Puglia Design Days

"Lucky Strike Talented Designer Award"

1° CLASSIFICATO OVERALL

DANIELE LOCCI - FEDERICO MARTORANA - OMAR MELETTI
CATEGORIA: Environmental/Urban Design
PROGETTO: M.Is Green- Mirabilandia Is Green
Politecnico di Torino
Progettazione architettonica e design industriale
Relatore: Professor Cristian Campagnaro

La tesi consiste nella riprogettazione ambientale del Parco divertimenti Mirabilandia che, mosso da una crescente sensibilità ecologica, ha deciso di migliorare le proprie performance. Le filiere, a cui sono legati i principali flussi (acqua, energia, gestione del verde, ristorazione e gestione rifiuti), sono state esaminate e riprogettate dal punto di vista ambientale, economico e sociale. Adottando queste soluzioni, si otterrebbe un notevole risparmio di risorse: il 41% dell'acqua potabile, il 30% di elettricità consumati e il 20% di rifiuto indifferenziato prodotto. I suddetti risultati equivalgono alla mancata emissione, ogni anno, di 1.127 tonnellate di CO2. La Giuria ha valutato al primo posto la tesi per la complessità e l'approfondimento del progetto e la linea strategica che segue.

Motivazione della Giuria:

La giuria ha ritenuto questo progetto il più meritevole tra quelli in concorso per il grado elevato di approfondimento con cui è stato condotto lo studio di impatto ambientale, l'accuratezza della presentazione che risulta chiara e comprensibile e per la sua concreta possibilità di applicazione. L'interazione degli elementi del sistema "Mirabilandia" è stato analizzato e sono state trovate soluzioni migliorative che senza alterare la mission del Parco ne riducono sensibilmente il consumo di risorse.

1° CLASSIFICATO CATEGORIA INTERIOR DESIGN

ROSARIA FALCO
CATEGORIA: Interior Design
PROGETTO: Insect Park, L'energia Passo Dopo Passo
II Università degli Studi di Napoli Luigi Vanvitelli
Facoltà di Architettura e Disegno Industriale
Relatore: Professoressa Carla Langella

La studentessa ha ideato un'area giochi concepita come fosse un "superorganismo" nel quale, l'interazione con l'ambiente porti alla produzione di energia. Ogni postazione di gioco, così come la piattaforma, è dotata di un sistema di approvvigionamento energetico, nonché di un sistema di luci che consente ai bambini di constatare quanta energia stanno producendo con le loro attività. Al termine dell'esperienza di gioco essi possono attivare manualmente il trasferimento dell'energia prodotta all'equalizzatore principale del parco. Maggiore sarà il numero di luci accese abbinate a un oggetto, maggiore sarà la durata di utilizzo che si potrebbe fare con l'energia prodotta. Le nuove generazioni impareranno, giocando, il valore del bene comune, della cooperazione e dell'interazione positiva con gli altri e con il contesto/ambiente.

Motivazione della Giuria:

La giuria ha giudicato positivamente il progetto per il suo valore educativo e nel contempo ludico che mette in risalto il valore del gioco con gli altri in relazione con l'ambiente che li circonda. È tecnicamente realizzato con competenza e il design risponde alle esigenze specifiche di un gioco per bambini.

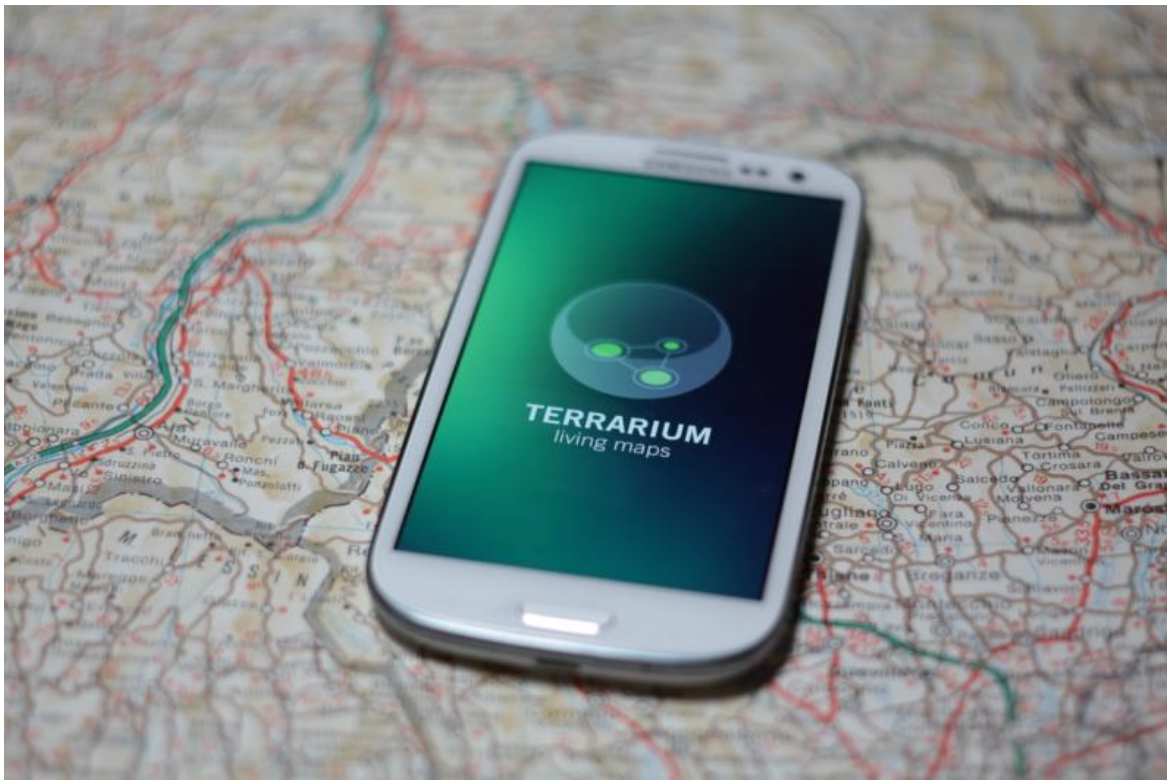
1° CLASSIFICATO CATEGORIA WEB, GRAFICA, APPS

DAMIANO GUI
CATEGORIA: Web, Grafica, Apps
PROGETTO: Terrarium - Living Maps
IUAV Venezia
Design delle Comunicazioni Visive e Multimediali
Relatrice: Professoressa Gillian Crampton Smith

È un nuovo sistema di mappe digitale che cambia profondamente la relazione con l'utente e supera il problema di decifrazione a cui spesso è sottoposto chi interagisce con i normali software. Terrarium tiene traccia dei movimenti e dei luoghi visitati, costruendo progressivamente una geografia assolutamente personale. È una mappa isocronica, basata cioè sui tempi di percorrenza soggettivi, che permette di ricordare i luoghi visitati e di raggiungerne più facilmente di nuovi grazie alla generazione di percorsi intuitivi perché sviluppati a partire dalle conoscenze dell'utente. Il progetto è stato accettato all'interno dell'acceleratore d'impresa TechPeaks di Trento e ha avuto un riconoscimento da parte di MIT Technology Review.

Motivazione della Giuria:

La giuria ha voluto premiare il nuovo approccio del progetto nei confronti della tecnologia GPS, già conosciuta e utilizzata, ma finalmente divenuta ancor più personale, venendo inoltre incontro alle nuove necessità del pubblico di "costruire su misura" i propri strumenti tecnologici. La presentazione dell'idea è chiara e fatta in modo professionale. Tecnicamente ben sviluppato e realizzato.



1° CLASSIFICATO CATEGORIA ENVIROMENTAL – URBAN DESIGN

ROBERTO MAURIZIO PAURA – GILLES TRADITI – FRANCESCO MAMMETTI

CATEGORIA: Environmental/Urban Design
PROGETTO: Moov Box_- Musica In Movimento
Istituto superiore per le Industrie Artistiche di Roma - Design Industriale
Relatore: Professor Carlo di Pascasio

Il progetto realizza un dispositivo musicale per l'ascolto itinerante, ovvero un sintetizzatore portatile che punta a cambiare la fruizione della musica in sinergia con lo smartphone tramutando l'attuale ascolto passivo in un ascolto attivo consentendo all'utente di creare nuova musica o di manipolarla mentre la si ascolta, dando vita a nuove tracce. Con il Moov Box è possibile suonare una nota premendo uno dei sette rulli, facendolo ruotare così da modificare la nota con un solo dito. La scocca del prodotto è flessibile in modo tale che ad una deformazione fisica corrisponde una deformazione musicale. L'assenza di una interfaccia touch "tradizionale" permette di focalizzarsi sull'interazione fisica col prodotto, delegando la funzione di gestione, preparazione e amplificazione all'app da scaricare sul dispositivo multimediale scelto.

Motivazione della Giuria:

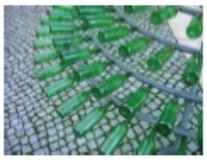
Il progetto è stato premiato non solo per l'idea originale ed innovativa, ma perché risponde all'esigenza di promuovere la partecipazione attiva degli utilizzatori del prodotto. Nel contesto odierno infatti gli strumenti che permettono l'interazione sono molto appetibili dal pubblico, soprattutto giovane, e dal mercato. Inoltre è stato realizzato un prototipo funzionante che ne testimonia la potenzialità realizzativa.

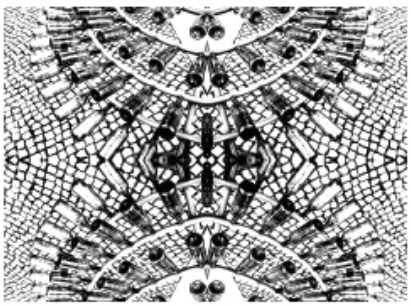
1° CLASSIFICATO CATEGORIA FASHION DESIGN

MARIA SERENA BADESSA
CATEGORIA: Fashion Design
PROGETTO: ImpressionIl Di Luce - L'innovazione Della Stampa In Capo
Politecnico di Milano – Design per il Sistema Moda
Relatore: Professor Giovanni Maria Conti

La designer ha ideato una collezione basata sull'applicazione dei metodi di costruzione della stampa del capo già confezionato ottenendo il cromatismo senza usare pigmenti colorati ma sfruttando le proprietà della luce. I capi già confezionati vengono impregnati in una camera oscura con pigmenti fotosensibili ed esposti alla luce, interponendo un filtro per creare motivi e disegni. Tale processo di stampa trae origine dalle tecniche fotografiche antiche. Il legame con la fotografia infonde un'aura di mito al prodotto, un aspetto differenziante. La fase di progettazione della stampa inoltre viene posticipata rispetto alla confezione del capo, di conseguenza una stampa ben fatta avviene pensando alla tipologia di capo in cui verrà impiegata.

Motivazione della Giuria
:
La giuria premia questo progetto per la ricerca di nuove strade alternative alle consuete modalità di stampa dei tessuti. Si caratterizza inoltre per una forte creatività unita ad una buona conoscenza tecnica. La presentazione è ben costruita e completa.

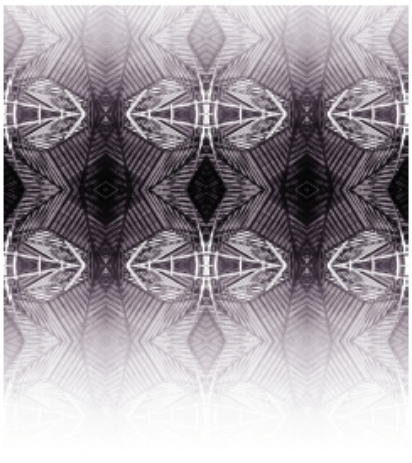




FOTOGRAFIA

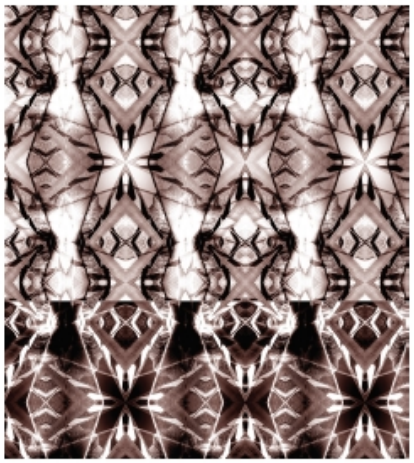
Le stampe nascono da immagini fotografiche rielaborate digitalmente per diventare *moduli astratti e geometrici*:

- legame con le origini della tecnica
- l'immagine fotografica possiede dei contrasti e una tridimensionalità che la stampa di luce riesce ad esaltare grazie alla sua precisione



SFUMATURE

La stampa non viene trattata all-over, ma giochi di linee e sfumature alleggeriscono e rendono più dinamica l'immagine complessiva.
Inoltre l'effetto sfumato è funzionale alla stampa in capo per quelle zone, che, a causa dell'eccesso di tessuto, risultano complicate da stampare, come area ascellare e cavallo del pantalone.



POSITIVO/NEGATIVO

Il tessuto si sostituisce alla pellicola impressionata dalla luce, il filtro rappresenta il negativo del motivo voluto, che viene manifestato attraverso la presenza del doppio disegno in positivo e negativo, all'interno di una stampa sempre continua.

1° CLASSIFICATO CATEGORIA PRODUCT DESIGN

STEFANO PANTEROTTO
CATEGORIA: Product Design
PROGETTO: The Arch Kitchen Scale
Politecnico di Milano – Design del Prodotto per l'Innovazione
Relatore: Professore Flaviano Celaschi

La tesi nasce dalla considerazione che finora la bilancia o è stata digitale o analogica. L'obiettivo finale del progetto quindi è stato indagare in modo deduttivo e semplice le possibilità offerte dall'incontro tra mondo analogico e digitale e colmare i difetti e le mancanze di questo ultimo. La mano dell'uomo è stata sostituita da un oggetto che potesse fungere al tempo stesso da impulso e da bilancia, è così è nato The Arch. Un semplice arco mono-scocca in materiale plastico rivestito da un film conduttivo trasparente che permette di trasferire la capacitanza del nostro corpo attraverso la bilancia e di essere quindi riconosciuta dallo schermo. È stata poi creata un'applicazione per tablet contenente un algoritmo, studiato ad hoc, che permette allo stesso di pesare e offrire una selezione di categorie alimentari e cibi in base al prodotto, ottenendo così informazioni nutrizionali sempre contestuali e mirate, con la possibilità di conservare i dati ottenuti, confrontare le quantità caloriche giornaliere e settimanali e impostare obiettivi calorici e nutrizionali.

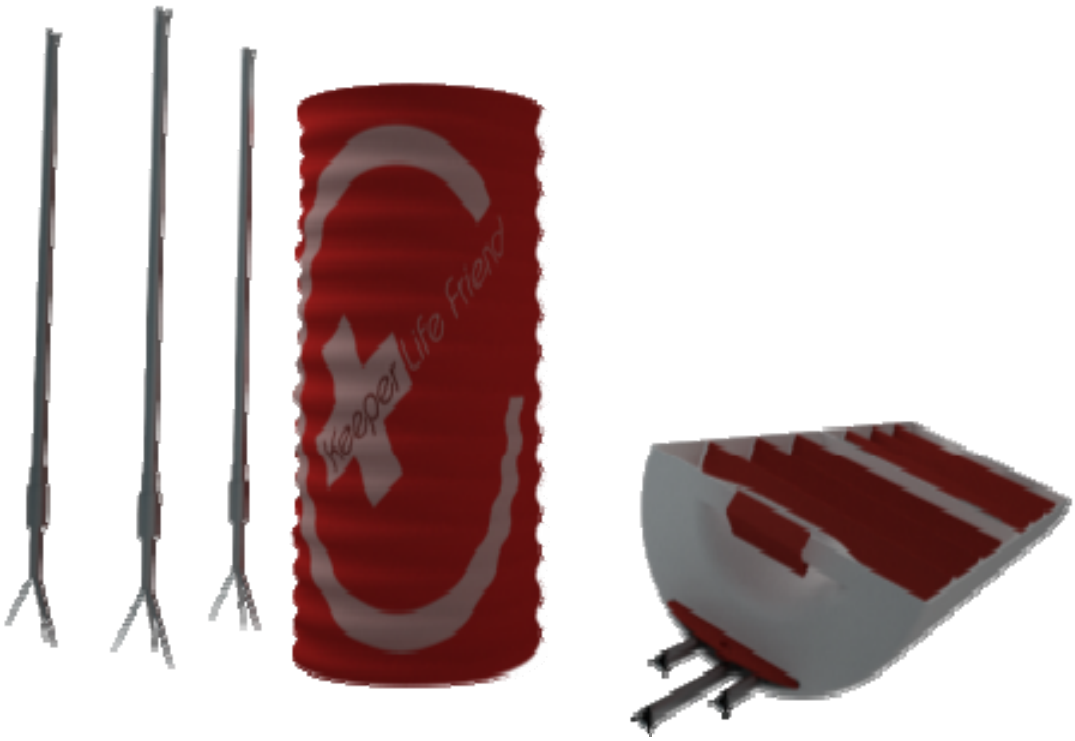
Motivazione della Giuria:

La tesi è stata giudicata meritevole nella sua categoria per la semplicità con cui è stato risolto l'incontro tra l'analogico e il digitale. La soluzione trovata è, dal punto di vista del design, di ottima qualità e risponde al trend del mercato che vede gli oggetti essenziali legati alla tecnologia sempre più richiesti.

MENZIONI D'ONORE

GIOVANNA RUBINO AMATI
CATEGORIA: Product Design
PROGETTO: Il Design Nel Mondo Della Cura - Keeper Life Friends
Università La Sapienza di Roma
Facoltà di Architettura – PTDA
Relatore: Professor Carlo Martino

Il progetto è rappresentato da un kit di prima assistenza, progettato al fine di garantire maggiore funzionalità per la gestione degli MCI (Mass Casualty Incident), ed essere usato in tutti quei casi in cui, a causa di un incidente importante e diffuso, c'è un numero di feriti elevato che supera le capacità dell'ospedale ed è quindi necessario predisporre degli ampliamenti temporanei per effettuare i primi screening, smistando in un secondo momento le vittime verso reparti o strutture di accoglienza più idonee. Il guscio esterno del kit ha una forma cilindrica che ne permette il rotolamento al suolo per effettuare gli spostamenti, internamente è costituito da un altro cilindro che si apre e contiene l'occorrente a vista per intervenire su 10 pazienti.



MENZIONI D'ONORE

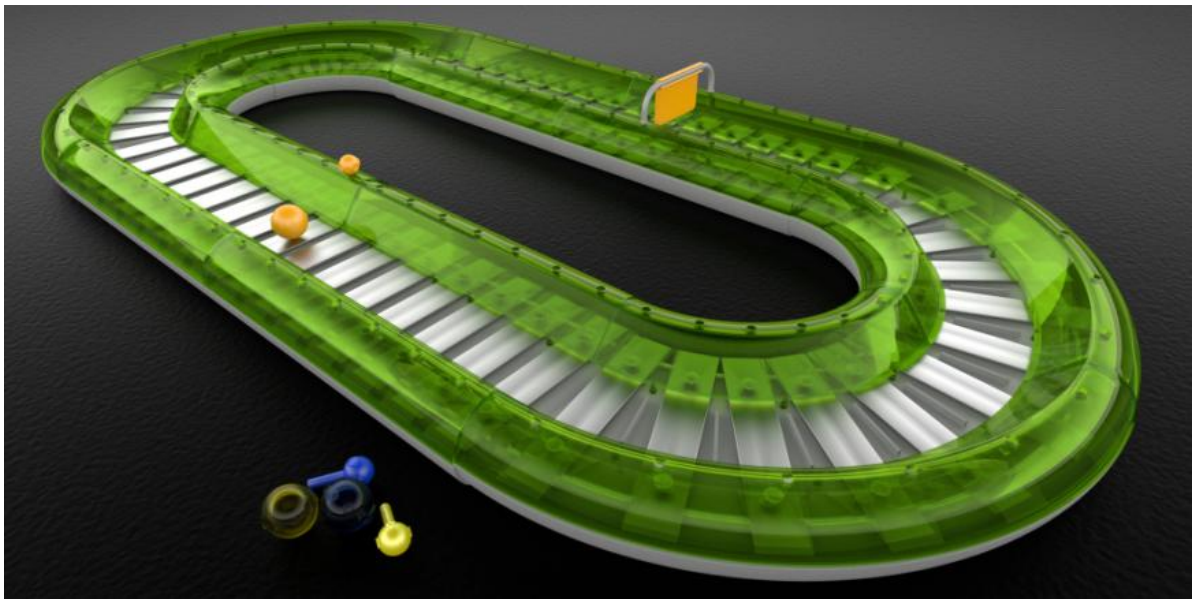
MATTEO BRONZINO SIMONE GIRAUDO - EFREM LINGUA - LAURA LISA
CATEGORIA: Web, Grafica, Apps
PROGETTO: Il Creativo Perfetto
IAAD Torino - Communication e graphic design
Relatore: Professor Giuseppe Cappellano

Video ideato per presentare le attività dell'Istituto d'Arte Applicata e Design. Si è scelta la strada dell'ironia per cercare di scardinare l'immagine stereotipata e poco seria, che la gente possiede del mondo creativo. Gli ingredienti salienti del progetto sono: un copione che, secondo domande retoriche e azioni sorprendenti, sviluppa l'ironia nei riguardi di un possibile creativo perfetto:lo scorrere delle immagini del "dietro le quinte", dove sono presenti le reali figure estrose ed una voce fuori campo che elenca quali siano le vere mansioni di un creativo. L''immagine che si vuole dare è quella di un lavoro serio, competente e professionale. La location è caratterizzata dall'assenza di elementi, per non avere riferimenti spaziali di nessun tipo, e il personaggio è inserito al centro della spazio in assenza di indumenti a sottolineare ancora una volta l'essenzialità del creativo.

MENZIONI D'ONORE:

MATTIA CATTANEO
CATEGORIA: Product Design
PROGETTO: Biglie Parlanti: Pista Da Biglie Sonora Per Bambini Non Vedenti
Politecnico di Milano – Scuola del Design
Relatrici: Professoresse Laura Anselmi

Il progetto consiste in un giocattolo assemblabile, nato per un'utenza non vedente di fascia d'età compresa tra i 5 ed i 6 anni. Costituita da tre moduli principali: rettilineo, curva a sinistra, curva a destra. La pista per biglie presenta degli elementi sonori distribuiti lungo tutta la sua lunghezza che consentono al bambino non vedente di percepire e quindi seguire il tragitto percorso dalla propria biglia. Per aiutare ulteriormente il bimbo in questa operazione i suoni prodotti dai tre moduli sono stati diversificati l'uno dall'altro, permettendo l'identificazione univoca di ognuno di questi attraverso il solo suono prodotto.



MENZIONE D'ONORE E VIDEO CONTEST ON LINE

ARIANNA SBAFFI
CATEGORIA: Environmental/Urban Design
PROGETTO: "StandUp - Think globally, act locally"
Università degli Studi di Camerino - Architettura e Design "E. Vittoria"
Relatrice: Professoressa Lucia Pietroni
Sistema per la vendita, pensato e realizzato completamente in cartone, costituito principalmente da 4 parti: la copertura, il piano espositivo, il piano d'appoggio e l'espositore. Può essere facilmente trasportato in una custodia, montato in breve tempo e con poche mosse. Nella parte interna della copertura sono stati predisposti degli spazi dove inserire un sistema di illuminazione dotato di una lampada LED e una batteria ricaricabile per illuminare i prodotti e il punto vendita. Grazie alla versatilità del cartone è possibile personalizzare il sistema espositivo con decorazioni e loghi.