

associazioni e istituzioni pubbliche ma anche con aziende di spicco: da Cartiere Fedrigoni a Rifle, da Bagatelle a Zooppa, passando per Artemide, Alpitour e MBM Biliardi. Queste realtà imprenditoriali hanno consentito agli allievi di fare esperienze di stage o attività extra-curricolari e di sviluppare progetti che riguardano sia la didattica che la produzione industriale, con ottimi riscontri. L'accademia - legalmente riconosciuta - è quindi sempre alla ricerca di nuovi partner e investe risorse per allargare sempre più la rete di collaborazioni.

Proprio per dar seguito a questa visione "cosmopolita" che fa parte del Dna stesso della LABA, l'istituto si sta muovendo anche per attivare nuove partnership in chiave internazionale, dando così ancora più forza ad un'offerta formativa che fa parte di un sistema studiato a livello europeo, European Credit Transfer System: una soluzione che consente allo studente di formarsi fuori dal proprio Paese, in una realtà diversa dalla propria ma sempre all'interno della Comunità Europea, accrescendo il bagaglio scolastico e il proprio Curriculum Vitae. I ragazzi hanno, ad esempio, la possibilità di seguire un triennio formativo in Italia e il biennio successivo in uno degli stati membri dell'UE. Il processo di internazionalizzazione è attivo anche in chiave extracomunitaria, attraverso gli accordi avviati già da qualche anno con Stephen F. Austin State University e Angelina College (USA). L'accademia opera inoltre da anni nel settore degli scambi Erasmus.

Negli oltre mille metri quadrati di struttura, distribuita su due piani, si coltivano dunque le capacità espressive. Nelle aule e nei laboratori innovativi gli studenti trovano stimoli, si confrontano con sfide costruttive, allenano tutte quelle capacità che si troveranno a dover mettere in campo nel loro futuro percorso professionale. Il minimo comune denominatore è sempre e solo il merito individuale: agli studenti che dimostrano spiccate qualità vengono offerte occasioni di collaborazione interessanti.

Ma l'accademia mette inoltre a disposizione degli allievi 15 borse di studio, ogni anno, legate ancora alle capacità e alla voglia di migliorarsi.

A determinare la classifica delle stesse borse di studio è, infatti, la media ottenuta dai voti degli esami sostenuti.

as museums , municipalities, Provinces, Regions; but it is mostly collaborating with international standard companies such as Cartiere Fedrigoni , Rifle , Bagatelle, Zooppa , Artemis, Alpitour and MBM Billiards and through the development of projects involving both teaching and industrial production, that the professional training path is completed. It is through the creation of ad hoc educational program, the definition of appropriate formative subjects, the cooperation in research , that LABA and its partners made it possible to have a continuous growth of the work produced and developed by the students, Laba itself constantly employs resources so to enlarge the company collaboration network. In recent

years LABA is also moving to activate international synergies; giving even more strength to an education that is part of a system designed at European level, the European Credit Transfer System, useful to facilitate the student mobility , not only among Italian university faculties , but also within the European Community countries ; with the possibility of , for example , a three-year training in Italy and the next two years in an EU member state . The process of internationalization is also active in non-European countries , through the collaborations started a few years ago with the Stephen F. Austin State University and Angelina College (USA). In 2015 LABA oversaw the Festival of Italian Culture in the Czech Republic.



Creatività e formazione laboratoriale

Oggi più che mai nel sistema dell'economia globale la necessità di specializzazione delle imprese, legata alla capacità di rispondere e anticipare le esigenze del mercato, richiede in modo imperativo una formazione che operi in ottica di propulsione innovativa, rappresentando la frontiera più avanzata, finalizzata a migliorare la competitività e creare figure professionali strategiche. Per un Istituto formativo diventa fondamentale creare una forte interazione con il mondo del lavoro, con la condivisione di contenuti, l'adozione di tecniche e tecnologie specialistiche e lo sviluppo di competenze professionali. Dove il sapere si integra con il saper fare. E dove la progettualità deve confrontarsi con un'innovazione sostenibile con un'attenzione reale all'ambiente e ai risvolti sociali, in un contesto di mercati sempre più interconnessi e circolari. Istituto Modartech, punto di riferimento per coloro che necessitano di una formazione specialistica e altamente professionalizzante nelle aree Moda e Comunicazione, adotta un approccio laboratoriale dove gli studenti svolgono l'attività didattica con metodi, strumenti e tempistiche propri delle aziende per garantire una formazione che ha lo scopo principale di favorire l'ingresso e la crescita professionale dei propri studenti nel mondo del lavoro. Laboratori creativi guidati da un corpo docente composto interamente da professionisti, esperti e consulenti, sviluppando un connubio efficace tra progettualità, sperimentazione tecnologica e attenzione al prodotto, adottando metodi e strumentazioni specialistici di settore che permettono agli allievi di costruire un bagaglio di conoscenze e competenze fatto di capacità tecniche che corrono di pari passo alla preparazione teorica. In un'esperienza d'apprendimento in continua evoluzione. Dove il know-how costruito nel tempo da Modartech e dal proprio network diventa un patrimonio a disposizione degli studenti per una formazione all'avanguardia, così come un punto di riferimento per le imprese che vedono nell'Istituto un partner attivo e propositivo. Nascono quindi casi di studio, progetti didattici, concorsi realizzati in collaborazione con le aziende in un percorso di apprendimento e di sviluppo delle competenze con un approccio concreto e reale. Dove esplorare le vie della creatività, adottare le ultime tendenze di settore, applicare le nuove tecnologie, confrontandosi sui temi più attuali con idee, visioni, esperienze. Ecco alcuni progetti didattici realizzati nel 2016.

A cura di / Written by
Istituto Modartech

ISTITUTO MODARTECH
FASHION & COMMUNICATION SCHOOL

Now, more than ever, the global economy calls for business specialisation, linked to the ability to respond to and anticipate market needs, and demands training based on innovative drive, representing state-of-the-art boundaries, with a view to improving competitiveness and creating strategic professional figures. For a training institute, creating a strong interaction with the jobs market becomes fundamental: sharing content, adopting specialist approaches and technology, and developing professional skills. Where knowledge combines with know-how. And where design has to satisfy sustainable innovation with a real focus on the environment and social changes, in a market context that is increasingly interrelated and cyclical. Istituto Modartech, the go-to reference for those needing specialist, highly professional training in the Fashion and Communications fields, adopts a workshop approach where students learn using the methods, tools and timing owned by the companies so as to guarantee training with the key purpose of aiding its students' entry and professional growth in the world of employment.

Creative workshops headed by a teaching team composed entirely of professionals, experts and consultants, developing an effective combination of design, technological experiment and sector-specific tools that allow the students to build a portfolio of knowledge and expertise made up of technical skills that flow hand-in-hand with their theory training. All in a constantly evolving learning environment. Where the know-how that Modartech and its network have built up over time becomes an asset available to students for state-of-the-art training and a point of reference for businesses that see the institute as an active, determined partner. Hence the setup of case studies, educational projects and competitions organised in partnership with the companies on a learning path that combines skills development with a firm, real approach. Where channels of creativity can be explored, the latest sector trends adopted, new technologies applied and the latest issues discussed through ideas, visions and experience. Here are some of the educational projects completed in 2016.





VESPA STYLE
in collaborazione con Piaggio Group – brand Vespa

Gli studenti dell'Istituto Modartech hanno realizzato un progetto creativo in collaborazione con Fondazione Piaggio e Piaggio Group ispirato al 70° anniversario della Vespa, nata nel 1946 e diventata una icona del design italiano. L'eredità e la tradizione Vespa sono state re-interpretate con il contributo dei giovani studenti per dare una visione di un moderno Vespa rider, realizzando una collezione di abbigliamento ed accessori. Il progetto è stato presentato nell'ambito del Fashion Show, l'evento di chiusura dell'anno accademico dell'Istituto Modartech, nella splendida cornice industriale sede dell'Istituto e del Museo Piaggio. E ha visto calcare anche le passerelle di Milano a chiusura della Milano Fashion Week, nell'ambito dell'evento Milano Moda Graduate, iniziativa realizzata da Piattaforma Sistema Formativo Moda e Camera Nazionale della Moda. Con un'anticipazione nell'ambito dei festeggiamenti del celebre scooter realizzati a Pontedera il 23 Aprile, data di deposito del brevetto. Progetto realizzato dagli studenti di: corso Design e Progettazione della Moda (2° anno), corso Web & Graphic Design, corso Grafica Pubblicitaria



VESPA STYLE
in partnership with
the Piaggio Group -
Vespa brand

Istituto Modartech students are carrying out a design project in partnership with Fondazione Piaggio and the Piaggio Group for the 70th anniversary of the Vespa, first introduced in 1946 to become one of Italy's absolute design icons. Vespa's heredity and tradition have been re-interpreted with contributions from young students to produce a vision of a modern Vespa rider, creating a collection of apparel and accessories. The project was presented at the Fashion

Show, the closing event of Istituto Modartech's academic year, held at the splendid business premises of the Institute and the Piaggio Museum.

And it was also seen on the catwalks of Milan at the close of Milano Fashion Week as part of Milano Moda Graduate, the fashion graduates' event organised by Piattaforma Sistema Formativo Moda and the National Chamber of Italian Fashion. A preview of the celebrations for this famous scooter was held in Pontedera on 23 April, the date the patent was filed. Project implemented by students of the courses: Fashion Design (Year 2), Web & Graphic Design, Advertising Graphics

Primo classificato
su 26 scuole Italiane
di Moda e Design



CONTEST
NUOVE DIVISE
PORTALETTERE

VINCITRICE: Beatrice Bazzano
2° ANNO CORSO DESIGN E PROGETTAZIONE DELLA MODA



NUOVA DIVISA DEI PORTALETTERE
in collaborazione con Poste Italiane

Istituto Modartech ha partecipato al Contest #Postestyle di Poste Italiane lanciato per disegnare le nuove divise dei portalettere a cui hanno partecipato giovani stilisti e designer. Su 26 tra le migliori scuole italiane, pubbliche e private, di Moda e Design, Istituto Modartech con una studentessa del Corso Design e Progettazione della Moda, si è classificato primo. Disegnando le nuove divise che Poste Italiane adotterà dal 2017 per gli oltre 33.000 postini. La proposta della giovane stilista dell'Istituto ha convinto gli esperti della giuria, composta da professionisti del settore, non solo per la sua valenza creativa e per lo stile dinamico e funzionale, ma anche per aver saputo interpretare in modo spiccato le esigenze operative dei portalettere, immaginando una tenuta particolarmente pratica e comoda ricca di dettagli utili al lavoro quotidiano dei postini. Progetto realizzato dalla studentessa Beatrice Bazzano, 22 anni, corso Design e Progettazione della Moda (2° anno).

MITTELMODA THE FASHION AWARD
Special Prize Lectra

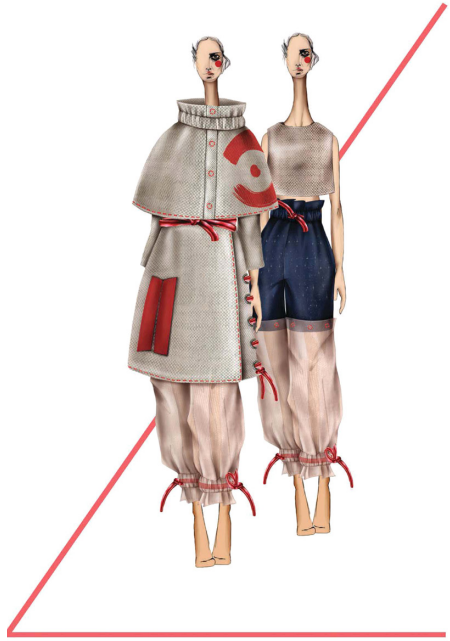
L'istituto di Pontedera e la sua designer unici italiani tra i vincitori del concorso per stilisti emergenti. Su 24 finalisti, tra cui 4 italiani, al termine di una competizione tra oltre 14800 progetti provenienti da 651 scuole da tutto il mondo, Modartech si mette in luce ad uno dei più prestigiosi concorsi internazionali dove una studentessa del Corso Design e Progettazione della Moda si è aggiudicata uno dei premi di Mittelmoda - The Fashion Award, conquistando il Lectra Special Prize per il total look più innovativo messo in palio dalla multinazionale francese, tra i maggiori partner tecnologici delle più importanti aziende di fashion e moda a livello internazionale. La proposta della giovane stilista dell'Istituto, caratterizzata da tessuti e lavorazioni hi-tech con interventi di alta artigianalità, è stata selezionata da una giuria di esperti del settore guidata da Matteo Marzotto, presidente di Mittelmoda International Lab, organizzatore del contest insieme alla Camera Nazionale della Moda Italiana. Progetto realizzato dalla studentessa Daria Locchi, 22 anni, corso Design e Progettazione della Moda (3° anno).

NEW UNIFORM
FOR MAIL CARRIERS
in partnership
with Poste Italiane

Istituto Modartech competed in Poste Italiane's #Postestyle Contest, launched to design the new uniforms for mail carriers, in which young stylists and designers participated. Out of 26 of the best Italian Fashion and Design schools, public and private, it was one of Istituto Modartech's Fashion Design Course female students that took first place. She designed the new uniforms that Poste Italiane will adopt from 2017 for over 33,000 mail carriers. The Institute's young stylist's proposal convinced the experts on the jury, made up of sector professionals, not only for its creative content and dynamic, practical style, but also for having known how to home in on the operating needs of mail carriers, designing an outfit that is particularly practical and comfortable, rich in details useful in their everyday working lives. The design was produced by the student Beatrice Bazzano, 22 years old, from the Fashion Design Course (Year 2).

MITTELMODA
THE FASHION
AWARD
Lectra Special Prize

The Pontedera institute and its designers were the only Italians among the winners of this competition for up and coming designers. At the end of a competition involving over 14,800 projects from 651 schools worldwide, out of 24 finalists, 4 of which Italian, Modartech shone in one of the most important international competitions with one female student from the Fashion Design Course winning one of the Mittelmoda - The Fashion Award places, taking the Lectra Special Prize for the best innovative total look, offered by the French multinational that is one of the major technological partners to companies in the international fashion world. The proposal of the institute's young stylist, characterised by hi-tech fabrics and production with a strong degree of craftsmanship, was selected by a jury of sector experts chaired by Matteo Marzotto, chairman of Mittelmoda International Lab, which organised the contest in partnership with the National Chamber of Italian Fashion. The design was produced by the student Daria Locchi, 22 years old, from the Fashion Design Course (Year 3).



ELIA - Biennale

A cura di / Written by
ELIA



European League of
Institutes of the Arts

La XIV^a Conferenza Biennale ELIA (European League of Institutes of Arts) si terrà a Firenze dal 30 Novembre al 3 Dicembre 2016. L'evento è organizzato da Palazzo Spinelli, Istituto fiorentino per l'Arte e il Restauro, in collaborazione con le autorità culturali e con le più importanti istituzioni formative della città. La tematica della conferenza sarà "Turn mirrors into windows".

The 14th ELIA (European League of Institutes of Arts) Biennial Conference will take place in Florence, the 30 November - 3 December 2016, hosted by Palazzo Spinelli in partnership with higher arts education

complex issues such as large migration processes, an ageing population, emerging radicalism and shifting economic powers. What do we see when we look at ourselves, our institutions, and the world? To what extent do



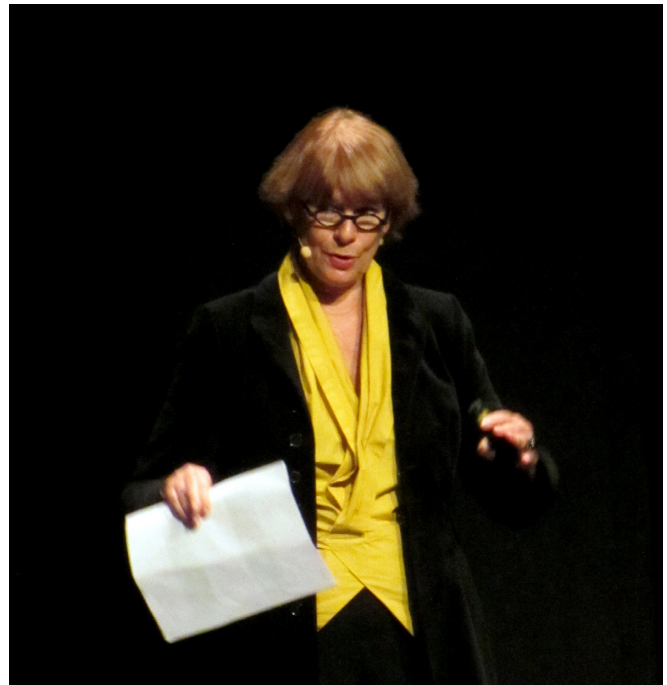
Turn mirrors into windows

L'Europa ha subito una trasformazione sostanziale negli ultimi anni. Grazie all'evoluzione tecnologica, alla globalizzazione e alle politiche di apertura delle frontiere, ci troviamo a lavorare e a vivere in stretta connessione con il resto del mondo. Tuttavia, allo stesso tempo, la concezione dell'Europa come luogo di tolleranza, inclusione e prosperità è stata messa in discussione dai nuovi processi di migrazione, dall'invecchiamento della popolazione, dall'emergente radicalismo e dai mutevoli poteri economici. Cosa vediamo effettivamente quando guardiamo noi stessi, le nostre istituzioni o il mondo stesso? Fino a che punto cerchiamo di adattarci, accettiamo le sfide o riusciamo a cogliere le opportunità? E come possiamo andare avanti?

TURN MIRRORS INTO WINDOWS fornisce a tutti i membri ELIA una piattaforma per un dibattito su questi interrogativi per capire quale ruolo possano avere gli artisti, gli educatori e gli istituti legati alle arti nella costruzione della società di domani. Firenze, con la sua vivace storia politica e artistica, pilastro del patrimonio culturale europeo, è la città ideale per discutere di questi argomenti.

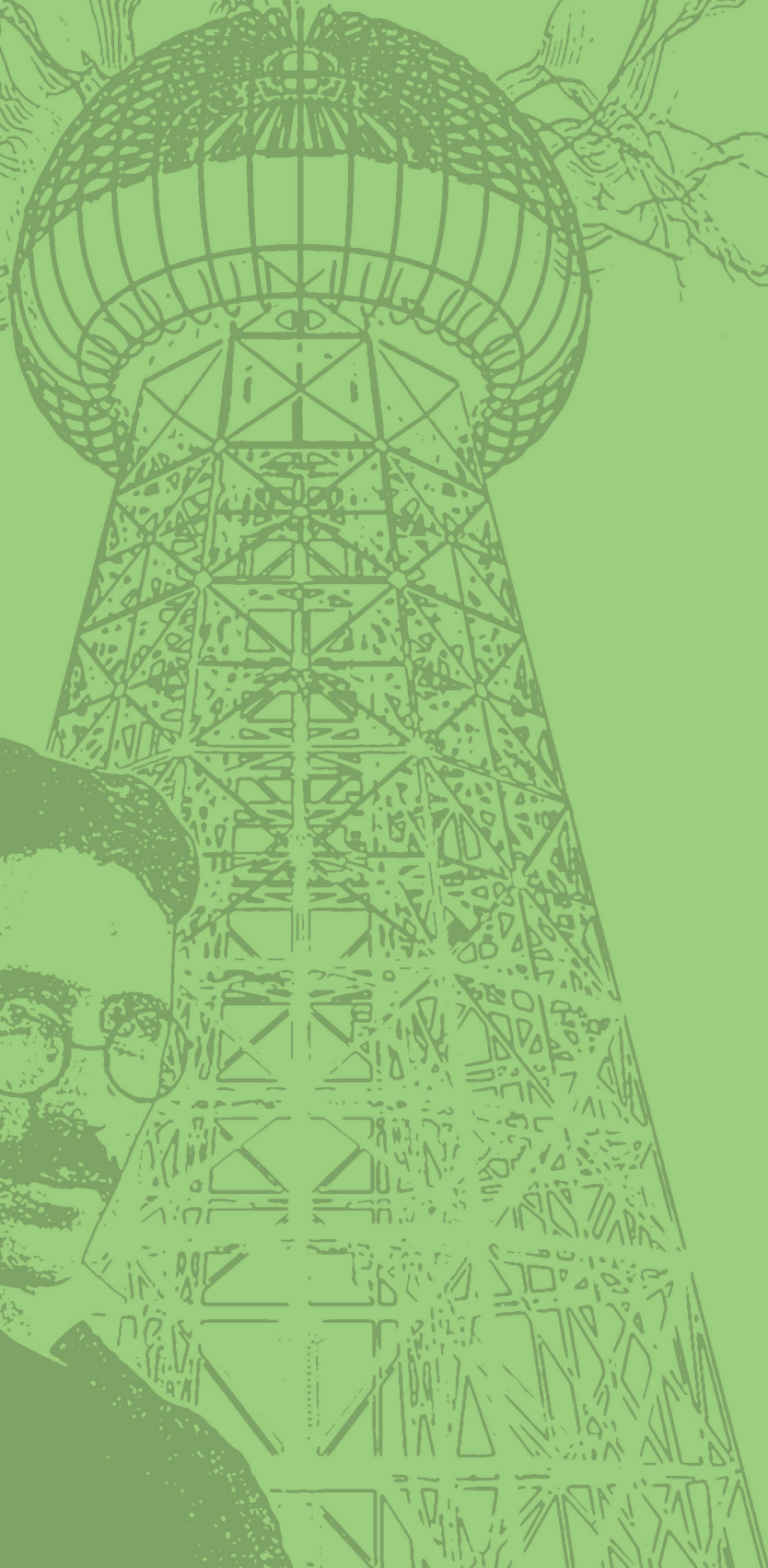
institutions and cultural authorities of the city. Theme of the Conference is "Turn mirrors into windows". Europe has transformed almost beyond recognition over the past years. Thanks to technological evolution, globalisation and open border policies, we find ourselves working and living in close connection to the rest of the world. At the same time Europe's self-conception as a place of tolerance, inclusion and prosperity is increasingly challenged by

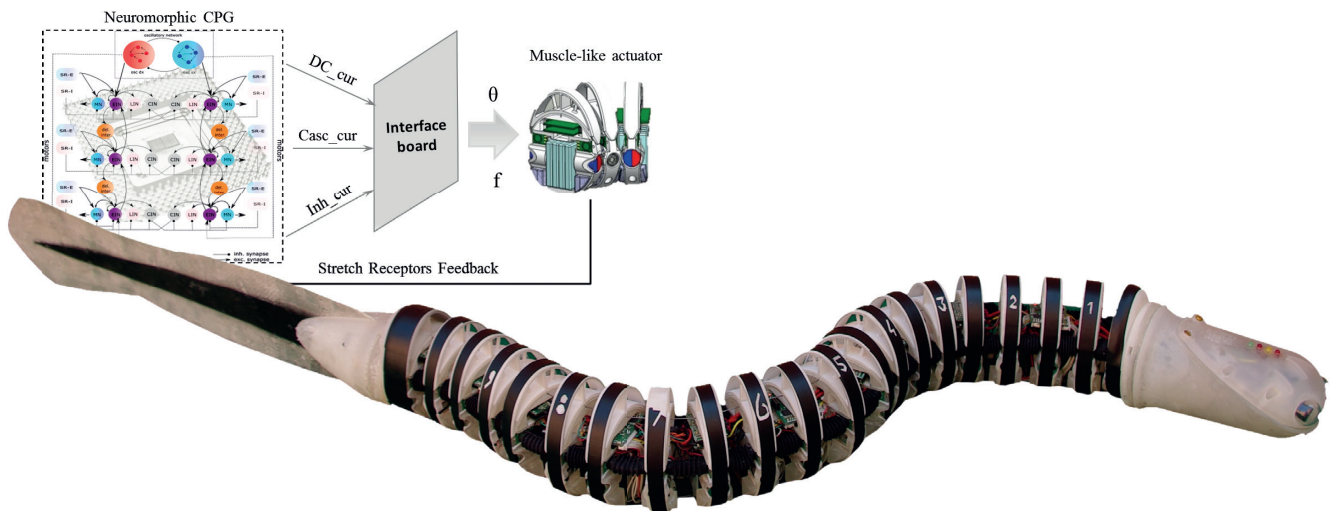
we adapt, make use of or even contribute to the challenges and opportunities presented? And how shall we move forward? "Turn mirrors into windows" provides a platform for ELIA members to discuss these questions and consider the role artists, arts educators and arts education institutions have in the creation of tomorrow's society. Florence, with its turbulent political and artistic history, a beacon of European cultural heritage, is the ideal city to have this conversation.





FOCUS SUI PROGETTI





Metodi di controllo e dispositivi per la Robotica Bioispirata non tradizionale

A cura di / Written by
Elisa Donati
 Tesi di laurea / Graduation project
 Istituto Superiore Sant'Anna

L'idea di costruire macchine che emulano o riproducono caratteristiche animali ha una lunga storia. Già i disegni di Leonardo da Vinci sulle macchine volanti, si ispiravano chiaramente al volo animale. Tuttavia, è solo dalla metà del secolo scorso che le conoscenze scientifiche e le nuove tecnologie hanno reso possibile la realizzazione di tali macchine. La Robotica Bioispirata è quel ramo della Robotica che studia come realizzare sistemi che emulano o simulano gli organismi viventi. Gli animali infatti, rappresentano un'ottima fonte di ispirazione grazie alla loro robustezza e adattabilità ad ambienti dinamici. Capire come costruire tecnologie di vita artificiale con competenze e capacità simili a quelle degli organismi viventi, potrebbe avere un enorme impatto sulla tecnologia e quindi sulla società.

Uno degli obiettivi principali della robotica bioispirata è quello di progettare robot intelligenti in grado di percepire e interagire autonomamente con l'ambiente circostante. I campi di utilizzo di tali sistemi includono l'esplorazione di ambienti inaccessibili ad un operatore umano, come le missioni oceaniche, i terreni accidentati o gli spazi con detriti. In ambienti acquatici con ridotte dimensioni o con elevata dispersione di particelle, la sensoristica standard ed i metodi classici di comunicazione (sonar e/o modem ultrasonici) possono risultare inaffidabili o addirittura non funzionanti, a causa degli effetti di diffrazione e riflessione delle onde pressorie. Sistemi di comunicazione bioispirati possono perciò portare a soluzioni più efficaci. Di recente scoperta, il senso elettrico è un sistema di comunicazione e percezione presente in alcune specie di pesci elettrici. Esso si basa sulla generazione di un campo elettrico creato da un organo specifico, che si richiude su specifiche cellule elettro-ricevitrice presenti sulla pelle. Il sistema di comunicazione tra questi pesci e il loro comportamento sociale sono stati studiati utilizzando un pesce robotico, con le stesse caratteristiche morfologiche e funzionali di quello reale (Fig. 1). Inoltre, recentemente, questo

The idea of building machines that emulate animals or their features has a long history. Leonardo da Vinci's drew flying machines clearly inspired by the flight of winged animals. However, it was not until the middle of the last century, that scientific and technology knowledge advanced enough for realistic and realizable plans for such machines to be made. Bioinspired Robotics is the field of Robotics studying how to make robots that emulate or simulate living biological organisms. Animals can represent an excellent source of inspiration due to their robustness and adaptability in unpredictable environments. Understanding how to build artificial machines with similar skills and computational capabilities of animals, would have a huge impact on technology and society as a whole. One of the main goals of bioinspired robotics is to provide knowledge and to design intelligent bioinspired robots able to, autonomously, sense and interact with the surrounding environment. Applications include the exploration of environments in which, for reasons of safety and/or hostility, the human operator is

unable to be present (e.g. oceanic missions, rough terrain or spaces with debris).

Classical sensory or communication methods (e.g. sonar or acoustic) can be unreliable and, often, not able to operate in these environments. For example, they can be scattered or diffracted by pollution or particles often present in water.

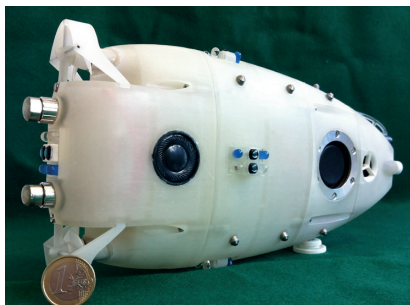
Bioinspired communication systems can lead to more effective solutions. Electric sense is one of the most recently sensory modality discovered. It is presents in weak electric fish and it is based on the generation of an electric field, from a specific part of the body (EOD organ), flowing through an electroreceptive skin. It can be used both to sense and communicate. The communication between these fish and their social behavior were investigated by using a dummy fish in a mixed society.

The dummy fish possesses the same morphological, and functional features of its natural counterpart (Fig. 1).

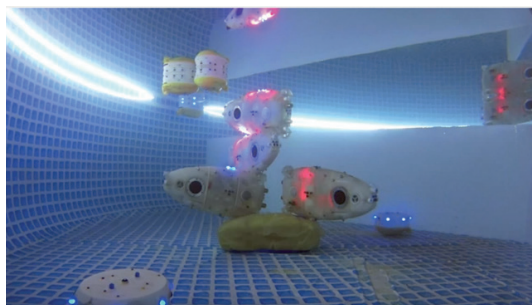
Recently, this electrocommunication method was also implemented in a swarm of underwater robots

A fianco / on the side
 Prototipo finale del pesce robotico e del pesce robotico dentro l'acquario / Final prototype of the dummy fish, the dummy fish inside the aquarium.

In alto / on the top
 Fotografia del robot AUV Jeff (a) e di Jeff dentro lo sciama robotico (b) / Picture of Jeff robot (a) and Jeff in swarm (b)



Al centro / in the center
 Sistema di controllo della lampreda robotica. Il CPG è stato implementato su un chip, le cui uscite sono state convertite in valori per il controllo del motore.
 Control system for lamprey robot. The CPG is implemented on the chip, the output spikes are then converted in value of PWM for the motor control.



metodo di comunicazione è stato implementato anche in uno sciame di robot sottomarini (Fig. 2) [1].

Considerazioni analoghe possono essere fatte per la locomozione in ambienti non strutturati. Gli animali possono essere di ispirazione in quanto presentano diverse metodiche di locomozione, adattate all'ambiente circostante (terra, aria a acqua). Nonostante le diverse morfologie, tutte le specie conservano la stessa organizzazione neurale del sistema motorio, chiamata Central Pattern Generators (CPGs). A causa della relativa semplicità, il CPG della lampreda è stato intensamente studiato e testato su molteplici piattaforme robotiche. Studi recenti hanno dimostrato che è possibile utilizzare un modello hardware CPG implementato su chip neuromorfici VLSI, per controllare una lampreda robotica, creando un robot biomimetico, Fig.3 [2].

Gli animali possono essere utilizzati anche per studiare altri modelli neurali. Gli invertebrati sono i candidati ideali, in quanto presentano comportamenti stereotipati e sono più facili da manipolare dei vertebrati. Tra questi, gli insetti sono da anni fonte di ispirazione per la robotica a causa del loro comportamento cooperativo straordinariamente complesso. Gli insetti possono essere utili per capire comportamenti complessi che possono risultare troppo difficili da analizzare in sistemi nervosi più strutturati, come quello umano (ad esempio l'asimmetria del cervello) [3]. Inoltre, gli insetti presentano una grande varietà di forme di locomozione, consumando, allo stesso tempo, poca energia. Per questo motivo, la comprensione della struttura e del funzionamento delle ali, può essere estremamente utile sia in robotica che entomologia, con applicazioni che vanno dalla creazione di robot volanti alla comprensione del processo comportamentale, come il corteggiamento [4].

(Fig. 2) [1].
 Similar considerations can be done for locomotion in unstructured environments. Animal, thus, can be an optimal source of inspiration. From fish to mammals they exhibit multiple different modes of locomotion in water, on ground and in air. Despite different morphology, the organization of the underlying motor control systems is quite well conserved through the species. The neural circuits that implement locomotion in animal in general, are called Central Pattern Generators (CPGs). Due to the relative simplicity, the lamprey's CPG was intensively studied and tested on several robotic implementations. Recent studies have shown that it is possible to use an hardware CPG model, implemented on Neuromorphic VLSI devices, to directly control a lamprey robot, creating a biomimetic robot both from mechanical and electronical point of view, Fig.3 [2]. Animal can be also studied to investigate other neural models.

A suitable candidate for the inspiration are invertebrates, since they present stereotyped behaviors and they are easier to manipulate than vertebrates. In particular, insects have been a rich source of inspiration for the field of robotics due to their extraordinarily complex cooperative behaviors, which is remarkable considering the small dimensions of their brain. Insects can be useful to understand complex behaviors that could be hard to understand or, even unable to reach, in high structured brain, such as the human one (i.e. brain asymmetry) [3]. In addition, insects present a large variety of locomotion strategies such a jumping, flying and walking with low consumption of energy. Understanding the structure and the related ability of wings can be extremely useful for a variety of applications, which range from the creation of flying robots to the comprehension of behavioral process, as insect courtship [4].

BIBLIOGRAFIA

- [1] Mintchev, S., Donati, E., Marrazza, S., & Stefanini, C. (2014, May). Mechatronic design of a miniature underwater robot for swarm operations. In 2014 IEEE International Conference on Robotics and Automation (ICRA) (pp. 2938-2943). IEEE.
- [2] Donati, E., Corradi, F., Stefanini, C., & Indiveri, G. (2014, October). A spiking implementation of the lamprey's Central Pattern Generator in neuromorphic VLSI. In 2014 IEEE Biomedical Circuits and Systems Conference (BioCAS) Proceedings (pp. 512-515). IEEE.
- [3] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Stefanini, C., Messing, R. H., & Canale, A. (2015). Lateralisation of aggressive displays in a tephritid fly. *The Science of Nature*, 102(1-2), 1-9.
- [4] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Ragni, G., Bonsignori, G., Stefanini, C., & Canale, A. (2015). Is bigger better? Male body size affects wing-borne courtship signals and mating success in the olive fruit fly, *Bactrocera oleae* (Diptera: Tephritidae). *Insect science*.

BIBLIOGRAPHY

- [1] Mintchev, S., Donati, E., Marrazza, S., & Stefanini, C. (2014, May). Mechatronic design of a miniature underwater robot for swarm operations. In 2014 IEEE International Conference on Robotics and Automation (ICRA) (pp. 2938-2943). IEEE.
- [2] Donati, E., Corradi, F., Stefanini, C., & Indiveri, G. (2014, October). A spiking implementation of the lamprey's Central Pattern Generator in neuromorphic VLSI. In 2014 IEEE Biomedical Circuits and Systems Conference (BioCAS) Proceedings (pp. 512-515). IEEE.
- [3] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Stefanini, C., Messing, R. H., & Canale, A. (2015). Lateralisation of aggressive displays in a tephritid fly. *The Science of Nature*, 102(1-2), 1-9.
- [4] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Ragni, G., Bonsignori, G., Stefanini, C., & Canale, A. (2015). Is bigger better? Male body size affects wing-borne courtship signals and mating success in the olive fruit fly, *Bactrocera oleae* (Diptera: Tephritidae). *Insect science*.



M.D.S. Mobile diabetes support

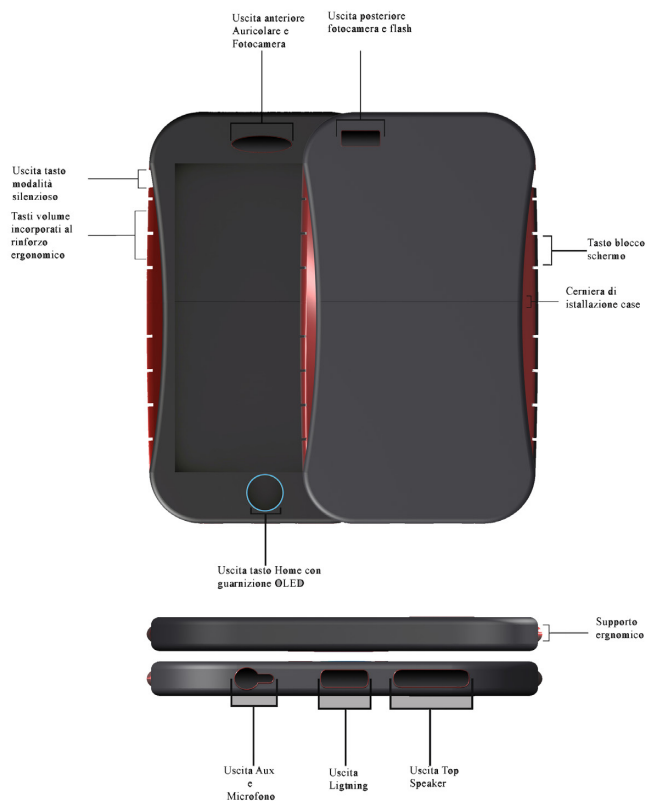
A cura di / Written by
Eduardo D'Arienzo
Tesi di laurea / Graduation project
LABA - Libera Accademia di Belle Arti

M.D.S. è un dispositivo concepito per soddisfare le esigenze giornaliere di persone affette da patologia diabetica. Lo scopo di questo progetto è quello di restituire all'utente tutti i confort e l'assistenza di cui ha bisogno per poter condurre una vita clinicamente equilibrata, arginando al massimo i gap tutt'ora presenti nei dispositivi di monitoraggio fino ad ora utilizzati. Appoggiandoci ad elementi tecnologici già radicati nell'utilizzo comune M.D.S cercherà di riproporre un re-design della misurazione della glicemia lasciando all'utente libertà sulla scelta terapeutica abbinabile, inoltre si cercherà di ridurre l'impatto della cronicità del diabete, facendo in modo che questo non sia più il protagonista delle giornate del paziente, ma che esso torni ad essere l'unico vero protagonista della propria vita. Il dispositivo sarà suddiviso in due fasi progettuali: la parte software e la parte hardware. Il kit M.D.S consiste in uno smart case applicabile allo smartphone di cui utilizzerà le funzioni principali per garantire all'utente una gestione e trattamento dei dati a 360°, prevedrà inoltre un sensore cutaneo che provvederà alla misurazione delle glicemie evitando l'utilizzo di sangue, leggendo i livelli di glucosio direttamente attraverso il liquido interstiziale delle cellule, applicandolo direttamente sulla pelle come un semplice tattoo. Nel kit sarà disponibile inoltre un dispositivo indossabile che servirà a salvare ed inviare in seguito le glicemie allo smart case in assenza di quest'ultimo.

M.D.S. is a device intended to satisfy the daily needs of people suffering from diabetic pathology. This project's aim is to give back to the user all the comforts and assistance he/she is in need of to conduct a clinically balanced life and, at the same time, it will try to contain at most the gaps in all monitoring devices that have been used till now. Supported by technical fundamentals already rooted in the common use, M.D.S. will try to come up with a re-design to measure glycaemia, allowing the user freedom on the therapeutic choice. Furthermore we will pursue to reduce the impact of chronic diabetes by ensuring that the pathology will no longer be the protagonist of the patient's

days, but eventually he/she will be the protagonist of his/her own life. The device is subdivided into two planning stages: the software and the hardware. The M.D.S. kit consists in a smart case from which it will be possible to use the fundamental functions to guarantee a comprehensive data management. In addition there will be a cutaneous sensor - previously applied on the skin as a tattoo - that will provide glycaemia's measurements, avoiding blood sampling and permitting the reading of glucose levels through the cells' interstitial liquids. Inside the kit there will also be a wearable device that will save and send glycaemic data to the smart case.





Funzionamento software

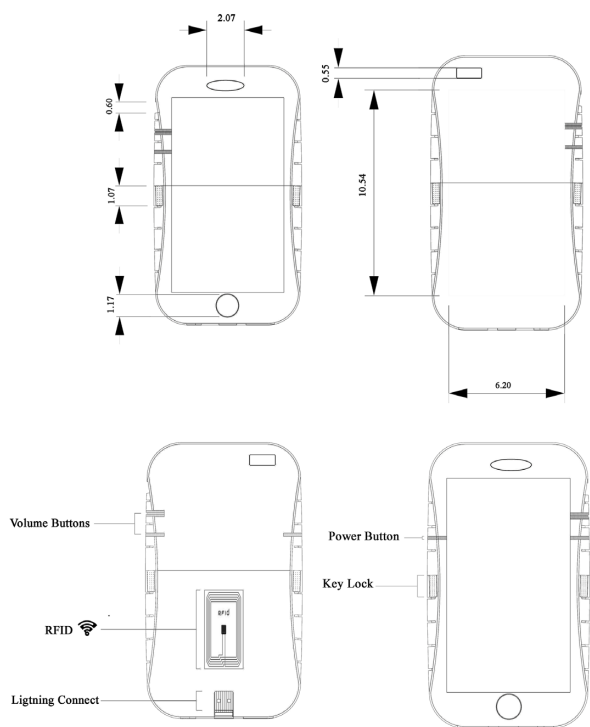
1. Monitoraggio h24.
2. Salvataggio dei dati glicemici con costruzione di curva glicemica al lungo termine (7, 15, 30, 365 gg).
3. Avviso sonoro in caso di variazione dei valori glicemici secondo un target di riferimento, conseguente prevenzioni di crisi glicemiche.
4. Tutor alimentare con suggerimenti nutrizionali ponderati a misura dell'utente in base al suo fabbisogno insulinico.
5. Geo-localizzatore G.P.S per segnalare la posizione dell'utente in caso di emergenza.
6. Sistema Favorite warning che in caso di emergenza contatta una lista di numeri che l'utente imposterà come preferiti.

Funzionamento hardware

1. Smart cover dotata di antenna RFID e presa USB da installare allo Smartphone.
2. Smart ring indossabile dotato di antenna RFID per il monitoraggio a distanza, nei momenti della giornata in cui non è possibile avere con sé il proprio Smartphone. Sensore tattoo (ideato dal DR.Amay Bandodcar) ridotato dal sottoscritto di antenna RFID per ottenere uno scambio di dati fra i tre dispositivi senza avere bisogno di un supporto batterie dedicato.

Vantaggi del sensore

1. Monitoraggio h24
2. Annullamento del prelievo capillare di sangue



Software's operating principles

1. Monitoring.
2. Recording of glycaemic data with a long term blood-glucose curve (7, 15, 30, 365days).
3. Sonorous warn in case of variation of glycaemic values (based on a reference target) with the consequent prevention of glycaemic crisis.
4. Food tutor with nutritional guidance weighted on the user's insulin requirements.
5. Geolocator G.P.S. that warns on the user's position in case of emergency.
6. Favourite Warning System that - in case of emergency - contacts a list of telephone numbers previously pre-defined by the user.

Hardware's operating principles

1. Smart cover equipped with RFID antenna and USB plug to be installed to the smart phone.
2. Wearable smart ring equipped with RFID antenna that allows a remote status monitoring during those moments in which the user doesn't have the smart phone with him/her self.
3. Touch sensor (created by Dr. Amay Bandodcar) modified by myself and equipped with RFID antenna to get data's exchange between the three devices without battery backup.

Sensor's advantages

1. A 24 hours per day monitoring.
2. Avoidance of capillary blood sampling.



HORUS



Horus,
Progettazione di un
dispositivo di ausilio per non
vedenti e ipovedenti

A cura di / Written by
Sara Ferraro
Tesi di laurea / Graduation project
ISIA Firenze

Le nuove tecnologie possono essere, per tutte le persone che hanno capacità motorie, sensoriali o cognitive ridotte, un aiuto prezioso nella vita di tutti i giorni e un valido mezzo tramite il quale abbattere le barriere sociali.

La tesi muove da queste riflessioni e in particolare mira ad applicare la più moderna tecnologia per aiutare persone con disabilità visive, grazie alla progettazione di un dispositivo indossabile, Horus.

Il lavoro è stato svolto in collaborazione con Eyra, una giovane startup innovativa nata a metà 2014 con lo scopo di sviluppare tecnologie avanzate, prodotti e servizi che sfruttano la potenza dell'Intelligenza Artificiale, il suo primo prodotto è proprio Horus.

Horus è un dispositivo indossabile composto da una cuffia e da una unità centrale da tenere in tasca o in borsa, in grado di osservare il mondo attraverso telecamere stereoscopiche, analizzare i dati raccolti e fornire informazioni utili all'utente non vedente o ipovedente tramite un sistema acustico.

Partendo dal fatto che il prodotto è rivolto a un target ben specifico, il lavoro è iniziato con una ricerca approfondita sulla questione etica e sociale del progetto, in particolare sul rapporto tra tecnologia e disabilità.

Il lavoro è proseguito con un approfondimento sullo stato dell'arte di tecnologie e possibili competitor, nonché con la definizione dei requisiti minimi del prodotto anche in relazione alle esigenze delle diverse tipologie di utente.

L'idea emersa dalla ricerca è quella della creazione di un prodotto indossabile in grado di coniugare innovazione e design: pratico, intuitivo e adatto a una tipologia di utenza con esigenze specifiche. L'idea è stata portata avanti seguendo tutte le fasi di sviluppo prodotto, dallo schizzo alla prototipazione rapida, fino alla realizzazione dei primi prototipi e fino alla proposta di industrializzazione.

Il lavoro è stato svolto confrontandosi e ricevendo feedback degli utenti che periodicamente hanno testato il prodotto grazie a una collaborazione tra azienda e associazioni.

New technologies can be, for all those people who have reduced motor, sensory or cognitive abilities, a precious aid in everyday life and a valuable means through which breaking down social barriers.

The argument moves from these considerations, and in particular aims to apply the latest technology to help people with visual disabilities, thanks to the design of a wearable device, Horus.

The work was carried out in collaboration with Eyra, a young, innovative start-up founded in mid 2014 in order to develop advanced technologies, products and services that exploit the power of artificial intelligence; its first product is exactly Horus. Horus is a wearable device consisting of a headset and a central unit to be kept in your pocket or bag, able to observe the world through stereoscopic cameras, analyze the collected data and provide useful information to the user who is blind or visually impaired through an acoustic system.

Given the fact that the product

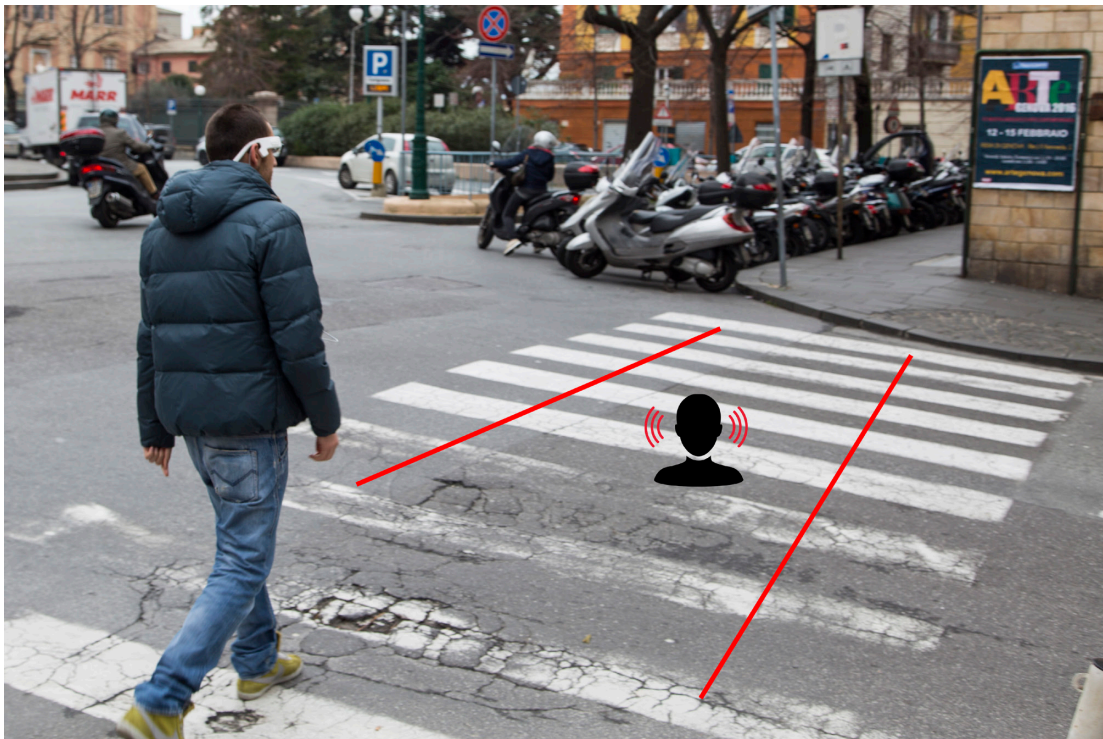
is aimed at a very specific target, the work began with a thorough research on ethical and social issue of the project, in particular on the relationship between technology and disability.

The work continued with a deepening on the state of the art technologies and possible competitors, as well as with the definition of the minimum requirements of the product, also in relation to the needs of different types of users.

The idea which emerged from the research is that of creating a wearable product able to combine innovation and design: practical, intuitive and suitable for a type of users with specific needs.

The idea was carried forward following all phases of product development, from the sketch to rapid prototyping, up to the realization of the first prototypes and until the proposal of industrialization.

The work was done exchanging information and getting feedback from users who regularly tested the product thanks to the collaboration between the company and associations.





Poligoni, oggetti tra arte e uso domestico

La tesi è il prodotto concettuale e progettuale di una riflessione sull'interazione dell'uomo con l'oggetto d'uso. Si tratta di due linee di appendiabiti che assumono una configurazione plastica viva sempre differente in relazione a ciò che l'utilizzatore vi ancora. L'oggetto progettuale risultante è una serie di configurazioni di partenza di cui è imprevedibile la composizione finale. I nostri vestiti, le stagioni che si susseguono, il numero dei nostri ospiti con le loro preferenze determineranno una forma sempre nuova di questa scultura/oggetto in relazione con le ombre generate dal tipo di ambiente in cui vengono installate.

Il progetto si compone di una prima serie di appendiabiti da muro realizzata in legno tubolare di 8 mm di diametro che sono tra loro uniti grazie un apposito giunto realizzato con il plastimorph, una plastica organica. L'utilizzo di questo materiale permette di fissare la struttura al muro tramite l'utilizzo di un solo chiodo; le forze riescono a dissiparsi in maniera ottimale. L'utilizzo del plastimorph permette, inoltre, la rotazione dell'appendiabiti a contatto con il muro senza che questo lasci tracce del suo passaggio.

La ricerca formale si è poi orientata verso la progettazione e realizzazione di una serie di appendiabiti da terra: la seconda linea di "Poligoni" nasce dalla volontà di far sì che le strutture mobili siano in grado di autosostenersi anche al centro di una sala o di una stanza da letto, sottolineando così il loro status scultoreo di oggetto d'arredamento. La linea prevede tre varianti di appendiabiti, di cui una realizzata in tubolare di ferro saldato di 12 mm di diametro con tre bilancieri avvitati tramite filettatura alla struttura portante che, grazie alla loro rotazione, creano infinite configurazioni di pieni e di vuoti, di ombre e giochi di luce.

A cura di / Written by
Flavio Pacino
Tesi di laurea / Graduation project
ISIA Firenze

The thesis is the conceptual and designing product of a reflection on the interaction of man with the object of use. It's about two lines of clothes hangers that assume an always different plastic and visual configuration in relation to what the user will hang to them. The resulting design object is a series of starting configurations of which the final composition is unpredictable. Our clothes, the seasons that follow one another, the number of our guests and their preferences will determine an ever new shape of this sculpture / object in relation with the shadows created by the type of environment in which they are installed.

The project is composed of a first set of wall hangers in tubular wood of 8 mm diameter, interconnected through a suitable joint made of plastimorph, an organic plastic. The use of this material allows to fix the structure to the wall through the

use of a single nail; the forces manage to dissipate optimally. The use of plastimorph also allows rotation of the cloth hanger in contact with the wall without it to leave traces of its passage.

The formal research was then oriented towards the design and creation of a series of ground hanger: the second line of "Polygons" stems from the desire to ensure that the mobile structures are capable of self-supporting also at the centre of a room or bedroom, so underlining their status as sculptural piece of furniture.

The line has three variants of hangers, one of which is carried out in tubular welded iron of 12 mm diameter with three balancers screwed by thread to the bearing structure which, thanks to their rotation, create infinite configurations of full and empty, of shadows and light games.



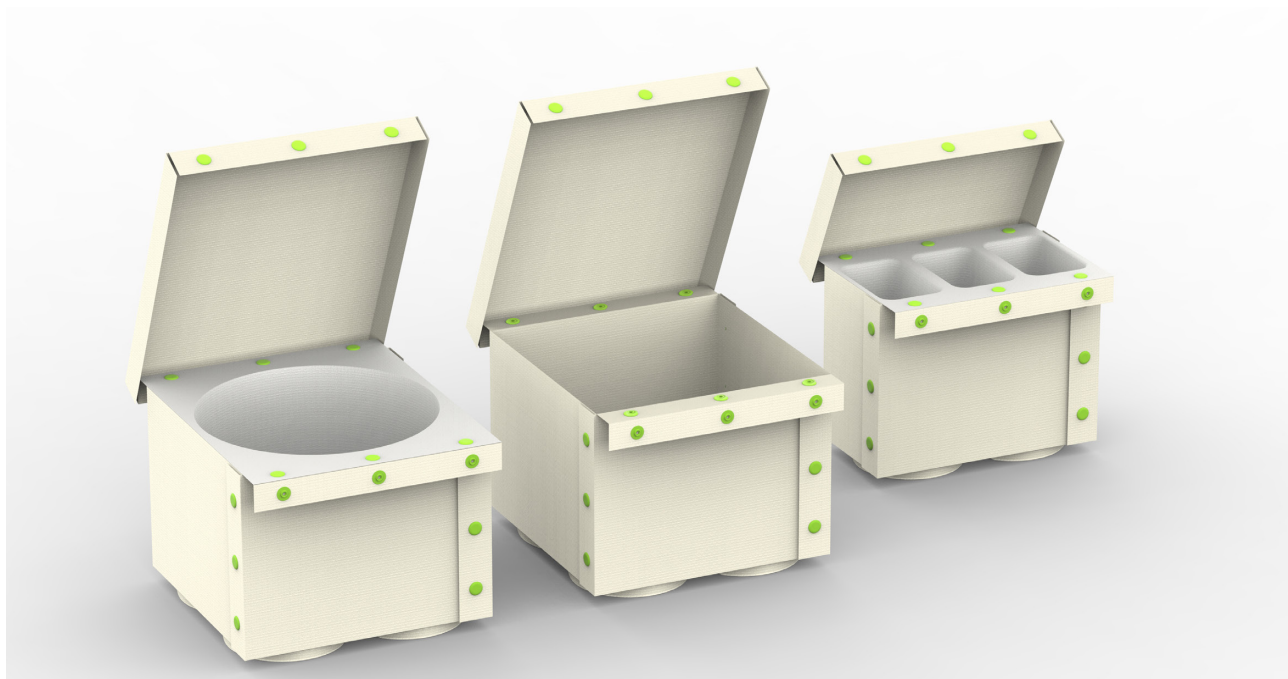
A sinistra
Left side

Il prototipo, realizzato in legno giuntato con resina di poliestere, mostra alcune delle possibili configurazioni di uno degli appendiabiti da parete.
The prototype, made in wood jointed with polyester resin, shows some of the possible configurations of one of the wall cloth hanger

A destra
Right side

L'attaccapanni da terra nella versione in ferro saldato.
The ground cloth hanger in welded iron version





Immaginare una didattica. Near Future Design

A cura di / *Written by*
Emilia Rosselli Del Turco
ISIA Firenze

I docenti ISIA Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, insieme agli studenti ISIA Firenze, hanno deciso di cambiare l'oggetto del corso di Progettazione Digitale Multipiattaforma e di applicare il Near Future Design per ri-disegnare e co-creare il futuro della scuola e del sistema educativo. Queste le mie riflessioni, nate al primo anno del triennio, e dedicate a una nuova possibile didattica.

Primo corso triennio

Immaginare una didattica.

Immaginare una didattica per il nostro futuro.

Una didattica? E' una richiesta particolare da fare a una studentessa. Sì, perché fin da piccoli la didattica è sempre stata una sola: quella che arrivava dall'alto.

Imparare, sì, ma come?

Me l'avessero fatta l'anno scorso, questa domanda mi avrebbe preso alla sprovvista.

Non perché sia assurda, ma perché difficilmente ci si domanda quale altra didattica potremmo utilizzare.

Difficilmente ci si rende conto che la didattica è un sistema convenzionale, che potrebbe essere così, ma anche in altro modo.

Quindi, come immaginare una nuova didattica?

Mi è sempre piaciuto imparare.

Sì, lo ammetto sono una secciona. Mi piace imparare e mi piace anche studiare, mi piace ascoltare, assorbire nuove informazioni, qualunque esse siano.

A una didattica, richiederei variabilità e continuo rinnovamento. Per me una scuola non dovrebbe avere programmi fissi, non completamente almeno.

Mi piacerebbe che le materie fossero considerate le creature dinamiche che sono, non vecchi scheletri rinchiusi nei soliti volumi, sempre uguali di anno in anno.

Mi piacerebbe che il professore fosse una persona appassionata del proprio argomento e portasse in aula i frutti della sua passione piuttosto che i precetti di vent'anni fa.

I precetti fondamentali devono essere presenti, ma sempre in vista del nuovo, del futuro, o anzi, del presente proiettato nel futuro.

Mi piacerebbe che la didattica fosse discussione.

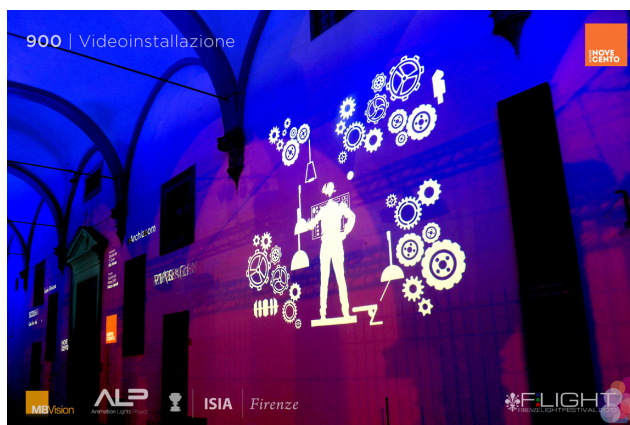
Vorrei davvero che il professore fosse più alla pari con gli





studenti. Ma anche che questi ultimi ricordassero sempre che egli ha un'esperienza maggiore, un carico da distribuire loro, e venga per questo rispettato.
 Mi piacerebbe uno scambio di idee sugli studi, gli argomenti dei corsi e anche valutazioni continue sul sistema da parte degli studenti, vagliate da figure super partes, riscritte nella forma migliore e più congeniale, quindi ripresentate alla comunità, e le diverse valutazioni a loro volta valutate.
 Gli strumenti digitali e in particolare il web, già fanno molto per parificare e condividere. Sarebbe bello se ci fosse un luogo virtuale in cui immagazzinare il materiale e renderlo accessibile, consultabile facilmente da chiunque.
 Immagino la scuola come un luogo in cui condividere una passione prima di tutto. In cui lavorare a quattro, otto, venti mani, con i professori e tra compagni.

In certi momenti, l'ISIA mi pare vicina. In altri la sento ancora distante.
 Mi piace immaginare cosa potrà diventare e cosa io potrei diventare nel mio near future.
 Mi rendo conto che attorno a me c'è veramente tanta voglia di fare e mi chiedo cosa ne verrebbe fuori con spazio e risorse adeguati.
 ISIA per me dev'essere soprattutto una comunità, perché in questo sta la sua forza, ed è davvero una grande forza. C'è la possibilità di essere davvero appassionati, prima che professori e studenti. E c'è la forza del gruppo e della voglia di condividere.
 Questi sono gli ideali che vorrei vedere in una nuova didattica. Forse banali. Ma anche belli: ve li affido sperando nel mio Near Future.



*Incredibile rileggere questo pezzo, scritto appena poco più di due anni fa, e trovarsi già così cambiati. D'altronde, quello è il pensiero di una persona che ha appena iniziato un percorso, che per la prima volta nella sua vita è davvero scelto da sé e per sé.
 Alla fine di questo percorso, mi rendo conto che l'entusiasmo delle prime esperienze ha lasciato il posto alla normalità e ogni tanto, purtroppo, anche alla disillusione. Concludo, quindi, con un invito a tutti gli educatori: non sottovalutate l'entusiasmo di una matricola. È prezioso.*

*Immagine
 All pictures
 Progetti realizzati
 durante il percorso
 ISIA Firenze
 Projects realized
 during the Academic Years
 at ISIA Firenze*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Una questione di carattere

A cura di / Written by
"GUD" Giulia Ursenna Dorati
Visual & Communication Designer

Sono passate venti primavere dalla prima volta in cui scrivere mi dette un'emozione fortissima.

Cinque anni di liceo classico, tre di Comics, un diploma in disegno industriale all'ISIA di Firenze e un Master in Grafica digitale a IED dopo, la mia vita ruota ancora intorno a quell'emozione lì. In un attimo sono passata dai pennarelli Giotto a quelli a punta piatta, poi l'incontro coi pennelli giapponesi e i pennini di ogni genere fino ad arrivare all'unione di tutte le mie scoperte all'arte digitale.

Non mi sono persa d'animo di fronte alla mole infinita di regole da tener presente, non ho battuto ritirata di fronte alla facciata poco amichevole dei software più precisi ed è così che nel 2012 è nato il mio primo font: Ordinario Super. Un nome che è diventata una vocazione perché il lavoro del type designer ha molte più cose in comune, almeno dall'esterno, con un impiegato delle poste piuttosto che con un qualsiasi altro genere di creativo, però percorsi i trecentomila chilometri di kerning da aggiustare di rodaggio, se si rimane ancora lì a progettare esperimenti tipografici, la realtà ti svela il suo lato super. Dal 2012 ad oggi ho creato e collaborato a poco meno di quaranta font.

Ho disegnato sans serif molto geometrici come Mode g o Wilmina, entrambi utilizzati da campagne politiche e tg nazionali, slab serif curiosi, handweitten innocenti come Chloé, scelto da Shaina Fishman per la copertina del libro di raccolta fotografica e script con legature perfette come Pennellino, che ha fatto il giro del mondo da un quotidiano locale è passato alle grafiche di Al Femminile.com per poi finire in una campagna internazionale di McDonald e tornare come lettering di Legami. Passione e paziente applicazione sono il primo passo per forgiare un type designer ma la grande differenza non la fa tanto il cosa si voglia dire ma quanto sia importante il come lo si dice.

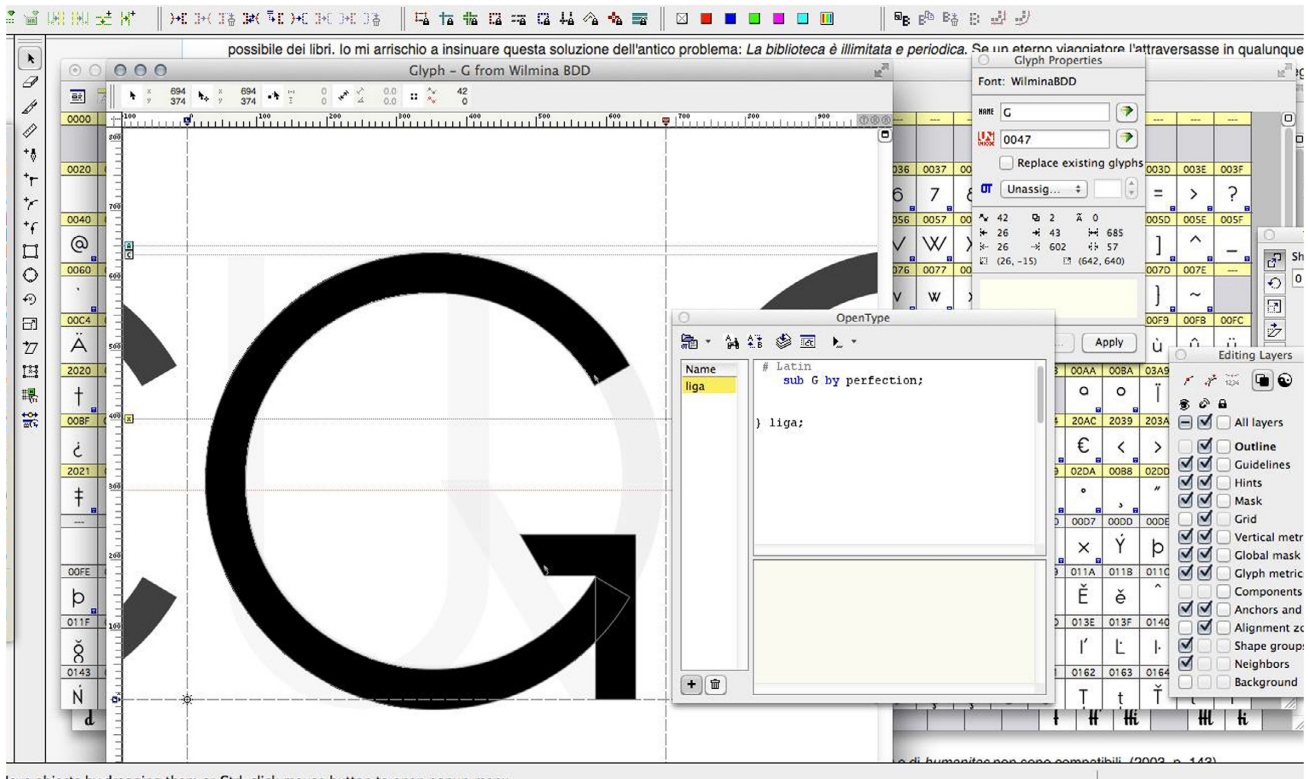
*A question of character
You are my type*

It's been twenty springs from the first time that writing gave me the strongest emotion of my life. Five years of high school, three of Comics, degree in industrial design at ISIA in Florence and a Master in Digital Graphics IED later, my life still turns around that one and only emotion. In an blink of an eye I went from Giotto markers in flat blade ones, then the meeting with Japanese brushes and nibs of all kinds up to the union of all my findings to digital art. I did not lose heart in the face of endless amount of rules to keep in mind, I do not beat retreat in front of unfriendly visual of the most accurate software and by this way, in 2012 was born my first font: Ordinario Super.

A name that has become a vocation because of the type designers work has a lot more in common, at least from the outside, with a postal worker rather than with any other kind

of creative, but trails the three hundred thousand kilometers kerning to adjust the break-in, if you stay still there to design typographical experiments, the reality reveals you her super side. From 2012 until today I have created and worked on just under forty fonts.

I drew sans lot geometric serif as Mode g and Wilmina, both used by political and national news campaigns, slab serif curious, innocent handweitten as Chloé, chosen by Shaina Fishman for the cover of the book collection of photographs and scripts with perfect ligatures as Pennellino, which has been around the world by a local newspaper is passed to the graphics of Al Femminile.com to end up in a McDonald international campaign and return as lettering in Legami's products. Passion and patient application is the first step in forging a type designer but the big difference does not do much on what you want to say but how important is how you say it.

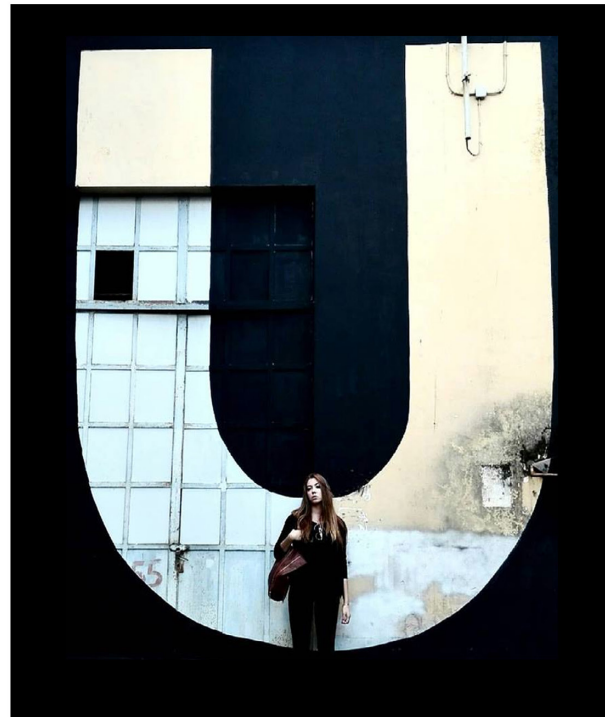


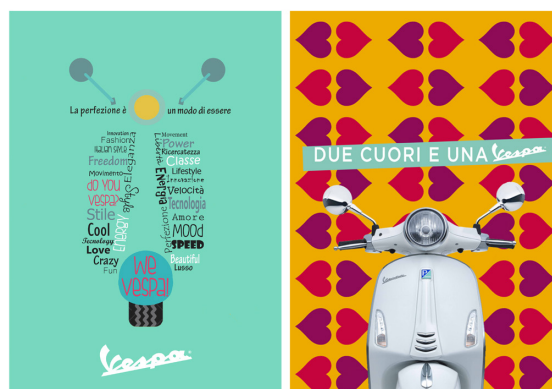
love objects by draaqing them or Ctrl-click mouse button to open popup menu

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Biss





Vespa Style - Special Project

A cura di / Written by
Istituto Modartech

Un omaggio ai primi 70 anni della Vespa, nata nel 1946 e diventata, grazie agli oltre 18 milioni di esemplari diffusi in tutto il mondo, una icona del design italiano. Istituto Modartech con i suoi studenti ha realizzato un progetto creativo in collaborazione con Fondazione Piaggio e Piaggio Group.

I giovani talenti dell'Istituto hanno sviluppato un progetto interdisciplinare dove ispirazioni, comunicazione e creatività hanno dato vita a grafiche, immagini, textile design punto di partenza per sviluppare una collezione di abbigliamento ed accessori. Tributo al saper fare italiano traslato nella contemporaneità, tra design e heritage, tecnologia e innovazione.

Artefici dalla A alla Z dei capi proposti, caratterizzati da un connubio efficace, continuamente incentivato e valorizzato durante il percorso formativo, tra creatività, sartorialità, sperimentazione tecnologica e realizzabilità del prodotto, gli studenti hanno lavorato al progetto perfezionando e applicando in modo concreto conoscenze, capacità tecniche e competenze specialistiche sviluppate nel percorso formativo. E la sostenibilità ha rappresentato una delle chiavi del progetto didattico e di tutto il percorso formativo degli studenti, coinvolgendo partner che adottano materiali e lavorazioni attenti all'ambiente e aziende d'eccellenza del territorio che circonda la scuola. Una filiera cortissima a km zero, dove lo studente tocca con mano ogni step della fase produttiva acquisendo non solo grande consapevolezza ma anche capacità critica.

Le creazioni degli studenti sono stati oggetto di una sfilata e shooting fotografici realizzati in occasione del Fashion Show, evento di chiusura dell'anno accademico dell'Istituto Modartech. E presentati anche a Milano nell'ambito di Milano Moda Graduate, iniziativa realizzata da Piattaforma Sistema Formativo Moda e Camera Nazionale della Moda.

A tribute to 70 years of the Vespa, introduced in 1946 and - as a result of over 18 million of them sold around the world - one of Italy's design icons. Istituto Modartech and its students have completed a design project in partnership with Fondazione Piaggio and the Piaggio Group.

The institute's young talent developed an interdisciplinary project where inspiration, communications and creativity combined to produce graphics, images and textile design as a starting point for the development of a collection of apparel and accessories. A tribute to Italian know-how translated into the modern era through design and heritage, technology and innovation. Responsible from start to finish for the apparel proposed, characterised by a combination of effectiveness continuously motivated and enhanced throughout the training course, with creativity, tailoring expertise, technological experiments and production feasibility, the students worked on the project, honing and applying their knowledge, technical know-how and specialist skills developed

during their training. Sustainability has represented one of the key elements of the educational project and the students' entire training path, involving partners that adopt environment-friendly materials and processing and leading companies from the school's surrounding area. A short, 0 km chain in which the student has hands-on experience in every stage of production, acquiring not only exceptional awareness but also critical skills.

The students' designs were used in fashion shows and photoshoots put together as part of the Fashion Show, the Istituto Modartech event that marks the end of the academic year. It was also presented at Milano Moda Graduate, the fashion graduates' event organised by Piattaforma Sistema Formativo Moda and the National Chamber of Italian Fashion.

Project implemented by students of the courses: Fashion Design (Year 2), Web & Graphic Design, Advertising Graphics





Urban Rider Collection

A cura di / Written by
Daria Locchi
Istituto Modartech

Il progetto creativo "Urban Rider Collection" è stato sviluppato presso l'Istituto Modartech nell'ambito del Corso Triennale Design e Progettazione della Moda, percorso post diploma di alta specializzazione per la formazione del moderno Fashion Designer.

Focus su Daria Locchi, studentessa di 22 anni, giunta al termine di questo percorso formativo. E sulla sua collezione "Urban Rider Collection" ideata per moderni centauri haute couture, traendo ispirazione dai 70 anni di Vespa, la due ruote della Piaggio che ha festeggiato il compleanno nel 2016. E dalla tuta del futuristico Thayaht che ha rivoluzionato la moda e il lavoro nelle fabbriche. Il progetto creativo ha rivisitato le suggestioni della "dolce vita" grazie a materiali sostenibili e lavorazioni hi-tech, adottando interventi di alta artigianalità.

Ricca di contrasti, soprattutto per quanto riguarda colori e materiali, la collezione ha un appeal vintage, ma moderna nei dettagli ed accessori.

Daria supportata dal corpo docente composto da professionisti ed esperti di settore, guidata attraverso l'esperienza laboratoriale nello sviluppo delle idee, nella sperimentazione e nella consulenza sulla creazione del concept della collezione ha realizzato un progetto presentato in diversi contesti ed iniziative nel corso dell'anno e ha trovato la sua massima valorizzazione nell'ambito del Concorso internazionale Mittelmoda – The Fashion Award, conquistando il Lectra Special Prize per il total look più innovativo.

Unica italiana e unico istituto formativo italiano tra i vincitori del concorso per stilisti emergenti al termine di una competizione tra oltre 14800 progetti provenienti da 651 scuole da tutto il mondo.

Il percorso formativo di Daria è stato ricco di opportunità di visibilità, dalla partecipazione a trasmissioni televisive RAI dedicate alla moda, alla presentazione dei propri capi all'Expo. E si è concluso con la realizzazione dello stage presso Armani, dove ha lavorato a stretto contatto con creativi e progettisti nel noto brand.

Esperienze uniche che consentiranno alla giovane designer di entrare da protagonista nel mondo del Fashion System.

The "Urban Rider Collection" design project was developed at Istituto Modartech as part of the three-year Fashion Design highly-specialised post-diploma course for modern Fashion Designer training.

Focus on Daria Locchi, a 22-year-old student who has reached the end of this course. And on her "Urban Rider Collection", designed for modern, haute couture riders and drawing inspiration from the 70-year anniversary of the Vespa, the Piaggio scooter celebrating this milestone in 2016. And by the futuristic Thayaht tracksuit that revolutionised the fashion and factory production.

The design project revisited the "dolce vita" concept through sustainable materials and hi-tech processing, including the use of exceptional craftsmanship. Rich in contrasts, especially as regards the colours and materials, the collection has a vintage appeal, but with modern details and accessories.

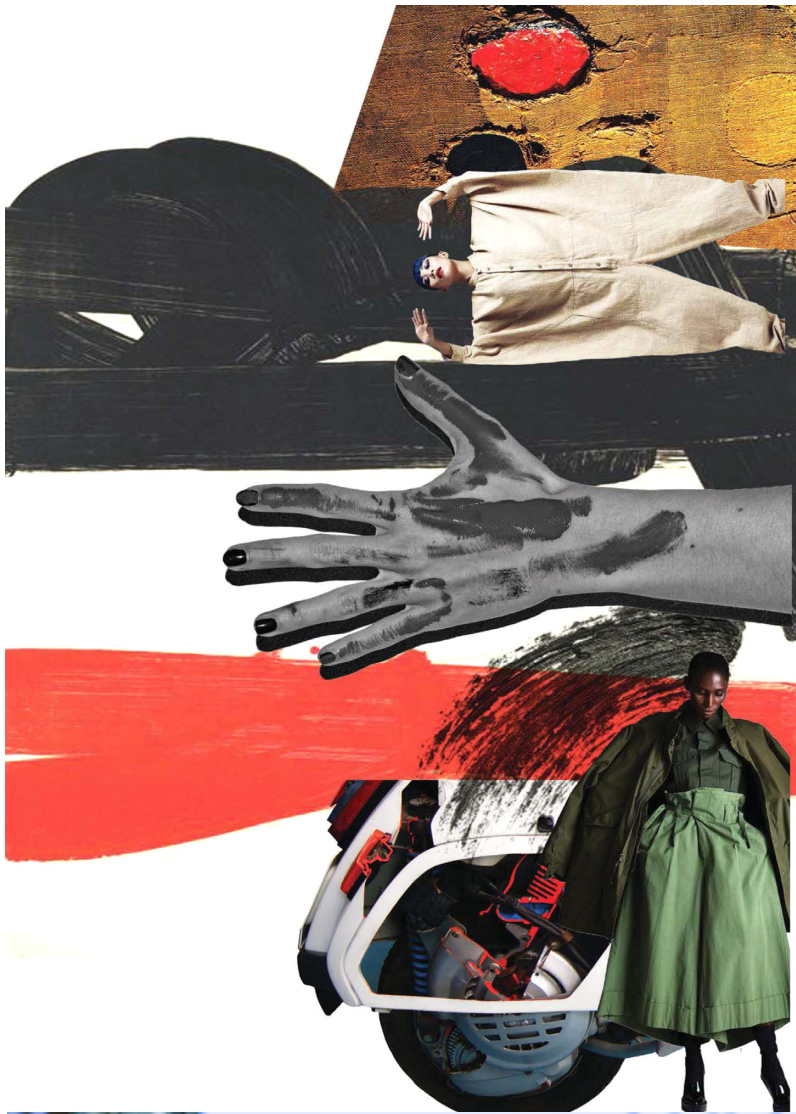
With support from the teaching staff made up of sector professionals and experts, guided by workshop experience in developing ideas,

experimentation and advice on creating the concept for the collection, Daria completed the project that was presented in various contexts and initiatives during the year, the peak moment being the international Mittelmoda - The Fashion Award competition where she took the Lectra Special Prize for the most innovative total look.

The only female Italian and the only Italian training institute among the winners of the competition for up-and-coming designers, at the end of a competition that saw the participation of over 14,800 projects from 651 schools worldwide.

Daria's training path offered a wealth of visibility opportunities, from participation in RAI TV broadcasts dedicated to fashion to the presentation of her apparel at the Expo. And it concluded with her work experience with Armani, where she worked in close contact with the famous brand's designers and stylists.

Unique experiences that will allow this young designer to become a major player in the world of Fashion System.





Dear readers,
I am pleased to share with you the HYPSTAIR book containing main project achievements.

The project setting a new milestone in aviation technology and contributing to cleaner, safer and more sustainable future. Several research efforts were already made in the field of electric and hybrid aircraft, notably by Pipistrel and Siemens. Pipistrel developed the first electric two-seat aircraft in the World, the Taurus G2, which was followed by the first electric four-seat aircraft, the Taurus G4, winner of the NASA Green Flight Challenge in 2011. Siemens has met the same challenges and together with Diamond Aircraft and EADS, developed the first serial hybrid aircraft DA36 E-Star in 2011. Although numerous aircraft researches demonstrated the viability of electric propulsion for a light aircraft they have highlighted the important component, the commercial applicability and certifiability of solutions. The real world mission profiles and cost functions were necessary considerations in those pioneering research beginnings.

Therefore, partners - Pipistrel, Siemens AG, University of Pisa, Politecnico di Milano and University of Ferrara - gathered to combine various knowledge and experiences in the field of hybrid and electric aircraft in order to be the first to encourage aviation industry to follow the track of more sustainable energy sources and efficient use of energy and trends, which have been already well addressed in other transport modes.

The project has implemented new technology in light aviation segment in the field where application of alternative aircraft technology including propulsion can be best applied. The project benefits are shown in creating a competitive supply chain for light aircraft components and reducing the time to market for aircraft manufacturers willing to introduce hybrid electric aircraft. The achievement of the project is to reduce certification time and costs for any future projects utilizing hybrid aircraft technology.

We are proud to be the ones announcing a new era in the era of green aviation.

Dr. Igor Perkon
R&D Pipistrel/Ajdovscina d.o.o.



Dr. Igor Perkon
R&D Pipistrel/Ajdovscina d.o.o.



A cura di / Written by
Dr. Igor Perkon
R&D Pipistrel Ajdovscina d.o.o.

Hypstair: The Book

Dear readers,
I am pleased to share with you the HYPSTAIR book containing main project achievements. The project is setting a new milestone in aviation technology and contributing to cleaner, safer and more energy efficient air travel. Considerable research efforts were made in the field of electric and hybrid aircraft, especially by Pipistrel and Siemens. Pipistrel developed the first electric two-seat aircraft in the World, the Taurus G2, followed by the first electric four-seat aircraft, the NASA Green Flight Challenge winner Taurus G4, and is currently the only aircraft manufacturer offering two electric models on the market: the Taurus G2 and the Alpha Electro, the innovative trainer designed to cut costs of novice pilot training. Siemens has met the same challenges and has

Cari lettori,
sono lieti di condividere il libro Hypstair, che raccoglie i risultati del progetto. Il progetto è divenuto una pietra miliare nella tecnologia aeronautica, contribuendo ad un modo di volare più pulito, sicuro ed energeticamente efficiente. Notevoli sforzi sono stati fatti per la ricerca nel campo dei velivoli elettrici e ibridi, soprattutto da parte di Pipistrel e Siemens. Pipistrel ha sviluppato il primo aereo biposto elettrico nel mondo, il Taurus G2, seguito dal

primo velivolo a quattro posti elettrico, vincitore del NASA Green Flight Challenge, il Taurus G4, ed è attualmente l'unico costruttore di velivoli che offre due modelli a propulsione elettrica sul mercato: il Taurus G2 e l'Alfa Electro, addestratore innovativo studiato per ridurre i costi della formazione di primo periodo dei piloti. Siemens ha incontrato le stesse sfide e ha sviluppato, assieme a Diamond Aircraft e EADS, il primo aereo ibrido di serie, il DA-36 E-Star nel 2011 e l'incredibile velivolo acrobatico interamente elettrico 330LE Extra da 260 kW nel 2016. Anche se i velivoli citati hanno dimostrato con successo la possibilità d'uso della propulsione elettrica per i velivoli leggeri, mancano ancora di una componente importante: le applicazioni commerciali su aeromobili della categoria Aviazione Generale e la certificabilità delle soluzioni sviluppate. È stata costituita una nuova partnership - Pipistrel, Siemens AG, Università di Pisa, MBVisions e Università di Maribor - per combinare differenti know-how ed esperienze nel campo dei sistemi ibridi e della propulsione elettrica, spinti dalla necessità di incoraggiare l'industria aeronautica a seguire



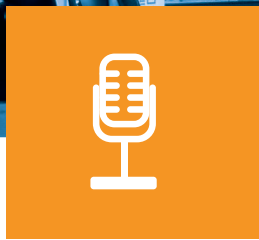


developed, together with Diamond Aircraft and EADS, the first serial hybrid aircraft, the DA-36 E-Star in 2011 and the remarkable 260 kW all-electric aerobatic Extra 330LE in 2016. Although mentioned aircrafts successfully demonstrated the viability of electric propulsion for light aircraft, they have lacked the important component, the commercial applications to general aviation category aircraft and the certificability of developed solutions.

And so new partnership was formed – Pipistrel, Siemens AG, University of Pisa, MBVision and University of Maribor – to combine various knowledge and experiences in the field of hybrid and electric propulsion systems. It was driven by the need to encourage aviation industry to follow the trends of more sustainable energy sources and efficient use of energy, and trends, which have been already well addressed in other transport modes. The project HYPSTAIR has implemented new technology in light aviation segment, in the field where application of all-electric aircraft technology, including propulsion, can be best applied. The project contribution to the state of the art of hybrid aviation was the development of the world's most powerful hybrid powertrain for aviation. The project partners developed novel, lightweight components and combined them in a unique hybrid powertrain that provides the redundancy and versatility needed in aviation propulsion. Besides successful on-ground testing of the novel powertrain, innovative contributions were made with development of an intuitive Human-Machine-Interface and a flight simulator modelling the in flight operations of a hybrid aircraft. Further project's benefits are reflected in establishment of the basis for a competitive supply chain for hybrid drive components and reducing the time to market for airframe manufacturers willing to introduce hybrid electric drives into their airframes. The HYPSTAIR project paves the way to the next frontier in hybrid aircraft research: flight testing of hybrid electric aircraft to characterise the energy efficiency improvements and emission reduction potential of this innovative technology. We are proud to be the ones announcing a new era – the era of green aviation.

le tendenze nel settore dell'uso efficiente delle energie sostenibili che sono state già affrontate in altri settori del trasporto. Il progetto HYPSTAIR ha implementato nuove tecnologie nel segmento dell'aviazione leggera, nel campo in cui velivoli interamente elettrici, propulsione inclusa, può essere applicata al meglio. Il contributo del progetto allo stato dell'arte del trasporto aereo ibrido è stato lo sviluppo del più potente propulsore ibrido per aviazione al mondo. I partner del progetto hanno sviluppato nuovi, leggeri componenti che, combinati in un propulsore ibrido unico, forniscono la ridondanza e la versatilità necessaria alle motorizzazioni aeronautiche. Oltre al successo dei test a terra del nuovo propulsore, contributi innovativi sono stati indirizzati

nello sviluppo di una nuova e intuitiva Human-Machine-Interface e di un simulatore di volo in grado di monitorare le operazioni di volo di un aereo ibrido. Ulteriori vantaggi del progetto si riflettono nella creazione delle basi per una filiera competitiva per i componenti per sistemi propulsivi ibridi, riducendo il time to market per i produttori di velivoli interessati a introdurre sistemi elettrico-ibridi nelle loro macchine. Il progetto HYPSTAIR apre la strada alla prossima frontiera nella ricerca per i velivoli ibridi: i test di volo, per approfondire i miglioramenti dell'efficienza energetica e il potenziale di riduzione delle emissioni di questa tecnologia innovativa. Siamo orgogliosi di essere ambasciatori di una nuova era: quella della green aviation.



Pecha Kucha Night

A cura di / Written by
CM2 team
 Gestore PKN Pisa

Pecha Kucha è l'onomatopea giapponese per definire il clima della chiacchiera tra amici e da il nome all'evento ideato da Klein Dytham Architecture organizzato per la prima volta nel 2003 a Tokio: PECHA KUCHA NIGHT. PKN è un format divenuto ormai internazionale dalla struttura semplicissima ed efficace: l'oratore (o speaker) avrà a disposizione 20 immagini ciascuna per 20 secondi, entro cui esporre la propria creatività espressa in molteplici forme. Le 20 immagini scorreranno senza possibilità di pause: 6 minuti e 40 secondi di tempo con cui il designer, l'architetto, l'artista di ogni genere creativo possa far conoscere in maniera rapida, leggera ed efficace il proprio lavoro e la propria passione aprendosi ad una rete di esperienze diverse con cui crescere e migliorarsi. Pecha Kucha offre la possibilità a giovani creativi, a professionisti affermati o a chiunque altro di mettersi in gioco e proporsi attraverso un canale alternativo di comunicazione che parte dall'evento cittadino per avere immediata risonanza internazionale. Il format offre spazio alla cultura, all'incontro e al divertimento. Ogni evento PKN è in grado di generare una rete reale di conoscenze e scambio, è una serata culturale che esprime la leggerezza necessaria per permettere alle idee di conoscersi e contaminarsi. Il format Pecha Kucha entra all'interno della proposta culturale pisana grazie a CM2, team di professionisti che ne diviene gestore nel 2012 a Pisa. CM2 team è formato da ingegneri ed architetti accomunati da percorsi condivisi di progettazione e ricerca che decidono di unire le proprie esperienze in un progetto comune. I diversi ambiti formativi dei singoli, legati sinergicamente, permettono a CM2 team di approfondire il dibattito sulla progettazione sviluppando temi eterogenei. Pecha Kucha Night diviene il momento di riflessione sulla ricerca creativa dei protagonisti del territorio. Sono stati organizzati dal febbraio 2012 sei serate PKN che hanno creato una rete di creativi in continuo contatto. Dalla terza edizione del PKN Pisa si è creata una stretta collaborazione tra CM2 team e Creativity. CM2 team ringrazia tutto lo staff organizzativo di Creativity per l'opportunità che offre ai creativi di poter esprimere il proprio lavoro.

Pecha Kucha is the Japanese onomatopoeia for setting the tone of the chatter among friends and the name of the event created by Klein Dytham Architecture organized for the first time in 2003 in Tokyo : PECHA KUCHA NIGHT . PKN is a format that has become internationally by the simple structure and effective : the speaker (or speakers) will have 20 pictures each for 20 seconds within which to expose their creativity expressed in many forms. The 20 images change without possibility of breaks : 6 minutes and 40 seconds of time with the designer , architect , artist of all kinds creative can make known in a quick, light and effective their work and their passion opening to a network of different experiences with which to grow and improve. Pecha Kucha offers the opportunity for young creatives, established professionals or anyone else to get involved and to propose an alternative channel of communication through which the citizen from the event for immediate international attention. The format provides space to culture, meeting and entertainment. Each event PKN is able to gene-

rate a real network of knowledge and exchange, is a cultural evening that expresses lightness necessary to allow ideas meet and become contaminated. Pecha Kucha format comes within the cultural proposal of Pisa thanks to CM2, team of professionals who started the series of events in 2012. CM2 Team was established in 2011 formed of three professionals, sharing common styles of planning and research, connecting their experience into a common project. The different areas of individuals education associated synergically allow to "CM2 team" to deepen the debate on planning by developing mixed issues. Since February 2012 four Pecha Kucha Nights events have taken place creating a network of artists continuously interconnected. The third edition of PKN Pisain the Piaggio Museum confirms the close relationship that has developed between the team and CM2 Creativity. CM2 team would like to thank all the Creativity's staff for the opportunity it provides to express people own creative works.

For info and contacts:
www.pknpisa.cm2team.it | www.cm2team.it

WORKOUT



Workout 2016, sperimentazione interdisciplinare del Design e altre storie

Se il progetto, come occasione di crescita e trasmissione della conoscenza, può essere descritto come un processo cognitivo, la visualizzazione, in altre parole, la capacità di tradurre il progetto in immagini, gioca un ruolo fondamentale, sia sul piano della generazione di proposte innovative che su quello della loro comunicazione. Il miglior modo di prevedere il futuro è progettarlo, dargli forma. Il "buon design" è prima di tutto progetto dell'idea, poiché è il significato che plasma l'oggetto; si basa sulla contaminazione fra discipline, perché da questo nasce l'identità del progetto; sperimenta linguaggi e diviene messaggio. Eppure il concetto di autonomia, che porta con sé lo spinoso quanto inevitabile aspetto della responsabilità, sembra allontanarsi sempre di più dai nostri ambienti di produzione intellettuale a qualsiasi livello, trasformati spesso in vuote e "ricattabili" comunità prive di passioni e incapaci di aggregare, e tanto meno condividere, idee visionarie e progetti di trasformazione culturale e sociale.

L'idea visionaria quanto realistica è che la capacità di fare rete in modo autonomo e libero sfruttando e ampliando le tecnologie a disposizione possa essere davvero il nodo centrale per un nuovo modello di vita basato sulla condivisione delle informazioni e dei processi a livello locale e globale. Incrementare la conoscenza, l'innovazione, la ricerca ed il trasferimento al sistema produttivo è alla base del modello di sviluppo perseguito da molte aziende, che richiede l'espansione di un articolato quadro di collaborazioni e relazioni tra diversi soggetti ed attori di processi innovativi. L'obiettivo delle giornate di Creativity, in questi anni, è stato quello di creare relazioni su cui innestare dei percorsi per lo sviluppo di progetti di design fornendo ai partecipanti le competenze e gli strumenti indispensabili per acquisire capacità progettuali alla costruzione di un progetto condiviso.

E' un'esperienza densa, collettiva che stimola una progettazione spontanea e consapevole in cui i flussi di progetto sono accelerati e s'intrecciano portando i partecipanti a esplodere gli orizzonti di riferimento con un confronto continuo. La cultura su cui si basa il "nuovo" e la stessa visione di Tesla che in questa occasione ricordiamo, porta una comprensione

A cura di / Written by
Angelo Minisci

Coordinamento progetto workshop
Designer, docente ISIA Firenze

If the project, as an opportunity for growth and transmission of knowledge, can be described as a cognitive process, the visualization, or in other words the capacity to turn the project into images, plays a fundamental role, both in terms of generation of innovative proposals and of their communication. The best way to predict the future is to design it, shape it. The "good design" is first of all projecting the idea, since it's the meaning to shape the object; it is based on the contamination among disciplines, because out of it comes the identity of the project; it experiences languages and becomes message. Yet the concept of autonomy, which brings in itself the thorny but unavoidable issue of accountability, seems more and more away from our intellectual production environments at any level, often transformed into empty and "blackmail" communities without passions and unable to aggregate, nor to share, visionary ideas and cultural and social transformation projects. The idea, as visionary as realistic, is that the ability to network independently and freely exploiting and expanding the available technologies can really be the central node for a new model of life based on the sharing of infor-

mation and of local and global processes. Increasing knowledge, innovation, research and transfer to the production system is the basis of the development model pursued by many companies, which requires the expansion of a comprehensive framework of cooperation and relations among different subjects and actors of innovative processes.

The aim of the days of Creativity, in recent years, has been to create relationships on which to graft the paths for the development of design projects by providing participants with necessary skills and the tools to acquire design skills to build a shared project. It's a dense, collective experience which stimulates a spontaneous and conscious design in which the flows of the project are accelerated and intertwine bringing the participants to explode the reference horizons with a continuous comparison. The culture on which the "new" is based and the same vision of Tesla that on this occasion we remember, bring a deep understanding of the context, specificities and characteristics of the materials used (performance, symbolic value, production flexibility, environmental impact); of the potential of technology and especially of the user, its needs and

profonda del contesto, delle specificità e delle caratteristiche dei materiali impiegati (prestazioni, valenza simbolica, duttilità produttiva, impatto ambientale); della potenzialità delle tecnologie e soprattutto dell'utente, dei suoi bisogni e della componente emozionale connessa all'utilizzo di determinati prodotti o servizi (legata al loro aspetto esterno, al piacere e all'efficacia derivante dal loro uso e alla loro razionalizzazione ed intellettualizzazione). Il pensiero creativo consiste nel farsi domande e nell'affrontare problemi o quesiti da solide conoscenze ma adottando nuove prospettive, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. Novità di questa edizione sarà quella di avere un referente per ogni area, il quale segnalerà esperti avrà l'onere di gestire gli ospiti per l'Open Conference e i tutor d'Area per il WorkOut. Questo stile di pensiero si esprime in un processo che ha andamenti non sempre lineari, e consiste nel raccogliere, selezionare e riconfigurare le informazioni necessarie tra tutte quelle disponibili, individuando connessioni utili a generare conclusioni nuove. Le esperienze fatte, sono una piccola parte del necessario, bisogna costruire e stabilire delle relazioni con il territorio, attivare dei rapporti di scambio. In conclusione, e non ultimo, parliamo di nuove professioni pensando a una ricollocazione di professioni consolidate da tempo, ma con una visione nuova, interdisciplinare, in cui le pratiche lavorative saranno vicine agli orizzonti aperti dalle esperienze virtuali, in cui sarà possibile interagire in uno spazio neutro rispetto alla resistenze fisiche e culturali.

emotional component associated with the use of certain products or services (linked to their external appearance, to the pleasure and effectiveness of its use, and to their rationalization and intellectualization). Creative thinking involves asking oneself questions and dealing with problems or issues from solid knowledge but adopting new perspectives, with the aim of finding innovative and effective solutions whatever the scope. New in this edition will be to have a contact person for each area, who will signal the experts and will be charged to manage the guests for the Open Conference and the Area tutors for the WorkOut. This style of thinking is expressed in a process that not

always follows linear trends, and it is to collect, select and reconfigure the necessary information among all those available, identifying useful connections to generate new conclusions. Gained experiences are a small part of the need, you have to build and establish relationships with the territory, enable exchange relations. Last, but not least, we speak of new professions considering a relocation of professions established for some time, but with a new, interdisciplinary vision, where working practices will be close to the horizons opened by virtual experiences. In which it will be possible to interact in a space that is neutral if compared to physical and cultural resistance.

Vespa Prize 2015

Per fare innovazione è necessario sviluppare la capacità di immaginare il futuro. Crea@tivity ha dimostrato che, sebbene non ci siano certezze su come nascano le idee, e sempre possibile offrire occasioni perché queste, le idee appunto, siano in grado di svilupparsi e, nell'intreccio di diverse esperienze creative, orientarsi con la possibilità di costruire nuove visioni. Il **Vespa Prize**, concorso sui temi dell'innovazione, del trasferimento di tecnologie e di saperi nell'ambito della progettazione, conferito dalla Fondazione Piaggio intitolato alla memoria del Prof. Tommaso Fanfani, esplora questi scenari possibili. Ed in questo senso va dato merito al progetto vincitore dell'edizione 2015: **BUM – Better, Upper Mobility**, sviluppato dallo studente **Salvatore Lipari** dell'Isia di Firenze.

To create innovation we need to develop the ability to imagine the future. Crea@tivity demonstrated that, although there is no certainty about how ideas are born, it is always possible to offer opportunities for these ideas to be able to grow and, in the interweaving of different creative experiences, to orient with the possibility of building new visions. The Vespa Prize,

*competition on innovation, technology transfer and know-how in the design, awarded by the Piaggio Foundation entitled to the memory of Prof. Tommaso Fanfani, explores these possible sceneries. And in this regard it deserves credit the winning project of 2015: **BUM – Better, Upper Mobility**, developed by the student **Salvatore Lipari** from ISIA of Florence.*



WorkOut: 2015 winners



PRODUCT

Scuola Superiore/School
Liceo artistico
A.Passaglia - Lucca

Progetto/Project
Lo spazio delle Idee

Studenti/Students
Carlotta Marianelli

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Bearnly

Studenti/Students
Tommaso Andreotti
Alberto Chiarini,
Elisa Gasperini,
Tommaso Lucarini,
Eleonora Piccinini,
Paola Sorrentina

Menzione speciale

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Porta Romana - Firenze

Progetto/Project
I-Heels

Studenti/Students
Rebecca Mazzetti,
Giulia Beni,
Caterina Baccini,
Noemi Benevieri



MOBILITY

Scuola Superiore/School
I.T.I.S
Marconi - Pontedera

Progetto/Project
Inventori Fall'iti

Studenti/Students
Samuele Barsotti,
Andrea Borgerini,
Lorenzo Donati,
Luca Incrocci,
Stefano Giovannetti,
Davide Pelliccia,
Matteo Rossi,
Lorenzo Vercelli

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
PS15

Studenti/Students
Marco Attal,
Daniele cecchi,
Francesco Giuffrida,
Ettore Mingione,
Leonardo Ponchetti

Menzione speciale

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Passaglia - Lucca

Progetto/Project
The Basket

Studenti/Students
Laura Palagi,
Eleonora Bruno

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Lallo

Studenti/Students
Sparano Ilaria,
Pini Clara,
Rosadini Nicoletta,
Milione Antonio



FASHION

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Giovagnoli Sansepolcro

Progetto/Project
Start Over

Studenti/Students
Alberto Alunni,
Francesco Bendini,
Chiara Sophia Fabbri,
Carola Ganguzza,
Arianna Ghigi,
Samuele Giorni,
Maddalena Rossi,
Jessica Selbi,
Luigi Vecci

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
AI Screen

Studenti/Students
Petrina Angjeli,
Marta Rinaldini,
Giada Li Causi,
Vanessa Paladino,
Alessandra Serino,
Claudia Simonelli

Menzione speciale

Università/University
Modartech
ISIA Firenze

Progetto/Project
Vacanze Marziane

Studenti/Students
Martina Belluomini,
Giulia Franceschini,
Margherita Giovanelli,
Mirgena Koci,
Dalila Lazzeri,
Sara Piangatelli,
Viola Stucchi,
Lavinia Verde,
Ornella Ziino



COMMUNICATION

Scuola Superiore/School
Liceo artistico
A.Passaglia - Lucca

Progetto/Project
Rifletti la vespa

Studenti/Students
Claudia Siviero,
Giulia Pierotti,
Matilde Bartelloni,
Giulia Casini,
Marianni Masini,
Giuseppe Circelli,
Isabella Pellegrini,
Sara Giuliana,
Sofia Tomei,
Emily Caporali,
Marco Gherardi

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Controluce

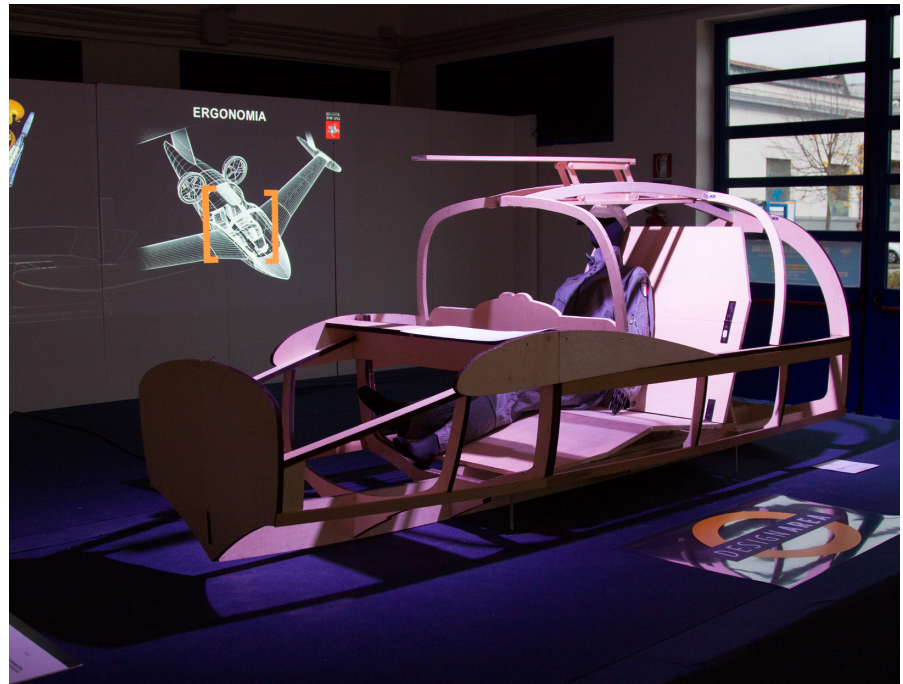
Studenti/Students
Maria Chiara Fantini,
Simona Mancusi,
Margherita Tofanelli

Menzione speciale

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Il mondo
a portata di Vespa

Studenti/Students
Giulia Boccali,
Gezim Kaci
Daniele Mariti,
Sara Sbolgi,
Giacomo Treviglio,



Crea@tivity E-Magazine

A partire dalla seconda edizione di Crea@tivity (2007) è stato presentato il "Catalogo I.D.E.A.", a cura della Fondazione Piaggio e ISIA Firenze. Realizzata in occasione dell'omonimo premio I.D.E.A., International Design Education Award, la pubblicazione raccoglie, attraverso tavole e profili, i progetti degli istituti italiani ed europei ospiti all'evento. Il volume, edito da Alinea Editrice fa parte della collana ISIA "Didattica del Design" ed è stampato in italiano e inglese.

L'idea di trasformare il catalogo in una rivista semestrale interamente dedicata, oltre che al premio I.D.E.A., al design, alla ricerca e all'innovazione, è nata nel 2009 in occasione della terza edizione del premio I.D.E.A., International Design Education Award. La rivista contiene, oltre ai progetti degli studenti ospiti a Crea@tivity, articoli inediti e redazionali dedicati al design, alla ricerca e all'innovazione.

From the second edition of Crea@tivity (2007) the "Catalogue I.D.E.A." curated by the Piaggio Foundation and ISIA Firenze and dedicated to the I.D.E.A. Award, International Design Education Award, was published, for the first time. The publication collects, through tables and profiles, projects of the Institutes Italian and European, guests of the event Crea@tivity. The book was published by Alinea Editrice is part of the ISIA series "Teaching Design" and e Printed in Italian and English.

The idea to transform the catalog in a semi-annual magazine entirely dedicated, Beyond What to I.D.E.A. prize, the design, research and Innovation, and was born in 2009 in occasion of the third edition of I.D.E.A. prize, the International Design Education Award. The magazine contains, in addition to Guest student projects a Crea@tivity, unpublished and Editorial articles Dedicated to the design, research and Innovation.

> CREATIVITY +IDEA '10

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Leonardo Masotti
Rodrigo Rodriguez
Simone Millozzi
Stefano Maria Bettiga
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci



> CREATIVITY E-MAGAZINE '11

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

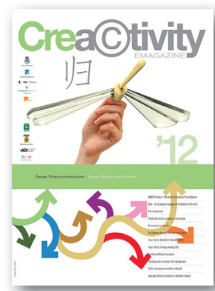
CONTRIBUTI
Roberto Morese
Giuseppe Furlanis
Max Pinucci
Angelo Minisci
Pipistrel Light Aircraft doo
Daniel Pelavin
Floris Solleveld



> CREATIVITY E-MAGAZINE '12

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Riccardo Costagliola
Max Pinucci
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Gregor Veble



> CREATIVITY E-MAGAZINE '13

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Riccardo Costagliola
Max Pinucci
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Gregor Veble



> CREATIVITY E-MAGAZINE '14

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

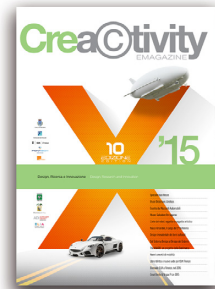
CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Liviana Canovai
Giuseppe Furlanis
Riccardo Costagliola
Max Pinucci



> CREATIVITY E-MAGAZINE '15

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Riccardo Costagliola
Max Pinucci
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Gregor Veble



ISIA Firenze - Books

> IDEA '07

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTI
Nando dalla Chiesa
Giorgio Bruno Civello
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Max Pinucci

IDEA, International Design Education Award, premio del MIUR presentato durante Crea@tivity '07, raccoglie, attraverso tavole e profili, i 33 progetti dei 12 istituti italiani ed europei che hanno partecipato all'edizione.



> IDEA '08

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
bilingual edition

CURATED BY
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY
Nando dalla Chiesa
Giorgio Bruno Civello
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Max Pinucci

IDEA, International Design Education Award, the prize presented by the MIUR during Crea@tivity '07, contains the 33 projects, illustrated with plates and drawings, by the 12 Italian and European schools that took part in the edition.

> IDEA '08

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTI
Paolo Marconcini
Giuseppe Pizza
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Stefano Maria Bettega
Max Pinucci

Seconda edizione di IDEA, International Design Education Award, premio del MIUR ospitato a Crea@tivity '08. Una ricca selezione di progetti di product e communication design italiani ed europei.



> IDEA '09

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

CURATED BY
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY
Paolo Marconcini
Giuseppe Pizza
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Stefano Maria Bettega
Max Pinucci

The second edition of IDEA, International Design Education Award, the prize offered by the MIUR during Crea@tivity '08. A wide selection of Italian and European projects for products and communication design.

> IDEA '09

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTI
Giuseppe Pizza
Simone Millozzi
Rodrigo Rodriguez
Stefano Maria Bettega
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci

In occasione della terza edizione del premio I.D.E.A., International Design Education Award, il catalogo IDEA è stato trasformato in un Magazine semestrale. La rivista contiene, oltre ai progetti degli studenti ospiti a Crea@tivity, articoli inediti e redazionali dedicati al design, alla ricerca e all'innovazione.



> IDEA '09

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

CURATED BY
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY
Giuseppe Pizza
Simone Millozzi
Rodrigo Rodriguez
Stefano Maria Bettega
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci

In occasion of the third edition of the I.D.E.A. Prize, International Design Education Award, the catalogue has been turned into a semestral Magazine. The magazine contains, besides the projects of the students guest to Crea@tivity, unpublished and editorial articles devoted to the design to the search and the innovation.

> IDINTOS 2015

A CURA DI
Biagio Cisotti

Redazione dei testi
Michela Deni

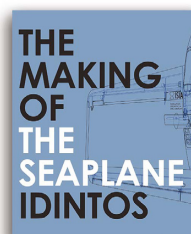
Progetto grafico
Sandra Laube

Si ringraziano
Marco Bertulesi

Comitato scientifico
Giuseppe Furlanis
Isao Hosoe
Luigi Bandini Buti

Partner del progetto
DICI
Dipartimento di Ingegneria
Civile e Industriale,
Università di Pisa

Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Fabrizio Oliviero



CONTRIBUTI
Sergio Barlochetti
Luigi Bandini Buti/Avril Accolla
Giuseppe Furlanis

ISIA - Istituto Superiore per le
Industrie Artistiche, Firenze
Biagio Cisotti
Andrea Moscardini
Roberto Politi
Giorgio Berretti
Francesco Fumelli
Maurizio Comparini
Silvia Masetti
Tommaso Nocentini
Marco Ferracci
Kiyofumi Kobayashi
Antonio Abate
Alessandro Russo
Giancarlo Torri

-
MB Vision
Max Pinucci

-
EDI
Marco Doveri
Riccardo Rossi

-
DESTEC
Bernardo Tellini
Marco Marracci

-
CGS
DAXO
Dielectrik
Humanware

> **TRA RAGIONE ED EMOZIONE**
Il significato della forma degli oggetti

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Mariella De Martino

"Tra ragione ed emozione", un viaggio nell'oggetto visto come punto d'incontro, risultanza complessa delle dinamiche tecnico-economiche e socioculturali di una società.



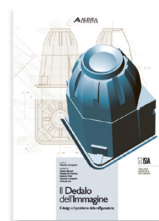
> **IL DEDALO DELL'IMMAGINE**
Il design e il problema della raffigurazione

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Maurizio Comparini

CONTRIBUTI
Dante Nannoni
Mariella De Martino
Roberto Politi
Maurizio Comparini
Anthony Lee

Una riflessione sul senso della rappresentazione oggi, nell'era della rivoluzione informatica, affrontato attraverso le differenti visioni di cinque esperti docenti e professionisti.



> **IL PROGETTO PRINA**
Una piattaforma collaborativa per il design nautico

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Max Pinucci

CONTRIBUTI
Michele Coluccia
Giuseppe Furlanis
Francesco Fumelli
Giuseppina Di Lauro
Giuseppe D'Urzo
Franco Tecchia
Anthony Lee
Antonio Glessi
Mario D. Santucci
Federico Galliano
Giommy Bazzoni
Rodrigo Rodriquez

Una serie di interventi di esperti raccolti nel corso del progetto PRINA, piattaforma informatica che diviene tavolo virtuale tra progettisti, aziende e committenti per il settore della cantieristica nautica.



> **LEZIONI DI DESIGN**
Note in margine

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Gilberto Corretti

CONTRIBUTI
Giuseppe Furlanis

Una raccolta di storie e riflessioni dell'architetto fiorentino Gilberto Corretti, che restituisce al lettore una visione del design ampia e articolata, capace di stimolare un approccio critico alla progettazione.



> **TRA RAGIONE ED EMOZIONE**
Il significato della forma degli oggetti

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Mariella De Martino

"Between reason and emotion", a journey into the object, which is seen as a point of encounter and the complex result of the technical-economic and social-cultural dynamics of a society.

> **IL DEDALO DELL'IMMAGINE**
Il design e il problema della raffigurazione

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Maurizio Comparini

CONTRIBUTIONS BY
Dante Nannoni
Mariella De Martino
Roberto Politi
Maurizio Comparini
Anthony Lee

A reflection on the meanings of representation today, in the age of the computer revolution, and tackled from the different points of view of five experts, teachers and professionals.

> **IL PROGETTO PRINA**
Una piattaforma collaborativa per il design nautico

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Max Pinucci

CONTRIBUTIONS BY
Michele Coluccia
Giuseppe Furlanis
Francesco Fumelli
Giuseppina Di Lauro
Giuseppe D'Urzo
Franco Tecchia
Anthony Lee
Antonio Glessi
Mario D. Santucci
Federico Galliano
Giommy Bazzoni
Rodrigo Rodriquez

A series of talks by experts collected together during the PRINA project course, a computer science platform that became a virtual table between designers, business companies and customers in the ship and boat building sector.

> **LEZIONI DI DESIGN**
Note in margine

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Gilberto Corretti

CONTRIBUTIONS BY
Giuseppe Furlanis

A series of stories and reflections by Florentine architect Gilberto Corretti, who offers the reader a wide and articulated vision of design, capable of stimulating a critical approach towards project making.

› **DIGITAL MEDINA**
Conversazioni sul
progetto 2002-2005

COLLANA
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

A CURA DI
Mirko Tattarini

CONTRIBUTI
Stefano Maria Bettega
Uwe Brueckner
François Burkhardt
Matt Checkowski
Mike Cina
Giuseppe Furlanis
Jorge Ramirez Gutierrez
Arthur Kroker
Laura Parigi
Michael Young
Giulia Zappa

Digital Medina è il risultato di un processo di stesura autografa e continua revisione affiancato alla raccolta di conversazioni sul progetto, avvenute sul web o vis à vis nell'arco di tre anni.



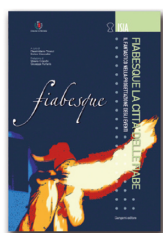
› **FIABESQUE**
**LA CITTÀ
DELLE FIABE**
Il fantastico nella
progettazione degli eventi

COLLANA
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore
edizione bilingue

A CURA DI
Max Pinucci
Enrico Cioccolini

CONTRIBUTI
Silvano Crecchi
Giuseppe Furlanis

Fiabesque, evento dedicato al mondo ed ai valori della fiaba, diventa in questo libro il pretesto per tracciare un complesso percorso progettuale attraverso gli ambiti dello spettacolo, della comunicazione, della cultura.



› **DESIGN**
Storia, teoria e pratica
del Design del prodotto

COLLANA
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

UN PROGETTO DI
Bernhard E. Buerdek

A CURA DI
Rodrigo Rodriguez

CONTRIBUTI
Fulvio Carmagnola

Un'introduzione sistematica e aggiornata al design: la funzione comunicativa degli oggetti, le articolazioni della progettazione industriale e gli effetti della globalizzazione. Affrontato da uno dei massimi esperti del settore.



› **DESIGN QUALITÀ
E VALORE**
Dieci anni di design
al servizio della società

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione italiana
edizione inglese

UN PROGETTO DI
François Burkhardt

PREFAZIONE
Omar Calabrese

CONTRIBUTI
Rodrigo Rodriguez
François Burkhardt
Omar Calabrese
GliBERTO Corretti
Giuseppe Furlanis
Angelo Minisci

François Burkhardt espone la ricerca sperimentale dell'ISIA di Firenze quale prassi d'eccellenza, facendo emergere la centralità della formazione nello sviluppo di una coscienza critica nel design.



› **DIGITAL MEDINA**
Conversazioni sul
progetto 2002-2005

SERIES
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

CURATED BY
Mirko Tattarini

CONTRIBUTIONS BY
Stefano Maria Bettega
Uwe Brueckner
François Burkhardt
Matt Checkowski
Mike Cina
Giuseppe Furlanis
Jorge Ramirez Gutierrez
Arthur Kroker
Laura Parigi
Michael Young
Giulia Zappa

Digital Medina is the result of a process of an autographical report and continuous revision accompanied by a collection of conversations on the project that took place either on the web or vis à vis over a period of three years.



› **FIABESQUE**
**LA CITTÀ
DELLE FIABE**
Il fantastico nella
progettazione degli eventi

SERIES
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore
bilingual edition

CURATED BY
Max Pinucci
Enrico Cioccolini

CONTRIBUTIONS BY
Silvano Crecchi
Giuseppe Furlanis

In this book, the Fiabesque event dedicated to the world and values of fairy tales becomes an excuse for tracing a complex project-making route through the environs of performance, communications and culture.



› **DESIGN**
Storia, teoria e pratica
del Design del prodotto

SERIES
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

A PROJECT BY
Bernhard E. Buerdek

CURATED BY
Rodrigo Rodriguez

CONTRIBUTIONS BY
Fulvio Carmagnola

A systematic and up-dated introduction to design: the communicative function of objects, the articulation of industrial design and the effects of globalization. Discussed by one of the greatest experts in the sector.



› **DESIGN QUALITY
AND VALUE**
Ten years of design
at the service of society

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
Italian edition
English edition

A PROJECT BY
François Burkhardt

PREFACE BY
Omar Calabrese

CONTRIBUTIONS BY
Rodrigo Rodriguez
François Burkhardt
Omar Calabrese
GliBERTO Corretti
Giuseppe Furlanis
Angelo Minisci

François Burkhardt expounds the excellent methods of experimental research at the Florence ISIA, allowing the central position of tuition to emerge in the development of a critical conscience in design.

