lo spazio e con il tempo.

Zetaprinting è un punto di riferimento a Palermo per la stampa di artefatti comunicativi di alta qualità. Dalla tipografia sperimentale ai supporti più innovativi, l'azienda coniuga ricerca sui materiali e soluzioni cartotecniche all'avanguardia, offrendo un contributo fondamentale all'identità visiva del progetto D&T.



