

Simone Millozzi
Sindaco di Pontedera

In un periodo di profonda crisi economica, istituzionale, culturale la scelta vincente non è assumere atteggiamenti di rassegnazione, ma è raccogliere le migliori energie e puntare su scelte coraggiose. L'innovazione, la ricerca, la creatività sono caratteristiche di un sistema paese importanti che diventano strumenti per dare spinte significative alla volontà di andare avanti. Un gruppo di professionisti e ricercatori dell'innovazione nel campo del design, aziende proiettate alla ricerca di sempre nuove soluzioni, giovani designers, un folto gruppo di studenti desiderosi di formulare proposte e dimostrare la volontà di "esserci" animano due giornate di intense relazioni nel campo della ricerca e dell'innovazione, di proposte progettuali, di punti di vista.

Questo è Crea@tivity, l'evento che si svolge anche quest'anno a Pontedera, il 22 e 23 novembre prossimi, in un luogo di prestigio, il Museo Piaggio, che esprime tutta la creatività di una azienda che ha saputo dare vita ad un prodotto quale la Vespa, sintesi di mirabile capacità progettuale, divenuto simbolo di un paese e di un'epoca. L'evento offre la straordinaria opportunità di riunire e far esprimere capacità e competenze, far dialogare istituti di formazione nazionali ed internazionali, aziende, enti di ricerca, professionisti di settore, progettisti, giovani ricercatori con un procedere dinamico e stimolante che si rivolge e vuol coinvolgere in particolare le giovani generazioni. L'augurio è che queste due giornate, oltre ad essere ricche di stimoli culturali per i partecipanti ed in particolare per gli studenti delle scuole, siano ricche anche di proposte e spinte propulsive per il territorio e il suo tessuto produttivo, un territorio particolarmente attento a raccogliere idee, opinioni, soluzioni innovative. Da qui il sostegno delle Istituzioni e della Fondazione Piaggio, l'attenzione della formazione e dell'impresa: mirabile sintesi di cultura, innovazione, sviluppo.

In a period of deep economic, institutional, cultural crisis the winning choice is not to assume an attitude of resignation, but to gather the best energies and to go for courageous choices. Innovation, research, creativity are important aspects of the system of a country, and become means of strengthening the will to move forward. A group of innovation professionals and researchers in the field of Design, companies constantly projected towards the search for up-to-date solutions, young designers, a large group of students eager to formulate proposals and demonstrate the will to "be present", animate two days of intense exchange in the field of research and innovation, planning proposals, points of view. This is what Crea@tivity is about. This event takes place once again in Pontedera next October 22nd and 23rd, at the prestigious Piaggio Museum, which expresses all the creativity of a company that has been able to create a product as the Vespa, synthesis of admirable planning skill, which has become the symbol of a country and an era.

This event offers an extraordinary opportunity for bringing together and making possible the expression of skills and competences, and a dialogue among national and international education institutes, enterprises, research institutes, professionals of the field, designers, young researchers, in a dynamic and stimulating manner, aimed particularly at the younger generation. Our wish is that these two days will be not only culturally stimulating for the participants and particularly for pupils from schools, but will also generate a variety of proposals and incentives for the country and its productive system, an area that is particularly interested in gathering ideas, opinions, innovative solutions. Hence the support of Institutions and of the Piaggio Foundation, the interest shown by the educational institutions and the companies: an admirable fusion of culture, innovation and growth.

Riccardo Costagliola
Presidente Fondazione Piaggio

È opinione condivisa da molti che l'arma più potente che il nostro paese ha a disposizione per recuperare competitività e riacquisire il ruolo che le compete, per storia e per cultura, nello scacchiere economico internazionale sia la genialità creativa della nostra popolazione.

Ed è proprio la promozione della genialità creativa in ogni sua forma espressiva che è una delle missioni primarie della Fondazione Piaggio che vede nei locali del suo Museo Storico uno dei simboli più alti e più puri dell'innovazione tecnica abbinata all'innovazione del design: la Vespa, simbolo universale di creatività.

È per questo motivo che La Fondazione Piaggio è lieta ed onorata di ospitare anche quest'anno Crea@tivity, grande palestra di idee, di nuovi progetti e di nuove proposte di formazione. Ospitando questa manifestazione la Fondazione Piaggio conferma la propria intenzione di proporsi non solo come polo museale di livello internazionale, ma anche come un vivace luogo di aggregazione culturale e di promozione di idee innovative.

It is a widespread opinion that the most powerful weapon our country has at its disposal, to regain competitiveness and to recover its rightful role, historically and culturally, on the European economic scene, as well as the creative genius of our people.

And the promotion of creative genius in all of its forms of expression is actually one of the primary missions of the Piaggio Foundation, which sees in its rooms of its Historical Museum one of the highest and purest symbols of technical innovation combined with design innovation: the Vespa, universal symbol of creativity.

This is way the Piaggio Foundation is delighted and honoured to host Crea@tivity once again, great training ground for ideas, new projects and new training proposals. Hosting this gathering, the Piaggio Foundation confirms its intention to be not only an international museum, but also as a lively cultural melting pot and promotion of innovative ideas.

Massimiliano Pinucci
Curatore e coordinatore di Crea@tivity

12ª Biennale ELIA (European League of the Institute of Arts), dedicata a Arte, Scienza e Società: nel quartiere dei musei di Vienna, colleghi e amici di tutta Europa, rettori, direttori, docenti che incontro mi chiedono: "Allora? Come procede l'organizzazione del Crea@tivity?" Bene, rispondo, bene.

Scuoto la testa. Davvero è tutto bene? È veramente possibile parlare di creatività senza banalizzare, è utopia ricercare un momento di condivisione dei saperi, dell'inventiva, della progettualità? Affrontando difficoltà, rivalità, delusioni?

Possono capitare i momenti di scoraggiamento. Ma lasciarsi andare è troppo facile, in tempi di incertezze. Churchill scriveva: "Un pessimista trova problemi in ogni opportunità. Un ottimista, un'opportunità in ogni problema". Gli incoraggiamenti arrivano sempre, puntuali e inaspettati, per trasformare le difficoltà in energie positive. Nuove figure, nuove scuole, nuovi contatti, nuovi progetti.

In questa settima edizione, non sono solo le sale del Museo Piaggio ad ospitare Crea@tivity. Un workshop al Salone dell'Arte e del Restauro di Firenze, un incontro presso la rete Costellazioni di Pontedera, presentazioni a Dublino, Vienna, Amsterdam, Seoul. Per raccontare, con i fatti, come creatività, ricerca e innovazione siano strumenti privilegiati per il superamento di ogni barriera, e il linguaggio progettuale divenga il protagonista delle prossime, impegnative sfide. Che, come tali, vanno affrontate, comprese, trasformate in spazi, momenti, visioni da condividere, superando la tentazione di farli propri, per lasciarli crescere. Crea@tivity ha ormai una sua vita, una sua identità.

12ª ELIA (European League of the Institute of Arts) Biennial, dedicated to Art, Science and Society: in the museum quartier in Vienna, colleagues and friends from all over Europe, rectors, directors, professors I meet, ask me: "Well? How is the organization of Crea@tivity going?". Well, I tell them, well.

I shake my head. Is everything really all right? Is it really possible to talk about creativity without trivializing it? Is it a utopia to look for a moment of knowledge sharing, of inventiveness, of planning ability? To deal with difficulties, rivalries, disappointments? Moments of discomfort can happen. But giving in is too easy in times of uncertainty. Churchill once wrote: "The pessimist sees difficulty in every opportunity. The optimist sees the opportunity in every difficulty".

Encouragements always come at the right time, but unexpected, to turn difficulties into positive energy. New people, new schools, new contacts, new projects.

In its seventh edition, Crea@tivity is hosted not only by the rooms of the Piaggio Museum. A workshop in the Hall of Art and Restoration in Florence, a meeting at the Costellazioni network in Pontedera, presentations at Dublin, Vienna, Amsterdam, Seoul, to say with facts, how creativity, research and innovation are privileged tools for clearing a hurdle, so that the language of design becomes the protagonist of the next, challenging experiences, which, as such need to be met, understood, turned into spaces, moments, visions to be shared, by overcoming the temptation of making them just yours, so as to let them grow. Crea@tivity by now has a life and identity of its own.





Una pubblicazione / Publication by
Crea@tivity
www.progettocreativity.com

A cura di / Edited by
Massimiliano Pinucci

Editing
MBVision

Art direction
Sara Profeti

Immagini di copertina / Cover images
**Yue Zhou
Flavia Guidotti
Elena Solli
Giulia Gatto**

Traduzioni di / Translation
Sharon Braithwaite

Foto di / Photo by
**Susanna Luna Bellandi
Caterina Mercurio
Carole Nganso
Marta Pacini
Francesco Panico
Annalisa Pistolesi
Serena Rinaldi
Federica Scarcella**

Contributi / Contributions

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

ELIA European League
of the Institutes of Arts

**Stefano Maria Bettega
Martina Fersini
Mario Lovergine
Giuseppe Pozzana
Andrea Puccini
Edra**

**Veneranda Carrino
Fondazione Piaggio
Istituto Modartech
Angelo Minisci
Sabrina Sguanci
Emanuele Amodei
Francesco Luglio
Roberto Semprini
Rodolfo Frascoli
LABA** Libera Accademia di Belle Arti
**Consorzio del Cristallo Colle Val D'Elsa
Scuola Internazionale di Comics Firenze
Marco Ferracci**

Crea@tivity [EVENTO 2012]
Ricerca & Innovazione nel Design

Un evento promosso da
Event produced by
**Comune di Pontedera
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
Pont-Tech
MBVision**

Curatore e coordinatore
Director and coordinator
Massimiliano Pinucci

Comitato scientifico
Scientific committee
**Stefano Maria Bettega
Liviana Canovai
Riccardo Costagliola
Giuseppe Furlanis
Riccardo Lanzara
Angelo Minisci
Massimiliano Pinucci**

Con il patrocinio di
Patronage
**Regione Toscana
Provincia di Pisa
ADI - Delegazione Toscana**
Associazione per
il Disegno Industriale
ELIA
European League
of the Institutes of Arts

Partner accademici
**ISIA Roma
Palazzo Spinelli**
per l'Arte e il Restauro
**Istituto Modartech
LABA Firenze
Scuola Internazionale di
Comics Firenze**

Partner
**Piaggio & C.
Pecha Kucha Night Firenze
Pecha Kucha Night Pisa
Associazione Toscana - Cina
Insieme**
Artex
Centro per l'Artigianato Artistico
e Tradizionale della Toscana
**AXE Ballet
Edra**
**Consorzio del Cristallo
di Colle Val d'Elsa
I.S.I.S. Marco Polo / Cattaneo
UX Conference**

Media partner
InToscana.it

In collaborazione con
In collaboration with
**Museimpresa
IDINTOS
De.Ma.S.S.
NeuNow**

Coordinamento stampa
Mariapaola Manetti

Organizzazione
Production
MBVision

Team
**Angelo Minisci
Beatrice Dicci
Sara Profeti
Silvia Masetti
Valentina Pala
Marco Ferracci
Elena Degl'Innocenti
Francesca Cangioli**

**Pecha Kucha Night Firenze
Martina Fersini
Mario Lovergine
Giovanni Pucci**

**Pecha Kucha Night Pisa
Mario Cenci
Giuseppe Magliano
Edoardo Marchetti**

Ospiti Keynote
**Carmen Alampi
Rodolfo Frascoli
Luca Mascarò
Roberto Semprini**

Presidente giuria WorkOut
Mario Donato Santucci

WorkOut
Tutor senior
**Manola Del Testa
Marco Paoli
Paolo Pieri Nerli
Luigi Trenti
Robertta Villata**

Tutor junior
**Serena Barbini
Laura Battistoni
Deborah Bellucci
Fabiola Chierici
Laura Menichelli
Marco Poggi
Niccolò Raffaelli
Matteo Romboli
Adriano Toccafondi
Martina Toccafondi**

Si ringrazia
Acknowledgements
**Giada Ali
Elena Amodei
Emanuele Amodei
Costanza Baldini
Massimo Battaglini
Nicola Bellini
Aldo Beltrando
Alessandro Bertini
Stefano Maria Bettega
Giampiero Brogi
Giordano Bruno
Catherine Burnett
Liviana Canovai
Sabrina Caredda
Veneranda Carrino
Vittorio Cipolla
Katia Cirinei
Biagio Cisotti
Francesco Ciulli
Riccardo Costagliola
Gianni Cozzi
Micaela Ciuccio
Carla Delfos
Andrea Di Benedetto
Lars Ebert
Manrico Ferrucci
Aldo Frediani
Giuseppe Furlanis
Sergio Galli
Maurizio Galluzzo
Giovanni La Casa
Riccardo Lanzara
Marco Lambri
Domenico Loschiavo
Mario Lovergine
Francesco Luglio
Mauro Manetti
Luca Mascarò
Simone Millozzi
Roberto Morese
Rocco Musolino
Tommaso Nocentini
Paolo Pieri Nerli
Stefano Pirrone
Giuseppe Pozzana
Andrea Puccini
Barbara Revelli
Rodrigo Rodriguez
Annalisa Rossi
Mario Donato Santucci
Sara Sasi
Mariamargherita Scotti
Sabrina Sguanci
Giancarlo Torri
Luigi Trenti
Antonella Tronci
Schelte Van Ruiten
Gregor Veble**

Un grazie particolare a
tutti coloro che, con il
loro contributo, impegno
e dedizione, hanno reso
possibile questo evento.

› Prefazione / Preface
Simone Millozzi

› Introduzioni / Introductions
Riccardo Costagliola, Massimiliano Pinucci

› IDINTOS Project
Ultralight Amphibian Prandtlplane
Aldo Frediani, Vittorio Cipolla

› Panthera *Wildly Innovative*
Gregor Veble

› ELIA *The European League
of Institutes of the Arts*

› ISIA Firenze
Formazione e crescita
Stefano Maria Bettega

› Pecha Kucha Night Firenze
Martina Fersini, Mario Lovergine

› Pont-Tech & CERFITT
Preincubazione
Giuseppe Pozzana, Andrea Puccini

› Edra, a story all its own

› ISIA Roma
Dal sistema design al design dei sistemi
Veneranda Carrino

› Il Museo Piaggio

› Quaderni della Fondazione Piaggio

› Istituto Modartech
Creatività, tecnica, pratica e tecnologia

› Crea@tivity WorkOUT / WorkART 2012
Angelo Minisci

› WorkOUT: 2011 winners

› Crea@tivity & Vespa Award 2012

› Progetti e Istituti ospiti di Crea@tivity
dal 2007 al 2012

› ARTEX
Strategie per un design dell'artigianato
Sabrina Sguanci

› Palazzo Spinelli per l'Arte e il Restauro
L'Alta Formazione nei Beni Culturali
Emanuele Amodei, Francesco Luglio

› Speciale Roberto Semprini e Rodolfo Frascoli

› LABA *Libera Accademia di Belle Arti*

› Epigramma onirico. Piccole storie di trasparenze

› Scuola Internazionale di Comics Firenze

› De.Ma.S.S.
*L'innovazione nelle piattaforme
informatiche di progettazione*

› Interface: Progettare un sistema UI

Stampa / Printed by
Grafiche Cappelli S.r.l.
Sesto Fiorentino (FI)

Tutti i diritti sono riservati:
nessuna parte di questa
pubblicazione può essere
riprodotta in alcun modo
(compresi fotocopie e microfilms)
senza il permesso scritto.

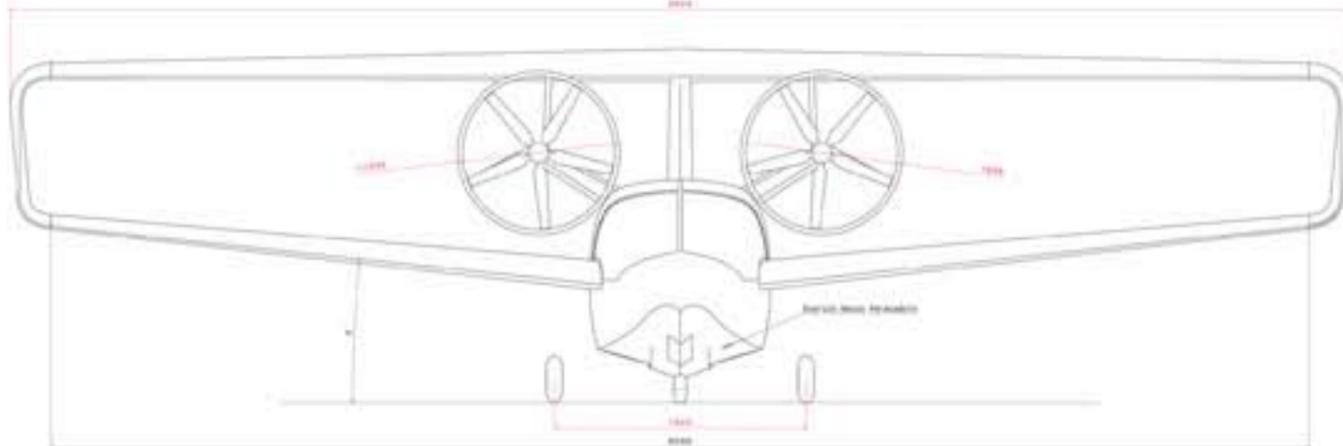
All rights reserved. No part of this
publication may be reproduced or
distributed in any form or by any
means, or stored in a database or
retrieval system, without the prior
written permission of the publisher.



IDINTOS Project

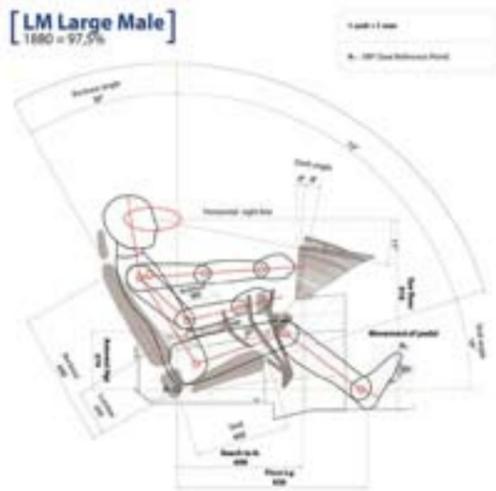
UltraLight Amphibian Prandtlplane

A cura di / Written by
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
 Dipartimento di Ingegneria
 Aerospaziale, Università di Pisa



Finanziato dalla Regione Toscana nel 2011, il progetto IDINTOS (IDrovolante INnovativo TOScano) ha l'obiettivo di progettare e realizzare un prototipo di velivolo anfibio ultraleggero la cui caratteristica peculiare è una configurazione alare di tipo box-wing, nota nel mondo aeronautico con il nome di "PrandtlPlane". Capofila del progetto è l'ex Dipartimento di Ingegneria Aerospaziale di Pisa, oggi Dipartimento di Ingegneria Civile ed Industriale; il Prof. Aldo Frediani è responsabile scientifico del progetto e proprietario di brevetti internazionali relativi al PrandtlPlane. Il partenariato vede inoltre la presenza di realtà accademiche, quali di Dipartimento di Ingegneria dell'Energia, dei Sistemi, del Territorio e delle Costruzioni di Pisa e l' Istituto Superiore per le Industrie Artistiche di Firenze, e industriali (E.D.I. Progetti, Humanware, MB Vision, CGS, DAXO, Dielectrik) impegnate in attività di progettazione, realizzazione e disseminazione del progetto. Il progetto IDINTOS trae spunto dalle attività di ricerca che presso il Dipartimento di Ingegneria Aerospaziale di Pisa sono state dedicate all'applicazione della configurazione PrandtlPlane sia ai grandi velivoli commerciali sia, come in questo progetto, ai velivoli da diporto e sportivi. Mentre nel primo caso l'elevata efficienza aerodinamica del PrandtlPlane costituisce il principale vantaggio con evidenti ricadute sui consumi di carburante e sull'impatto ambientale, nel secondo i maggiori benefici vanno ricercati nell'ambito della sicurezza.

Financed by the Tuscany Region in 2011, the aim of the IDINTOS project (IDrovolante, Seaplane; INnovative; TOScano, Tuscan) is to design and produce a prototype of an ultra-light amphibian aircraft, with the distinctive characteristic of an alar box-wing configuration, known in the world of aeronautics as "PrandtlPlane". Leader of the project is the former Department of Aerospace Engineering in Pisa, now Department of Civil and Industrial Engineering; professor Aldo Frediani is the scientific director of the project and owner of the international patents relative to the PrandtlPlane. The partnership also includes academic bodies, such as the Department of Energy, Systems, Territory and Building Engineering, Pisa, and the Higher Institute of the Artistic Enterprises, Florence, and industrial bodies (E.D.I. Progetti, Humanware, MB Vision, CGS, DAXO, Dielectrik) involved in activities of planning, completion and dissemination of the project. The IDINTOS project is inspired by the research activities which the Department of Department of Aerospace Engineering in Pisa dedicated to the application of the PrandtlPlane configuration to large commercial aircrafts and also, as in this project, to recreational and sport aircrafts. While in the first case the high level of aerodynamic efficiency of the PrandtlPlane is the main advantage, with clear effects on fuel consumption and environmental impact; in the second, the main advantages are regard safety. Thanks to an intrinsic anti-stall mechanism and an innovative arrangement of the control surfaces which increase its efficiency, PrandtlPlane is able to reduce both the



Grazie ad un intrinseco comportamento anti-stallo e ad un'innovativa disposizione delle superfici di controllo che ne incrementa l'efficacia, il PrandtlPlane è in grado di ridurre la probabilità che l'errore umano sia la causa di incidenti e altre situazioni di pericolo. A poco meno di due anni dal suo inizio, il progetto ha raggiunto diversi importanti obiettivi: lo scafo è stato disegnato grazie ad attività di simulazione numerica CFD e prove sperimentali svolte presso la vasca navale del CNR-INSEAN di Roma; il sistema alare è stato definito tramite un processo di ottimizzazione, volto a massimizzare l'efficienza aerodinamica e la sicurezza del volo; presso l'ISIA una maquette in vera grandezza è stata realizzata per lo studio dell'abitabilità, dell'ergonomia e della visibilità; diverse soluzioni sono state individuate per la realizzazione dei carrelli retrattili; è stato completato il progetto definitivo della versione elettrica del velivolo e, infine, molte attività di disseminazione hanno dato visibilità al progetto sia in ambito scientifico che commerciale. Il modello per la galleria del vento del Politecnico di Milano è in corso di realizzazione; è anche in corso la progettazione esecutiva del prototipo in vera grandezza e la realizzazione di un modello in scala 1:4 radiocomandato, il quale verrà impiegato per la stima delle qualità di volo del prototipo in scala reale.

probability of human error and the causes of accidents and other dangerous situations. In little less than two years since it was initiated, the project has achieved various important objectives: the hull was designed thanks to CFD numerical simulation activities and experimental tests, carried out in a Froude's tank at the CNR-INSEAN in Rome; the alar configuration was defined through an optimization process, the aim of which is the maximization of the aerodynamic efficiency and flight safety; at ISIA a real-size maquette was realized for the study of habitability, ergonomics and visibility; different solutions were identified for the realization of retractable undercarriages; the final project of the electric version of the aircraft was completed and, finally, a variety of publicity activities have given visibility to the project, in both the scientific and commercial fields. The model for the wind tunnel of the Milan Polytechnic is in the production stage, as is also the final design of the true size prototype and the development of a 1:4 scale radio-controlled model, which will be used for the evaluation of the flight quality of the true scale prototype.

Panthera Wildly Innovative

A cura di / By
Gregor Veble
Pipistrel d.o.o.

Panthera è stato progettato usando il design e le tecniche di costruzione più moderni, grazie a 25 anni di conoscenza, esperienza e eccellenza nella costruzione di aerei. Le curve organiche del Panthera sono il prodotto di un'ottimizzazione raggiunta attraverso strumenti informatici sviluppati all'interno dell'azienda, in cui ogni dettaglio aerodinamico è progettato per assicurare minima drag e massima efficienza. Tutte le componenti dell'aeroplano sono assemblate in una forma essenziale e quindi altamente efficiente, mantenendo invece la cabina passeggeri spaziosa e confortevole. L'ergonomica cabina del Panthera fornisce comfort e utilizzabilità superiori, per persone di ogni taglia. L'accesso è semplice attraverso le tre grandi portiere a farfalla. La cabina è stata progettata come una cellula di sicurezza/roll-bar con zone di assorbimento di energia incorporate, che forniscono una maggiore sicurezza per gli occupanti. La maggior parte della struttura dell'aereo è composta da materiali compositi in fibra di carbonio. Il carrello retrattile con braccio oscillante longitudinale è costruito in titanio, quindi è dotato di una migliore resistenza e qualità di assorbimento dell'energia, in condizioni di peso minimo del sistema. Tutti i sistemi di azionamento sull'aereo sono interamente elettrici. Un design modulare permette di scegliere tra una propulsione elettrica, ibrida o a benzina. Di conseguenza, il consumo di carburante è quasi dimezzato rispetto ad altri aeroplani con simili comfort e prestazioni.

Panthera is designed by applying the most modern design and construction techniques, on top of 25 years of knowledge, experience and excellence in building aircraft. Panthera's organic curves are a product of optimisation through advanced, in-house developed computer tools, where each aerodynamic detail is designed to ensure minimum drag and maximum efficiency. All the aircraft components are packaged into a minimum and therefore highly efficient shape, while keeping the passenger cabin spacious and comfortable. Panthera's ergonomic cabin provides superior comfort and usability for people of all sizes. Access is easy via three large

gull-wing style doors. The cabin has been engineered as a safety cell/roll bar with built-in energy absorption zones, providing superior safety to the occupants. The majority of the structure of the aircraft is made from carbon-fibre composites. The retractable trailing-link undercarriage is built from titanium, giving it superior strength and energy absorption properties at minimum system weight. All actuation systems on the aircraft are fully electric. A modular design allows for a choice of electric, hybrid or gasoline propulsion. Fuel consumption is therefore almost halved as compared to other aircraft of similar comfort and performance.





[Lega Europea degli Istituti d'Arte]

ELIA è la primaria organizzazione a rete indipendente per l'istruzione superiore nel campo dell'Arte. Con circa 300 membri in 47 Paesi, rappresenta più di 300,000 studenti. ELIA promuove l'Arte a livello europeo e anche internazionale, creando nuove opportunità per i propri membri e favorendo lo scambio delle esperienze migliori. Insieme alle istituzioni che ne fanno parte, ELIA promuove conferenze, congressi, pubblicazioni e progetti di ricerca, rivolti a tutti i settori del mondo dell'istruzione superiore dell'Arte – artisti, insegnanti, leader, manager e studenti – così come a un pubblico più ampio. Rappresentando tutte le discipline artistiche, ELIA ha stabilito relazioni ben consolidate con altre reti, organizzazioni culturali a livello mondiale e con autorità nazionali e internazionali.

[Eventi & Partnership]

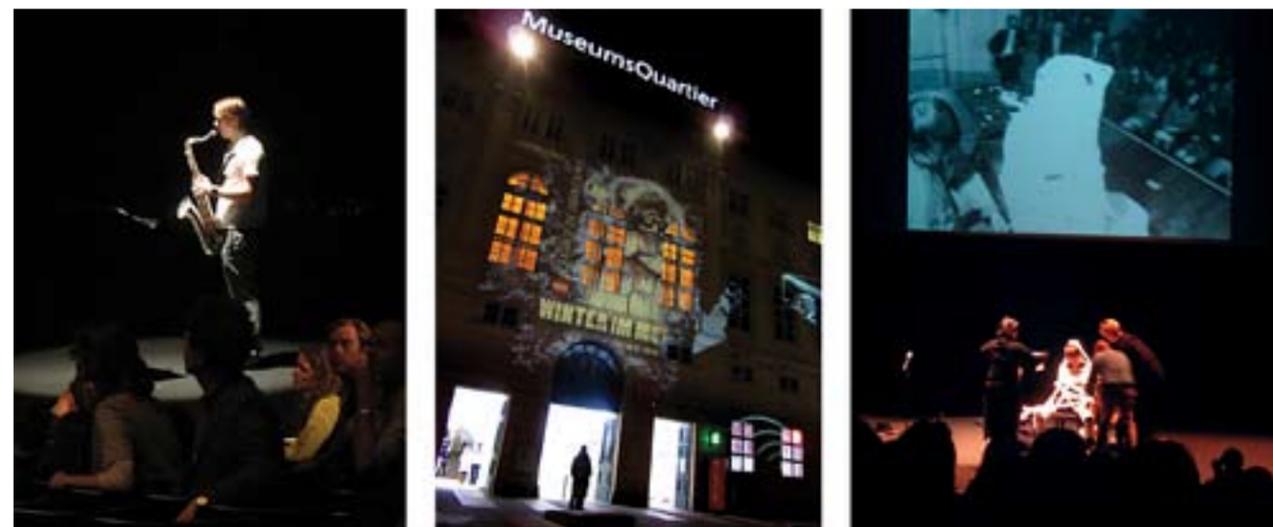
Le Conferenze biennali di ELIA delineano il profilo degli attuali sviluppi nell'istruzione superiore artistica e promuovono il dialogo, mentre la sua Teachers' Academy e il convegno sulla leadership si concentrano su tematiche specialistiche.

[The European League of Institutes of the Arts]

ELIA is the primary independent network organisation for higher arts education. With aprox. 300 members in 47 countries, it represents over 300,000 students. ELIA advocates the arts on the European level, as well as the international level. ELIA creates new opportunities for its members and facilitate the exchange of best practices. Together with its member institutions, ELIA initiates conferences, symposia, publications and research projects, targeting all sectors of the higher arts education community - artists, teachers, leaders, managers and students - as well as the wider public. Representing all disciplines in the arts, ELIA has well established links with other networks and cultural organisations worldwide and with National and International authorities.

[Events & Partnerships]

ELIA's Biennial Conferences profile current developments in higher arts education and facilitate dialogue, while its Teachers' Academy and Leadership Symposium focus on specialized themes. ELIA co-hosts all these events with member institutions, providing a vital networking function. Moreover, members can use the large international ELIA network to promote and disseminate their events, publications and conferences.



[Progetti]

ELIA gestisce sia l'istituto sia i progetti incentrati sullo studente.

SHARE è un progetto di networking internazionale, con il supporto strutturale dell'UE e con 39 partner aderenti in 36 Paesi, che lavorano insieme per valorizzare il "terzo ciclo" della ricerca e della formazione artistica. Il progetto crea una cornice di scambio su scala europea per le esperienze e le idee più diverse, che compongono il vivace settore della ricerca artistica e culturale.

Una varietà di progetti incentrati sullo studente, riflettono il livello di eccellenza e di successo negli istituti membri. L'annuale Festival NEU/NOW mette in mostra diplomandi e laureandi, sia dal vivo che online, e vari concorsi offrono opportunità uniche per gli studenti selezionati.

Nuovi progetti sono sempre in via di preparazione, sia che siano avviati con un occhio di riguardo verso gli interessi dei membri, sia in risposta alle opportunità create tramite lo sviluppo e programmi di politiche di formazione più ampie.

[Risorse]

ELIA ha un'esperienza pluriventennale nella rappresentanza dell'istruzione superiore artistica in Europa. Il suo Ufficio Esecutivo, un Consiglio eletto, gruppi guida di esperti e membri, insieme danno all'organizzazione una ricchezza di competenze, che sostiene la sua causa e costituisce un'ampia risorsa per la ricerca, lo sviluppo di nuovi progetti e reti, analisi di politiche e progettazione di scenari futuri.

ELIA rende accessibile queste competenze attraverso risorse di Garanzia di Qualità, incontri di revisione paritaria sull'elaborazione di curricula, pubblicazioni, ampi archivi, ambienti web in costante sviluppo, e molto altro.

Interessati a entrare a far parte di ELIA?
www.elia-artschools.org

[Projects]

ELIA manages both institution and student-centred projects.

SHARE is an international networking project, with 39 contributing partners in 36 countries, and structural support from the EU, working together on enhancing the '3rd cycle' of arts research and education. The project creates a European-wide exchange framework for the widely different experiences, practices and ideas that make up the lively domain of artistic and cultural research.

A variety of student-centred projects reflects the level of excellence and achievement at member institutions. The annual NEU/NOW Festival showcases graduating students, both live and online, and various competitions offer unique opportunities for selected students. New projects are always in the pipeline, whether initiated with an eye to the interests of members or in response to opportunities created through broader educational policy development and programmes.

[Resources]

ELIA has over 20 years' experience in representing higher arts education in Europe. Its Executive Office, elected Board, specialist steering groups and members all provide the organisation with a wealth of expertise that bolsters its advocacy and forms an extensive resource for research, the development of new projects and networks, policy review and future scenario planning.

ELIA makes this expertise accessible through Quality Assurance-resources, peer review visits on curriculum development, publications, extensive archives, continually developing web-based environments, and much more.

Interested in joining ELIA?
www.elia-artschools.org

[Education and growth]

The title of the last issue of Vita Nuova, the digital periodical of the newspaper Sole 24 Ore, is "Class evolution: the digital evolution redesigns school and a new didactics is tried in the classroom".

One article in particular, entitled "knowledge explorers", is of great interest: it outlines a case study of an educational experience at Lussana High School in Bergamo. The sense of the experiment presented has a lot to do with a series of reflections also made at ISIA in the occasion of teaching staff meetings, both within and outside the Academic Board.

I personally believe that the exponential progress of the technology of the last few years is accompanied by a parallel, progressive mutation of the cognitive structure of individuals, especially, but not only, among the so-called digital natives. It may seem a rash hypothesis on the question of cognitive evolution, which is usually considered to be a long- or very long-term phenomenon, yet the neurosciences have already demonstrated experimentally how large areas of the human brain actually construct neural links on the basis of models that were unknown until only ten years ago.

This consideration forces us to rethink the model school, at all levels, that each of us has: from infant school to master's degree courses. This rethink obviously concerns not only the pedagogical methodology and the organization of branches of knowledge, but also the spaces, the equipment and even the logistics of school, however it is understood.

The decree law on Growth 2.0 of the 4th of October last dedicates an entire section, the third one, to the digital Agenda for education: article 11 provides for, among other things, a radical rethink of the didactic supports used by

educational institutions, with a decisive change of direction towards digital technologies. A path that was in actual fact already hypothesized in previous laws, which so far have been substantially disregarded, because of the resistance of publishers of school and academic books, by the ostracism of some teachers (fortunately few) and particularly by the scant availability of resources for the education system, affecting the system at all levels.

More in general, the provision of the 4th of October opens the way to the adoption of a true digital agenda in our country, foreseeing the digitalization of many procedures within the Public Administration, and in a broader sense, in many aspects of Italian economic and civil life. These long preliminary remarks lead me to point out how all of that has been said is extremely relevant today to ISIA in Florence.

On the significant threshold of 50 years of history, the Higher Course in Industrial Design, the embryo of what would become ISIA, was instituted in 1962 at the Porta Romana Art Institute – and with the progressive transition to a stable system, which will be completed by the end of the next academic year 2013-2014, also within ISIA it will be necessary to summarise what has occurred to date. This, taken together with the considerations made so far, must necessarily lead to a synthesis capable of designing a plausible future for an Institution, which today still encounters many difficulties in the fulfilment of its mandate. This is necessary because everything that is positive, praiseworthy (and with which one can only agree) contained in the Decree law on growth conflicts with the paradoxical national tendency to bring about reforms without cost, to try to improve things without investing.

al sistema della formazione. Una scarsità che colpisce il sistema in tutti gli ordini e gradi. Più in generale il provvedimento del 4 ottobre apre all'adozione di una vera agenda digitale nel nostro paese prevedendo la digitalizzazione di molte procedure in seno alla Pubblica Amministrazione e in senso allargato verso molti aspetti della vita economica e civile Italiana. Questa lunga premessa per arrivare a dire di come anche all'ISIA di Firenze tutto ciò sia di grande attualità.

Arrivati alla soglia significativa dei 50 anni di storia - il Corso Superiore di Disegno Industriale, primo embrione di quello che poi sarebbe stato l'ISIA nasceva infatti nel 1962 presso l'Istituto d'arte di Porta Romana - e con il progressivo passaggio ad ordinamento stabile che si completerà con il prossimo anno accademico 2013-2014, anche in ISIA è necessario procedere ad un compendio di tutto ciò che fino ad oggi è accaduto, che, in combinato disposto con le considerazioni fin qui fatte, deve necessariamente portare ad una sintesi che sia in grado di disegnare un futuro plausibile per una Istituzione che ancora oggi sta incontrando molti ostacoli nell'espletamento del proprio mandato. Sì, poiché tutto ciò che di positivo, lodevole e condivisibile è previsto dal Decreto crescita si scontra poi con la paradossale tendenza, tutta nazionale, a riformare a costo zero. A cercare di migliorare senza investire. Innovazione e ricerca sono le parole chiave della manifestazione Crea@tivity di quest'anno. Normalmente questi due sostantivi sono impiegati in combinazione con un terzo: investimento. Sono certo che, grazie all'aiuto ed agli indirizzi dell'Unione Europea, secondo la programmazione 2014\20, anche il nostro paese saprà comprendere che il primo investimento da fare per andare oltre questo difficile periodo è proprio quello che riguarda l'innovazione e la ricerca, ma prima di tutto la formazione dei giovani. E in forza di questo ottimistico auspicio anche ISIA potrà trascorrere molti altri anni facendo quello che è chiamata a fare: formazione e ricerca. Solo con appropriate risorse sapremo interpretare in maniera adeguata ciò che è stabilito in premessa, ovvero l'adeguamento dei sistemi educativi e formativi con la necessità di riconfigurare i sistemi di progettazione, produzione, distribuzione e vendita in una dimensione di ripensamento della disciplina del Design che, in transito tra l'epoca tardo industriale e l'epoca dell'economia della conoscenza, deve riassumere quel ruolo di cerniera che mutua selettivamente competenze provenienti da ambiti diversi per combinarle strategicamente e responsabilmente in una dimensione che normalmente usiamo definire con un unico termine: il Progetto.

Innovation and research are the key words of this year's Crea@tivity event. These two words are usually used together with a third one: investment. I am sure that, thanks to the aid and the general orientation of the European Union, according to the 2014\20 programme, our country will also be able to understand that the first investment to make to get through this difficult period, is precisely in innovation and research, but above all in the education of the young. On the strength of such a optimistic intent, ISIA will also be able to dedicate many more years to doing what it is called to do: training and research.

Only with appropriate resources will we be able to interpret appropriately the above expression of intent, that is, the adaptation of education and training systems to the need to redefine the systems of design, production, distribution and sales in a dimension in which the discipline of Design is rethought. Such a discipline, which is in the transition from the late industrial era to that of the knowledge economy, must once again assume that linking role that selectively borrows competences from different fields and combines them strategically and responsibly, in a dimension which we usually define with one term: the Project.



[Formazione e crescita]

L'ultimo numero della Vita Nuova, il periodico digitale del Sole 24 Ore, si intitola "Evoluzione di classe: l'evoluzione digitale ridisegna la scuola e nelle aule si sperimenta una nuova didattica". Un articolo in particolare "esploratori della conoscenza" risulta di grande interesse, vi si espone un caso di studio relativo a un'esperienza didattica svolta presso il Liceo Lussana di Bergamo. Il senso della sperimentazione presentata ha molto a che vedere con il complesso di riflessioni svolte anche presso l'ISIA in occasione dei momenti di incontro del corpo docente, sia all'interno che al di fuori del Consiglio Accademico. Sono personalmente convinto del fatto che all'esponenziale progresso delle tecnologie riscontrabile negli ultimi anni, si accompagni una parallela progressiva mutazione dell'impianto cognitivo degli individui, soprattutto, ovviamente presso i cosiddetti nativi digitali, ma non soltanto. Può sembrare una ipotesi azzardata per un tema, quello dell'evoluzione cognitiva che è normalmente configurabile come fenomeno di lungo e lunghissimo periodo, tuttavia le neuroscienze hanno già sperimentalmente dimostrato come in realtà larghe zone del cervello umano costruiscano ora legami neuronali secondo modelli sconosciuti soltanto dieci anni fa. Questa considerazione obbliga a ripensare il modello che ciascuno di noi ha di scuola, a qualsiasi livello: dagli istituti per l'infanzia fino ai corsi master; ed il ripensamento investe naturalmente non soltanto la metodologia pedagogica e l'organizzazione dei saperi, ma anche gli spazi, le attrezzature, e perfino la logistica della scuola comunque intesa. Il Decreto di Legge Crescita 2.0 del 4 ottobre scorso dedica una intera sezione, la terza, all'Agenda digitale per l'istruzione: all'articolo 11 prevede tra le altre cose un ripensamento radicale dei supporti didattici in uso presso le istituzioni educative con una decisa virata in direzione delle tecnologie digitali. Una strada, per la verità, già ipotizzata da numerose norme precedenti che fino ad oggi sono state sostanzialmente disattese a causa della resistenza ambientale data dalla riluttanza delle case editrici di testi scolastici e accademici, dall'ostracismo di alcuni educatori (pochi per fortuna) e soprattutto dalla scarsa disponibilità di risorse destinate

"Freejijis" Caterina Falleni	"Effetto serra - Tu mangi?" Vincenza Spazzafumo	EcosISIA studenti corso "Graphic Design" a.a. 2010- 2011
Apparato refrigerante, per frutta e verdura, a uso domestico, che non utilizza energia elettrica.	Green service con lo scopo di diffondere un sistema di serre a conduzione condominiale.	Presentazione/evento sul tema della Progettazione.
Cooling system, for fruit and vegetables, of domestic use, which does not use electric power.	Green service with the aim of propagating a system of greenhouses run by condominiums.	Presentation/Event on the theme of Design.
Tesi di I livello in Disegno Industriale, a.a. 2010 - 2011	Tesi di II livello in Design della Comunicazione a.a. 2011-2012	



Pecha Kucha Night Firenze

6 minuti e 40 secondi
per raccontarsi e farsi conoscere

A cura di / Written by
Martina Fersini
Curator and art direction Pecha Kucha Night Firenze
Mario Lovergine
Art direction Pecha Kucha Night Firenze

*"RIDUCI. Il modo più semplice per conseguire
la semplicità è attraverso una riduzione ragionata"*

Jonh Maeda
Le leggi della semplicità

La semplicità e la riduzione, sono oggi solo due fra elementi fondamentali per "dire" qualcosa, un modo semplice per generare contenuti, per creare idee e scambi di opinioni, trasformati in una esperienza emozionale, che si imprime nei ricordi delle persone.

Tutto questo rappresenta oggi il Pecha Kucha, una formula giapponese che ormai da anni ha preso piede in tutto il mondo. Sei minuti e quaranta secondi a testa. Semplice no?

Artisti, creativi, designer, scrittori, professionisti, o chiunque abbia voglia di raccontarsi in modo semplice e "dinamico"; raccontare se stessi, le proprie passioni, la propria ideologia. Come? chi ha un progetto o un'idea da condividere, lo può fare in una performance collettiva dove ogni speaker ha uno spazio individuale per un tempo stabilito e non oltre. A fare da spalla ci sono le immagini o qualsiasi contenuto multimediale.

"20 x 20 x 6,40". Venti immagini per venti secondi; in totale sei minuti e quaranta secondi a disposizione per parlare, fare vedere, interagire; pochi ma fondamentali.

Questa è la formula della Pecha Kucha Night, un evento nato nel 2003 a Tokio su iniziativa di due architetti Astrid Klein e Mark Dytham (KDa), e diffusasi rapidamente in oltre 300 città. Pecha Kucha, che è in giapponese è il corrispettivo onomatopeico della nostra chiacchiera, nasce proprio con il fine di ricreare tra gli speaker ed il pubblico l'atmosfera di una conversazione creativa, nella quale lo stile diretto, informale, chiaro permetta a tutti, professionisti e curiosi, di sentirsi direttamente coinvolti e trascinati in questa "performance collettiva". Anche quest'anno torna il PKN a Firenze, con nuovi speaker, nuove idee, nuovi progetti, tutto in una sera. L'evento è curato, organizzato dall'ISIA di Firenze, grazie ad un gruppo di studenti e docenti, che cura l'organizzazione, la logistica e la comunicazione. L'obiettivo è quello di rendere questo evento, anche per il panorama italiano, come per gli altri paesi, un punto di riferimento, un momento di incontro e confronto dedicato ai temi dell'arte, del design, della progettazione e della comunicazione.

*"REDUCE. The simplest way to achieve simplicity is
through reasoned reduction"*

Jonh Maeda
The laws of simplicity

Simplicity and reduction are today only two of the fundamental elements for "saying" something, a simple way to generate contents, to create ideas and exchanges of opinions, transformed into an emotional experience, that imprint itself in people's memories.

All this is represented today by Pecha Kucha, a Japanese formula that has long since caught on all over the world.

Six minutes and forty seconds each. Simple, isn't it?

Artists, creative people, designers, writers, professionals, or whoever feels like telling others about him/herself, his/her passions or ideology, simply and "dynamically."

How? Whoever has a project or an idea to share, can do so in a collective performance where each speaker has an individual space for a fixed time and no longer. For support there are images or any multimedia content.

"20 x 20 x 6,40". Twenty images for twenty seconds; in total six minutes and forty seconds available to speak, to show, to interact; few but fundamental.

This is the formula of Pecha Kucha Night, an event born in 2003 in Tokio on the initiative of two architects, Astrid Klein and Mark Dytham (KDa), which spread rapidly to over 300 cities. Pecha Kucha, which in Japanese is the onomatopoeic equivalent of our chiacchiera (chat), was created precisely in order to recreate between speakers and public the atmosphere of a creative conversation, in which the direct, informal, clear style allows everyone, professionals and the curious, to feel directly involved and drawn into this "collective performance". PKN returns to Florence once again this year, with new speakers, new ideas, new projects, all in one evening. The event is conceived and organized by ISIA of Florence, thanks to a group of students and teachers, in charge of the organisation, logistics and communication. The aim is to make this event, both in Italy and in other countries, a point of reference, an occasion for meeting and exchanging ideas on themes of art, design, planning and communication.





[Preincubazione]

All'interno del "Centro di Ricerca e Formazione sull'Innovazione tecnologica ed il Trasferimento di Tecnologie" - CERFITT, Pont-Tech S.c.r.l., incaricato della gestione dal Comune di Pontedera che ne è proprietario, eroga nella struttura, sulla base di un'esperienza pluriennale, i servizi di Incubatore (servizi completi di supporto allo sviluppo di start-up) e Polo Tecnologico (servizi completi di supporto gestionale e strategico per imprese già avviate).

CERFITT è una struttura, posizionata nel cuore di Pontedera, che fornisce servizi ad elevato valore aggiunto che vanno dall'utilizzo di moduli per ufficio alla consulenza per lo sviluppo del Business Plan e la formazione imprenditoriale, dal networking con altre imprese al monitoraggio dei finanziamenti, in un sistema di opportunità e di servizi integrati, offerti a condizioni agevolate nel caso dell'Incubatore mentre di mercato per il Polo.

La Regione Toscana ha recentemente promosso la "Rete Regionale del sistema di incubazione di impresa" accreditando le strutture che soddisfano i requisiti qualitativi e quantitativi previsti dalla Regione, e tra queste è risultato l'Incubatore del CERFITT che ha acquisito tale accreditamento con Decreto 5019 del 12.10.2010. In questo stesso contesto, dal 2011 si è introdotta la possibilità di poter accedere all'Incubatore attraverso un percorso di preincubazione (in pratica un supporto professionale tramite consulenti qualificati volto a definire e sviluppare il Business Plan), che grazie al cofinanziamento di Pont-Tech e della Regione a copertura dei costi delle attività consulenziali, CERFITT è in grado di offrire senza costi a carico dei partecipanti.

Per il proponente dell'idea la preincubazione offre importanti vantaggi e l'opportunità di un aiuto da parte di soggetti

[Pre-incubation]

At the "Centre of Research and Training in technological Innovation and Transfer of Technologies" – CERFITT, Pont-Tech S.c.r.l., charged with its management by the owner Municipal Council of Pontedera, thanks to its many years of experience, provides Incubator services (services including development and start-up support for growing companies) and a Technologic Centre (services including management and strategic support for already established companies).

CERFITT is a facility, situated in the heart of Pontedera, that provides services of high added value, ranging from the use of office forms to consultancy for the development of a Business Plan and entrepreneurial training, from networking with other companies to financing monitoring, in a system of opportunities and integrated services, which are offered on favourable terms in the case of the Incubator and on market terms in the Technologic Centre.

The Tuscany Region has recently promoted the "Regional Network of the business incubator system", accrediting those facilities that satisfy the qualitative and quantitative requirements laid down by the Region: among these is CERFITT Incubator, which obtained such accreditation with by Decree 5019 of 12th October 2010. In the same context, in 2011 the possibility was introduced of accessing the Incubator through a pre-incubation procedure (in practice, professional support through qualified consultants for the definition and development of a Business Plan), which CERFITT is able to offer without cost for the participants, thanks to the co-funding of Pont-Tech and the Region to cover the costs of the consultancy activities.

According to those proposing the idea, pre-incubation offers important advantages and the opportunity of help from experts in relation to the following points:

- evaluation of the advisability of starting a business
- increased command of the strategic and economic aspects

competenti in relazione ai seguenti punti:

- valutazione dell'opportunità di avviare un business
- aumento della padronanza degli aspetti strategici ed economici legati all'avvio del business
- perfezionamento del business plan in vista, della ricerca di investimenti, partner, opportunità di finanziamento.
- introduzione in reti di conoscenze tecnologiche, organizzative e di mercato.

Il Business Plan è il documento necessario in fase di analisi (sia da parte del futuro imprenditore che di un potenziale investitore) di un'idea imprenditoriale e costituisce il piano di lavoro quotidiano delle imprese.

L'accesso gratuito ai servizi di consulenza per il Business Plan è riservato ai proponenti di idee imprenditoriali o imprese, intenzionati ad insediarsi a Pontedera, costituite da non più di 3 anni che soddisfano una o più delle seguenti caratteristiche:

- presenza di un'idea di prodotto, servizio, processo, tecnologia, organizzazione o modello di business che risulti nuova rispetto al mercato, su scala nazionale o almeno regionale
- origine dell'idea imprenditoriale dalla ricerca pubblica o privata
- rapporto tra spese in ricerca e sviluppo e fatturato (o in alternativa costi operativi) > 15%
- esistenza di rapporti formalizzati di collaborazione con università ed organismi di ricerca

Il percorso di preincubazione del CERFITT si articola in due step successivi di consulenza, Affiancamento e Supporto Avanzato, tra le quali e prima delle quali sono svolte selezioni mirate, da parte dello staff del CERFITT, ad individuare le idee con il miglior potenziale per tradursi in impresa di successo.

Dopo quasi due anni dall'avvio del percorso di preincubazione è possibile stilare un bilancio, ancorché provvisorio, dell'esperienza maturata e sicuramente i risultati ottenuti confermano la

of starting a business:

- improvement of the proposed business plan, of the search for investments, partners and financing opportunities.
- inclusion in networks of technological, organizational and market knowledge.

The Business Plan is a necessary document in the analysis stage (both for a future entrepreneur and for a potential investor) of an entrepreneurial idea and constitutes the daily work plan of the businesses.

Free access to consultancy services for the Business Plan is reserved for those proposing entrepreneurial ideas or to companies that intend to establish themselves in Pontedera, were not constituted more than three years before and possess one or more of the following characteristics:

- there is an idea of a product, service, process, technology, organization or business model that is new to the market, nationally or at least regionally.
- the entrepreneurial idea should be the result of public or private research.
- the relationship between research and development costs and turnover (or alternatively operating costs) > 15%
- existence of formalized relations of collaboration with university and research organizations.

CERFITT's pre-incubation process consists of two successive consulting steps: Advanced Support, between and before which targeted selections are carried out by the CERFITT staff, in order to identify ideas with the greatest potential for transformation into successful enterprises.

After more than two years since the start of the pre-incubation process, an assessment, even if provisional, can be made of the experience and the results achieved certainly confirm the quality of the

qualità del lavoro svolto: ad oggi sono stati affiancati ben 21 gruppi di proponenti di cui 9 sono stati successivamente sostenuti nell'elaborazione finale del Business Plan, portando alla costituzione di 7 nuove imprese

Il positivo completamento del percorso di preincubazione del CERFITT costituisce la via preferenziale e preminente di accesso ai servizi di incubazione, prioritaria rispetto alle domande di accesso diretto, con la possibilità di usufruire, grazie all'accreditamento della struttura presso la Regione Toscana, di un finanziamento per la copertura dei costi dell'incubazione. Per ulteriori informazioni e contatti potete consultare la sezione CERFITT del sito [www.pont-tech.it]

[Poli di Innovazione]

La Regione Toscana ha istituito un sistema di Poli di Innovazione finalizzati all'attività di trasferimento di conoscenze e competenze tecnologiche e scientifiche al sistema delle imprese. Gli obiettivi di ciascuno dei 12 poli istituiti consistono nello stimolare e recepire la domanda di innovazione delle imprese aderenti al Polo e, in generale, delle PMI del settore tecnologico e applicativo di riferimento; accompagnare le imprese all'accesso di servizi specialistici ad alto valore aggiunto per sostenere la diffusione dell'innovazione fra le imprese del Polo e le imprese esterne; facilitare l'accesso da parte delle imprese alla conoscenza scientifica e tecnologica, ed alle reti e alle risorse in ambito nazionale ed internazionale nel campo della ricerca scientifica e della innovazione di interesse industriale; garantire la condivisione di attrezzature e laboratori.

Pont-Tech partecipa attivamente alla gestione di 3 Poli di Innovazione, ritenuti strategici per le competenze e il network relazionale della società.

POLO 12: Polo di Innovazione della Meccanica, Automotive e dei Trasporti, è stato costituito per offrire al sistema imprenditoriale servizi qualificati e innovativi quali progettazione, test, sperimentazione materiali, misurazione e analisi tolleranze, due diligence tecnologiche, supporto della progettazione strategica. Ad oggi, oltre ai centri di ricerca, alle università Toscane ed alle rappresentanze datoriali, hanno aderito al Polo 323 aziende. [www.compolab.it/it/polo-12.html]

POLO SCIENZE DELLA VITA: La costituzione del Polo di innovazione, attraverso il rafforzamento di un core di investimenti e di competenze nel settore delle scienze della vita (piattaforme tecnologiche e set di competenze tecnologiche e manageriali), concorre allo sviluppo di una base industriale altamente qualificata in campi di applicazione (salute dell'uomo oltre ad aree complementari del comparto biomedico) rilevanti per l'evoluzione futura del modello di sviluppo socio-economico del territorio della Regione Toscana con benefici sulle performance di lungo periodo, in termini di capacità innovativa e di risultati economici. [www.scienzedellavita.it]

work done: so far 21 groups of proponents have received support, 9 of which subsequently aided in the final drawing up of the Business Plan, leading up to the formation of 7 new enterprises.

The positive fulfilment of CERFITT's pre-incubation process constitutes the preferential and preeminent route to access to the incubation services, with priority over applications for direct access, with the possibility of taking advantage of funding to cover the costs of incubation, thanks to the accreditation of the facility by the Tuscany Region.

For further information and to contact us, log onto the CERFITT section of the website [www.pont-tech.it]

[Innovation Centre]

The Tuscany Region has instituted a system of Innovation Centres, the aim of which is the activity of the transfer of technological and scientific knowledge and skills to the system of enterprises. The aims of each of the 12 centres instituted, is to stimulate and meet the demand for innovation by the companies associated with the Centre, and, in general, of the small and medium-size enterprises in the technological and application sector of reference; to accompany the enterprises towards the access to specialized services of high added value to support the spread of innovation to the enterprises of the Centre and external enterprises; to facilitate access of the companies to scientific and technological knowledge, and to networks and resources nationally and internationally in the field of scientific and innovation research of industrial interest; and finally to ensure the sharing of equipment and laboratories.

Pont-Tech is actively involved in the management of three Innovation Centres, considered strategic for the competences and the relational network of society.

CENTRE NUMBER 12: The Centre for Mechanics, Automotive and Transport Innovation, was instituted in order to offer the entrepreneurial system qualified and innovative services, such as planning, testing, materials experimentation, measurement and tolerance analysis, technical due diligence, strategic planning support. Until now, in addition to research institutes, Tuscan Universities and employers representatives, 323 companies have joined the Centre. [www.compolab.it/it/polo-12.html]

CENTRE OF LIFE SCIENCES: The institution of the Innovation Centre, through the strengthening of a core of investments and competences in the life science field (technical platforms and sets of technological and management competences), contributes to the development of a highly qualified industrial base, in fields of application (human health in addition to complementary areas in the biomedical sector) which are important for the future evolution of the model of social and economic development of the Tuscany Region, with benefits for long-term performance, in terms of innovative capacity and economic results. [www.scienzedellavita.it]

POLO ICT e ROBOTICA: Una rete di soggetti, competenze, servizi per accelerare lo sviluppo delle imprese toscane che operano nell'ICT e robotica o che utilizzano l'ICT e la robotica per innovarsi. Un network di oltre 500 imprese hi-tech, 22.000 occupati di cui il 20% impiegati in attività di R&S, 11 tra Organismi di ricerca e Centri servizi per lo sviluppo competitivo dei settori toscani dell'ict e robotica. Il Polo d'innovazione ICT e robotica si propone come partner qualificato delle imprese ad alto potenziale tecnologico per l'erogazione di infrastrutture e servizi per l'innovazione organizzativa, di prodotto e processo, di mercato, facilitando la collaborazione tra PMI, Organismi di ricerca e Centri servizi al fine di favorire nuove opportunità di business e di crescita collaborativa [www.distrettoict-robotica.it]

[CERFITT]

A Pontedera, una delle aree economicamente ed industrialmente maggiormente sviluppate della Toscana e dell'Italia centrale, si trova il CERFITT: Centro Ricerca e Formazione sull'Innovazione Tecnologica e il Trasferimento della Tecnologia, una struttura polifunzionale nata nell'ambito del Programma di Sviluppo Locale della Ricerca e dell'Innovazione in Valdera (PRIV).

Il Centro - di proprietà del Comune di Pontedera - è gestito da Pont-Tech srl consorzio di sostegno all'innovazione attivo nel favorire l'integrazione fra ricerca, impresa e mercato. Pont-Tech è una società consortile a prevalente capitale pubblico, non ha finalità di lucro ed ha lo status di Organismo di Ricerca ai sensi della disciplina comunitaria in materia di aiuti di stato a favore di ricerca, sviluppo e innovazione (2006/c 323/01).

Il CERFITT è situato in una posizione particolarmente favorevole dal punto di vista logistico: di fronte al Museo Piaggio e nelle vicinanze degli Headquarters e degli stabilimenti produttivi dell'importante casa motociclistica nonché accanto ai prestigiosi laboratori di ricerca in robotica, sensoristica, microingegneria della Scuola Superiore Sant'Anna di Studi Universitari e di Perfezionamento. Un quadrilatero in cui cultura, ricerca scientifica, grande impresa e innovazione tecnologica hanno scelto di collaborare insieme per dare impulso e sostenere lo sviluppo economico e industriale del territorio.

Il CERFITT è un'entità articolata, dotata di nuove moderne strutture, che ospita 30 uffici per imprese innovative, aule conferenze e didattiche e laboratori tecnologici tematici che operano in ambiti differenti.

La finalità ultima della struttura è quella di rafforzare i legami tra sistema produttivo, territorio e sistema della ricerca attraverso l'assistenza alla nascita di nuove realtà hi-tech, sostenendo la nuova imprenditorialità attraverso una triplice articolazione funzionale:

- **Incubatore:** rivolto a imprese innovative costituite da meno di 36 mesi;
- **Polo Tecnologico:** rivolto a imprese innovative costituite da più di 36 mesi e/o al termine del periodo di incubazione ("acceleratore");
- **Ufficio Virtuale:** rivolto a imprese che, dopo avere spostato la propria sede al di fuori del CERFITT, intendono mantenere un recapito/legame operativo presso il Centro ed essere coinvolte nelle sue iniziative. Il Centro che è di vocazione multisettoriale

ICT CENTRE and ROBOTICS: A network of people, competences, services for the acceleration of development of Tuscan companies that operate in ICT and Robotics or use ICT to innovate. A network of more than 500 hi-tech companies, 22000 employees, 20% of which employed in Research&Development activities; 11 research Institutes and service Centres for the competitive development of Tuscan ICT and Robotics sectors.

The ICT and Robotics innovation Centre offers itself as a qualified partner of companies with high technological potential for the provision of infrastructures and services for organizational, product, process and market innovation; by doing so, it facilitates collaboration between small and medium sized enterprises, Research Institutes and services Centres in order to encourage new business and collaborative development opportunities. [www.distrettoict-robotica.it]

[CERFITT]

Pontedera, one of most highly developed, economically and industrially, areas of Tuscany and central Italy, is the location of CERFITT: Centre of Research and Training in Technologic Innovation and Technology Transfer; a multi-purpose structure created in the context of the Programme of Local Research and Innovation Development in Valdera (PRIV).

The Centre – owned by the Municipal Council of Pontedera – is managed by Pont-Tech srl, a consortium that supports innovation and is active in the promotion of the integration of research, business and the market. Pont-Tech is a consortium with mainly public capital, is non profit-making and has Research Institute status, under the European Community discipline concerning State aid for research, development and innovation (2006/c 323/01).

CERFITT's location is particularly favourable from a logistic point of view: in front of the Piaggio Museum and close to the Headquarters and the production plants of the important motorcycle company, and also next to the prestigious Robotics, sensor and micro-engineering research laboratories of the Sant'Anna School of Advanced Studies, Pisa. A quadrilateral where culture, scientific research, big business and technological innovation have chosen to collaborate in order to boost and support the economic and industrial development of the area.

CERFITT is a complex entity, provided with new modern facilities and houses 30 offices for innovative companies, lecture rooms, thematic technological laboratories operating in different contexts.

The ultimate purpose of the is to strengthen the link between the productive system, the local area and the research system, through assistance in the creation of new hi-tech realities, by supporting new entrepreneurship in three ways:

- **Incubator:** for innovative companies, less than 36 months old;
- **Technologic Centre:** for innovative companies, less than 36 months old and/or at the end of a period of incubation ("accelerator");
- **Virtual Office:** for companies which have moved their base out of CERFITT, wish to maintain an address/connection operational at the Centre and be involved in its initiatives.

The Centre is multi-sectorial (ICT, Micro-engineering, Biomedical, Sustainable Energy, Electronics, Chemistry and Services, etc.) and offers considerable potential for technological exchange among the guest companies, working in different fields of discipline. This facilitates a cross-fertilization process whose aim is to make possible the growth of each entrepreneurial activity on the basis of the opportunities for collaboration and interaction between the companies established there. In April 2008 Pont-Tech instituted, together with a qualified industrial

(ICT, Microingegneria, Biomedicale, Energie Rinnovabili, Elettronica, Chimica e Servizi, ecc.) offre elevate potenzialità di interscambio tecnologico tra le imprese ospitate, afferenti ad aree disciplinari diverse. Viene così favorito un meccanismo di cross-fertilization che aspira a fare crescere le singole attività imprenditoriali sulla base delle opportunità di collaborazione e di interazione tra le imprese insediate.

Nell'aprile del 2008 Pont-Tech ha costituito, insieme ad un qualificato partner industriale, che ha apportato competenze tecnologiche specialistiche, attrezzature ed infrastrutture tecniche, la joint-venture PontLab finalizzata a gestire nel CERFITT un Centro Tecnologico di precisione per prove ed assistenza, che rappresenta una realtà d'eccellenza in grado di erogare una gamma completa di servizi.

[PontLab]

PontLab è una Società a capitale misto pubblico/privato con maggioranza del Comune di Pontedera che si avvale della profonda conoscenza dei propri Tecnici e delle numerose Partnerships con Centri di Progettazione, Ricerca e Sviluppo e Prestigiose Università per rispondere alle più svariate esigenze in molti settori e ambiti. Il Laboratorio può erogare una gamma completa di Servizi, Competenze e Strumenti, a favore delle Imprese operanti in diversi settori (chimico, metalmeccanico, farmaceutico, biologico, etc.) con un particolare riguardo al settore manifatturiero e dei servizi al fine di contribuire al loro sviluppo e qualificazione. I settori a cui si rivolge sono:

- Meccanica
- Automotive & Mobility
- Edilizia
- Tessuti e Pelletteria
- Biomedicale
- Farmaceutica
- Chimica
- Alimentare
- Sanità e Servizi Sociali
- Istruzione e Formazione
- Beni Culturali
- Altri servizi

Pontlab dispone di una struttura flessibile e multi-servizio, idonea a supportare Aziende di dimensioni diverse, coniugando la necessità di esternalizzazione dei servizi ormai presente nelle grandi aziende con un supporto di crescita formativa per le realtà piccole, ove la struttura ridotta non permette di dedicare particolari risorse allo sviluppo. Le diverse esigenze a cui PontLab può dare risposta sono:

- Ricerca di nuovi materiali
 - Controllo di conformità e rispondenza alle Normative
 - Validazione di scelte progettuali
 - Benchmarking su materiali/prodotti
 - Sviluppo nuovi prodotti/processi
 - Qualifica di Fornitori
 - Certificazione di prodotto/sistema
 - Validazione processi produttivi
 - Supporto a Problem Solving
 - Definizione di normative tecniche volontarie e cogenti
- [www.pont-lab.it]

partner, which brought with it specialized technological competencies, equipment and technical infrastructures, the PontLab joint-venture, the aim of which is the management within CERFITT of a precision Technological Centre for tests and servicing, which represents centre of excellence capable of providing a complete range of services.

[PontLab]

PontLab is a Company with shared capital (public/private) with the majority share of the Municipal Council of Pontedera, which uses the extensive knowledge of its own Technicians and numerous Partnerships with Planning, Research and Development Centres and prestigious Universities in order to meet a large variety needs in a large number of sectors and context. The Laboratory can provide a full range of Services, Competences and Tools for companies operating in different sectors (chemical, engineering, pharmaceutical, biological, etc.), with particular regard for the manufacturing and services sector, in order to contribute to their development and qualification. The sectors it is concerned with are:

- Mechanics
- Automotive & Mobility
- Building industry
- Fabrics and Leather goods
- Biomedical
- Pharmaceuticals
- Chemistry
- Food
- Health and Social Services
- Education and Training
- Cultural Heritage
- Other Services.

PontLab has a flexible and multi-service facility at its disposal, suitable for supporting companies of different dimensions, combining the need for service outsourcing, by now present in large enterprises, with support for training development for smaller companies, where small premises mean that few resources can be dedicated to its growth. The needs which PontLab can meet are:

- Research into new materials
- Conformity check and compliance with the Law
- Validation of planning choices
- Benchmarking on materials/products
- Development of new products/processes
- Supplier qualification
- Certification of product/system
- Validation of production processes
- Problem Solving Support
- Definition of compulsory and optional technical regulations

[www.pont-lab.it]



Operazione finanziata nel quadro del POR FESR Toscana 2007-2013 obiettivo "Competitività regionale e occupazione" e PAR FAS 2077-2013 -

Edra a story all its own

A cura di / By
Edra

Edra nasce nel 1987 in Toscana, territorio ricco di storia, cultura, arte e sapienza produttiva. Il nome deriva dalla parola greca "esedra" - luogo filosofico destinato alla conversazione e all'incontro. Edra propone progetti originali, nati da un'inedita unione di tradizione e innovazione, alta tecnologia e abilità manuali, in una ricerca continua di nuove forme, alte prestazioni e nuovi materiali.

Ricerca

La ricerca è il mezzo con cui Edra arriva a concepire i propri progetti e a realizzare i propri prodotti. Ricerca avanzata, parallelamente materica e tipologica, dove ogni dettaglio coinvolge le tecnologie più innovative e le capacità manuali più raffinate.

Tecnologia

Tecnologie avanzate, provenienti da ogni settore e applicate al design, vengono adottate nei prodotti Edra con grande capacità, ma senza essere esibite. L'hi-tech diviene semplicemente il modo per risolvere al meglio un progetto.

Manualità

L'intervento manuale si applica a tutti i prodotti Edra, e ciò rende unici i risultati di una produzione seriale. I pezzi Edra sono quindi "finiti a mano" perché è l'unico modo per ottenerli e da un simile processo fatto di sapienza e attenzione, deriva un'altissima qualità.

Matericità

I materiali usati, sono portatori di qualità sensoriali, visive, tattili ed emozionali. Attraverso la materia, trattata con grande rispetto, secondo valori forti, assoluti e dai caratteri primari, Edra raggiunge nuovi traguardi significativi per la forma.

Comfort

Osservando il cambiamento delle abitudini, Edra determina nuove relazioni tra corpo e oggetti, creando forme e materie per nuovi e ineccepibili livelli di comfort.

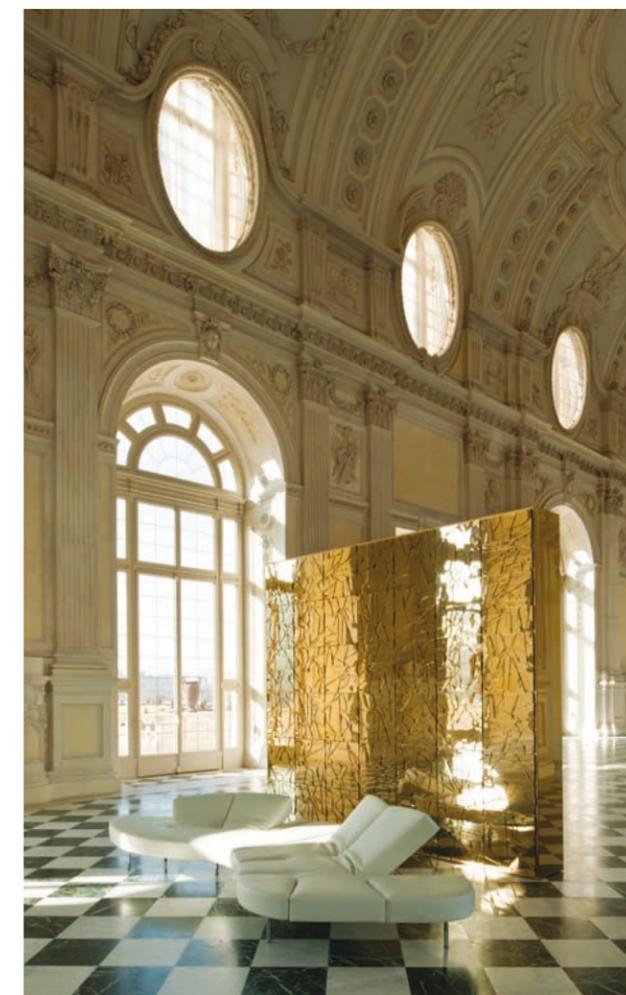
Edra was founded in 1987 in Tuscany, a land rich in history, culture, art and artisanal mastery. The name derives from the Greek word 'esedra', meaning a meeting place for philosophical discussion. Edra proposes original designs born of an unprecedented union of tradition and innovation, craftsmanship and technology, inspired by a continuous quest for high performance, new forms and new materials.

Research

Research is the means by which Edra conceives its projects and realizes its products. Advanced research, both material and typological, where every detail brings together the most innovative technologies and the most sophisticated manual skills.

Technology

Advanced technologies deriving from every sector and applied to design are adopted with great skill for the Edra product range, but never displayed. Hi-tech is simply the best way to resolve a project.



Craftsmanship

Manual intervention is part of the process for every Edra product, which means one-of-a-kind results combined with serial production. Edra pieces are 'finished by hand' because artisanal know-how and attention to detail are what ensure the highest possible quality.

Materials

The materials used are charged with visual, tactile and emotional power. By treating these materials with great respect according to the highest standards of quality and character, Edra achieves new goals meaningful in style.

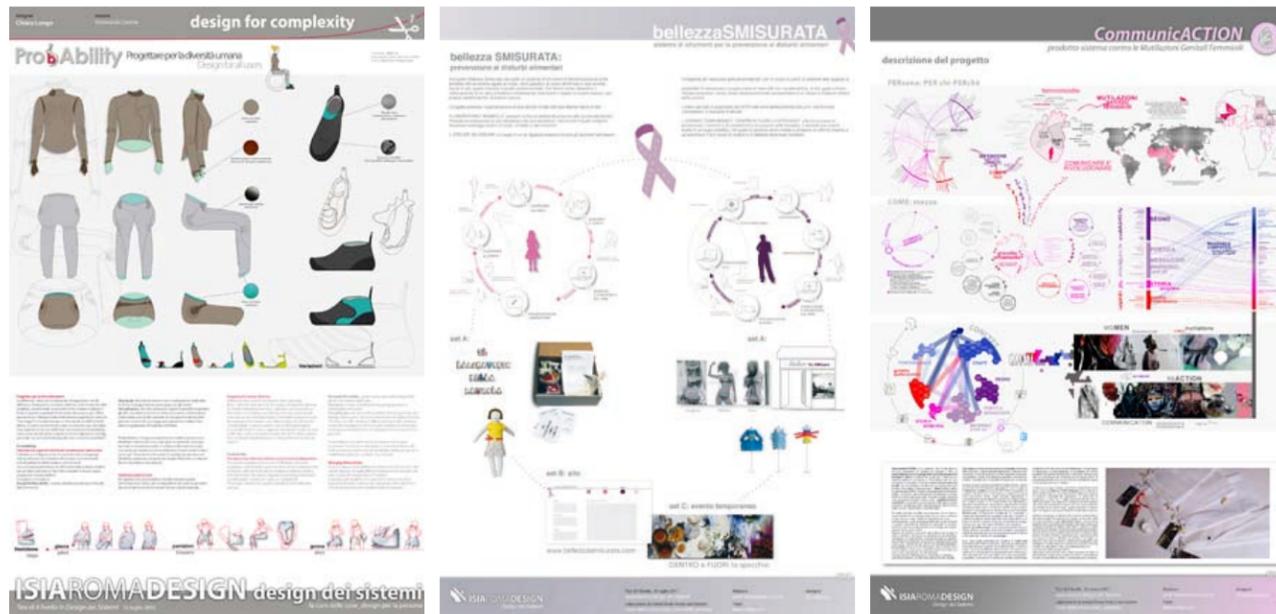
Comfort

Observing the change of habits, Edra establishes new relations between body and objects by creating shapes and materials for new and unexceptionable levels of comfort.

ISIA Roma

Dal Sistema Design al Design dei Sistemi

A cura di / Written by
Veneranda Carrino
 Docente di Analisi dei Sistemi e del
 Laboratorio di Sintesi Finale in Design
 dei Sistemi, ISIA Roma
 www.designperlacondivisione.com



[Dal Sistema Design al Design dei Sistemi]

Pensare e condividere il progetto nelle società complesse

Un amico filosofo di professione ricordava qualche giorno fa che aveva percorso, al compiere del suo settantesimo anno d'età, settecento chilometri della via Francigena. Aveva cioè deciso di "camminare" per meglio cogliere il mondo. Io riflettevo alla grande differenza che c'è tra il comune "correre" cui ci sottoponiamo giornalmente e il profondo valore del "camminare", e da buon matematico mi vedevo subito davanti due curve: quella esponenziale e quella logaritmica. Una inversa dell'altra in termini funzionali, ma non solo, due modi di essere: la prima il procedere impetuoso verso l'alto, l'altra il procedere prima con andatura più sostenuta, poi pian piano sempre più regolare. La prima il correre che ci impedisce di relazionarci agli altri, di comunicare di creare rapporti, di condividere, la seconda il camminare che ci permette e ci invita a stabilire relazioni, scambio di idee e sentimenti, la realizzazione di un progetto nel raggiungimento di una meta. Ecco che allora, metaforicamente parlando, il sistema design ha in qualche modo rappresentato il "correre", il crescere impetuoso della realizzazione e produzione di oggetti; il design dei sistemi, al contrario si propone di accompagnare con il progetto bisogni, relazioni, interazioni, necessarie ad affrontare meglio la complessità del mondo e la difficoltà del vivere. Un nuovo "camminare" ormai largamente necessario anche alla sopravvivenza della specie umana. Lungo questo tracciato vi condurrà la professoressa Veneranda Carrino, che seppure insieme a tanti altri colleghi, ha dato a tutti una forte spinta a intraprendere e vivificare questo cammino.

Giordano Bruno
 Direttore ISIA Roma

[From Design System to the Systems design]

Thinking and sharing the project in complex societies

Philosopher friend of mine recalled a few days ago that on the occasion of his seventieth birthday, he had walked 700 kilometres along the Via Francigena. That is, he had decided to "walk" to grasp the world better. I reflected on the great difference between the usual "rush" we subject ourselves to every day, and the profound value of "walking", and as a good mathematician, I immediately saw before me two curves: one exponential and the other logarithmic. One is the inverse of the other in functional terms, but they are also two modes of being: the first, an impetuous movement upward; the other, a movement at a faster pace, then gradually more and more uniform. The first, rushing that prevents us from relating to each other, from communicating, from creating new relationships, from sharing; the second, walking that enables us and invites us to build relationships, exchanges of ideas and emotions, the fulfilment of a project in the accomplishment of a goal. And so, metaphorically speaking, the design system in some way represents "rushing", the impetuous increase in the development and production of objects; the aim of systems design, on the other hand, is to accompany the project with needs, relationships, interactions, which are necessary to deal better with the complexity of the world and the difficulty of living. A new "walking" which is now generally necessary for the survival of mankind. You will be taken in this direction by Professor Veneranda Carrino, who along with many other colleagues, has hugely motivated us all to set off along this path and to give life to it.

Giordano Bruno
 Director ISIA Roma

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

Il design dei sistemi è il progetto di un sistema emergente autorizzante.

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

Il design dei sistemi, come pensiero complesso vive la condizione di pluralità come necessaria e fondante la capacità di essere incisivi nel contemporaneo. Opera per la gestione della complessità nelle nostre società, ovvero pensando in inter-relazione e "come congiuntamente necessarie logiche che si completano e che si escludono", in dialogica per il designer è dunque la relazione tra individuo e società.

Nel design dei sistemi il progetto (nelle sue forme di prodotti e servizi) è la risultante dei flussi nel sistema: il progetto è condiviso con l'esperienza dei destinatari che ne sono co-autori, in un procedimento aperto alle variazioni (nei risultati e nei procedimenti) come crescita qualitativa. Il tempo è la chiave che determina accresce, riconfigura il progetto aperto.

Plurali dunque i destinatari, design per: le persone, gli spazi, i servizi, per le imprese. Plurali le scale di intervento, sistema come: soggetti, campi, logiche, competenze. In dialogica le ragioni e le pulsioni agli scambi nel sistema: Esperienze e Immaginari; Narrazioni e Intersezioni; Azioni e Affetti; Passioni e Saperi. In dialogica le inter-relazioni tra gli attori nel sistema: tra individui e società; tra singolare e collettivo; tra prodotto e network; tra produttore e fruitore. Aperte alla variazione nella costruzione condivisa di significati le risultanti dei flussi nel sistema: corpi, persone, cittadini; territori, paesaggi, reti; scelte, condivisioni, immaterialità; bricoleur, prosumer, manager.

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

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

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

Systems design, as complex thought, sees plurality as necessary and fundamental condition for being able to be incisive in the contemporary world. It operates for the management of the complexity of our societies, that is, thinking in inter-relation and "as jointly necessary logics which complete and exclude each other"; therefore for the designer the relationship between man and society is dialogical.

In systems design the project (in its forms of products and services) is the resultant of the flows in the systems: the project is shared with the experience of the users, who are co-authors of it, in a process open to variations (of results and procedures) as qualitative growth. Time is the key which determines, expands, reconfigures the open project. Therefore there is a plurality of users; design for: people, spaces, services, and companies. There is a plurality of scales of intervention; systems such as: persons, fields, logics, and competences. Reason and instinct are dialogical in the exchanges in the system: Experience and Imagination; Narrations and Intersections; Actions and Affections; Passions and Knowledge. The inter-relations between the actors in the system are dialogical: between individuals and society, singular and collective, product and network, producer and user. The resultants of the flows in the systems are open to variations in the shared creation of meaning: bodies, people, citizens, territories, landscapes, networks; choices, sharing, immateriality; bricoleur, prosumer, manager.

Interventions come into being around the crucial question of "sharing", providing responsible answers to problems of management of processes, and to the spread of a project-based thinking, which in the reasons and feelings of "why do" will be moved by the need for an ethical relation with the other, that is, will have the dimension of a person, landscape, logic or competence. Therefore systems design as project for the creative abilities of the other, project to re-weave social relationships, project to promote interconnections, project to generate relational fruitions for the common good.

Relatori	Veneranda Carrino		
Biennio	Biennio ISIA ROMA Design dei Sistemi		
Progetto Diplomanda A.A.	Pro(b)ability Chiara Longo luglio 2010	Bellezza Smisurata Zoe Balmas luglio 2011	CommunicACTION Chiara Staniscia marzo 2011

Il Museo Piaggio

A cura di / By
Fondazione Piaggio



Il Museo Piaggio "Giovanni Alberto Agnelli" è stato inaugurato nel marzo del 2000 e occupa i 3.000 metri quadrati dell'ex attrezzatura, uno dei corpi di fabbrica più antichi e suggestivi del complesso industriale di Pontedera, dove l'azienda insediò la propria produzione a partire dai primi anni Venti del '900.

Il Museo è nato per conservare e valorizzare la memoria storica dell'impresa. Si pone l'obiettivo di ricostruire le vicende di Piaggio e di ripercorrere un lungo periodo di storia italiana, fatto di trasformazioni economiche, di costume e di sviluppo industriale, narrati attraverso l'esposizione dei prodotti più famosi e rappresentativi e attraverso i documenti e le immagini del ricchissimo archivio.

Fondamentali testimonianze della produzione precedente il lancio di Vespa nel 1946, accolgono il visitatore all'ingresso del Museo Piaggio un esemplare di motrice ferroviaria MC2 de 54, e un aereo PI48, un biposto da addestramento acrobatico del 1951. All'interno del museo due motori aeronautici stellari, costruiti negli stabilimenti di Pontedera e di Pisa negli anni '30, dominano la sala centrale.

Ciò che maggiormente attira al Museo appassionati di tutto il mondo è tuttavia la Collezione Vespa, unica nel suo genere. Solo a Pontedera, infatti, è possibile trovare i preziosi prototipi degli anni '40: l'MP5, conosciuto con il soprannome di "Paperino", primo esercizio di Piaggio sul tema scooter, prodotto in pochissimi introvabili esemplari tra il 1943 e 1944; e l'MP6, il celeberrimo prototipo di Vespa uscito dalla matita di Corradino d'Ascanio nell'autunno 1945.

Tra i veicoli di serie si possono ammirare i "classici" della sconfinata produzione Vespa (più di centoquaranta versioni) tra cui si distinguono la prima serie 98cc dell'aprile 1946; la Vespa 125 del 1951, modello utilizzato da Audrey Hepburn e Gregory Peck sul set di Vacanze Romane; la Vespa "U" (utilitaria) del 1953, costruita

The "Giovanni Alberto Agnelli" Piaggio Museum was inaugurated in March 2000 and occupies the 3,000 square meters of the company's former tool-shop in one of the oldest and most characteristic bodies of the industrial complex in Pontedera, where Piaggio started its production in the early nineteen twenties.

The Museum was created to preserve and highlight the value of a historic legacy. The objective is to tell the history of Piaggio and through it the development of Italian industry, economy and society by exhibiting some of the company's best known, most representative products and through the documents and images of its extensive Archive.

Fundamental examples of the company's production prior to the launch of the Vespa in 1946, welcome the visitor at the entrance of the Piaggio Museum: a 1954 MC2 train engine, a PI48 airplane, a two-seater acrobatic training plane produced in 1951. Inside the museum, two stellar plane engines, built in the Pontedera and Pisa plants in the Thirties, dominate the central hall.

The Museum's main attraction bringing enthusiast from around the world is, however, the Vespa Collection, unique in its kind. It is only in Pontedera in fact that one can find the precious prototypes produced in the forties: the MP5, nicknamed "Paperino", Piaggio's first exercise in scooters, produced in a very few, untraceable units between 1943 and 1944; and the MP6, the famous prototype of the Vespa designed by Corradino d'Ascanio in the autumn of 1945.

Amongst the standard production models one can admire the "classics" of the vast Vespa collection (over a hundred and fifty versions) highlighted by the first 98cc series launched in April 1946; the 1951 Vespa 125cc, the model used by Audrey Hepburn and Gregory Peck on the set of Roman Holiday; the 1953 Vespa "U" (as in "utilitaria" or economy vehicle), built in only 7.000 units, currently amongst the most sought after by collectors around the world; the first "gran turismo", the

in soli 7.000 esemplari, oggi tra i pezzi più ricercati dai collezionisti di tutto il mondo); la prima granturismo Vespa GS 150 del 1955; la Vespa 50 del 1963 (per tutti gli italiani, il Vespino), che segnò una pietra miliare nella storia dello scooter più famoso del mondo (e fu seguita, nel 1969, dal grande successo della 50 Special); la 90 Super Sprint del 1965, veicolo-mito per i giovani sportivi; la 125 Primavera del 1967, vero e proprio oggetto di culto per i giovani dell'epoca. Gli anni '70 sono egregiamente rappresentati dalla Vespa 125 Primavera ET3 e dalla Vespa 200 Rally, che in quegli anni proponevano una soluzione tecnica innovativa come l'accensione elettronica, e dalla Vespa PI25X del 1977, "replicata" da una sua versione gigante, un modello fuori scala di 4 metri di altezza in vetroresina e vernice rossa.

Tra i pezzi più rari conservati al Museo Piaggio ci sono senz'altro alcuni esemplari di Vespa da record e da corsa: veicoli unici, tra i quali spiccano la Vespa Siluro (una 125 a cilindri contrapposti con la quale Mazzoncin conquistò il record mondiale sul chilometro lanciato nel 1951) e la Vespa Monthéry (una 125 che nel 1950 conquistò 17 record del mondo in 10 ore sull'omonimo circuito francese), senza dimenticare la Vespa Sei Giorni (con la quale la squadra Piaggio vinse nel 1951 ben 9 medaglie) e le Vespa 98 e 125 corsa e circuito.

Una vera curiosità è la Vespa Alpha, veicolo fuoriserie realizzato per la produzione del film Dick Smart, Agente 2007 del 1967, che nella finzione scenica poteva trasformarsi in elicottero e sottomarino. Un capitolo a parte meritano le due Vespa destinate a uso militare: la Vespa 150 T.A.P., destinata alla Armée Française e armata con un cannone anticarro senza rinculo da 75 mm e il prototipo di Vespa Militare 125 del 1964, progettata per il Ministero della Difesa italiano.

La collezione del Museo è arricchita da quei prodotti che hanno accompagnato il successo dell'azienda nel settore della mobilità individuale dal 1946 in poi: l'Ape (di cui sono conservati alcuni esemplari, tra i quali spicca il Cassone del 1953, il Calessino del 1956, il Pentarò versione "antincendio" del 1962 e una bellissima versione "carretto siciliano" interamente dipinta a mano), i ciclomotori (dal prototipo del 1955 al Ciao del 1967), la Vespa 400 (una piccola automobile che Piaggio produsse dal 1957 al 1961 negli stabilimenti in Francia dell'ACMA) e il Moscone ("la Vespa del mare", motore fuoribordo del 1949).

Un'apposita area del Museo, infine, è dedicata alla Collezione Gilera, storica azienda produttrice di motociclette di Arcore, acquisita da Piaggio nel 1969. La collezione comprende pezzi assai preziosi, a partire dalla prima moto costruita da Giuseppe Gilera nel 1909 (la VT 317), passando per la Rondine "carenata" del 1937 (la cui carriera sulle piste è costellata da records), la 500 Saturno Sport (progettata nel 1940 da Giuseppe Salmaggi), la 500 Saturno Sanremo, la 125 e 175 Bicilindrica e la 500 Quattro cilindri, solo per citarne alcune.

Dalla sua apertura, nel 2000, il Museo Piaggio ha avuto più di 300.000 visitatori, con un continuo aumento fino ad arrivare al record del 2011, quando è stato visitato da quasi 40.000 persone. Esso è quindi fra i 5 musei d'impresa più visitati in Italia. Il Museo è gestito dalla Fondazione Piaggio, una Onlus a

Quaderni della Fondazione Piaggio



Dal 1995 la Fondazione Piaggio si è dotata di una pubblicazione periodica, i «Quaderni della Fondazione Piaggio», che ospitano gli atti dei convegni, dei seminari e delle conferenze, il resoconto dei dibattiti e delle tavole rotonde promosse dalla Fondazione. Essi sono dunque testimonianza viva della feconda attività culturale della Fondazione, attraverso la pubblicazione di testi selezionati relativi agli eventi organizzati e ospitati dal Museo Piaggio "Giovanni Alberto Agnelli" nel corso dell'anno. Ogni numero è corredato da un inserto fotografico che commenta visivamente le iniziative della Fondazione, le mostre d'arte e la ricchezza documentaria dell'Archivio storico "Antonella Bechi Piaggio".

Grazie a una distribuzione mirata e capillare, i «Quaderni» raggiungono le principali biblioteche italiane e un gruppo selezionato di personalità e istituzioni del mondo culturale, museale e delle Fondazioni d'impresa, garantendo alle attività della Fondazione e ai testi pubblicati la massima visibilità.

Since 1995, the Piaggio Foundation has availed itself of a periodic publication, "Quaderni della Fondazione Piaggio", in which one can find the documents of the conventions, seminars and conferences and the minutes of the debates and round tables promoted by the Foundation. These are, therefore, a vivid testimony of the prolific cultural activities of the Foundation, disseminated through the publication of selected contributions to the events which were organized and hosted by the "Giovanni Alberto Agnelli" Piaggio Museum, in the course of the year. Every edition comes with a photographic supplement that visually describes the Foundation's initiatives, the art exhibitions and the wealth of documentation of the "Antonella Bechi Piaggio" Historical Archive. A targeted and capillary distribution ensures that the "Quaderni" are delivered to the main Italian libraries and a selected group of personalities and institutions of the cultural world, of various museums and enterprise Foundations, guaranteeing the Foundation's activities and the published texts the maximum visibility.

partecipazione mista pubblica e privata (Piaggio & C. S.p.A., Comune di Pontedera, Provincia di Pisa) nel 1994.

La Fondazione è un luogo di promozione culturale estremamente vivo e dinamico dove convivono mostre d'arte, convegni, incontri ed eventi culturali, spettacoli musicali, di danza e di moda.

Nell'ambito di queste attività, la Fondazione organizza e ospita, nella sala dedicata alle esposizioni temporanee, mostre di artisti del calibro di Giorgio De Chirico, Enrico Baj, Giorgio dal Canto, Dario Fo e Franca Rame, Giampaolo Talani, Ugo Nespolo, e promuove periodicamente il lavoro di giovani artisti emergenti. Ogni anno, infine, dedica una grande mostra a Piaggio e a vari



aspetti della sua storia: da ricordare, in particolare, la mostra La Vespa e il Cinema, che alla fine del 2010 ed agli inizi del 2011 ha attirato una folla di visitatori anche grazie alle serate di proiezione di film con la partecipazione di attori noti al grande pubblico come Alessandro Gassman, Massimo Ghini, Giorgio Faletti, Giorgio Panariello, Beppe Fiorello, Jerry Calà e Ugo Dighero. Da citare anche la grande mostra dedicata all'inventore della Vespa dal titolo Corradino d'Ascanio. Uomo Genio Mago Mito inaugurata nel novembre 2011 alla presenza di Luca Zingaretti che interpretò d'Ascanio in una lettura scritta per lui dallo sceneggiatore pisano Mario Cristiani.

1955 Vespa GS 150cc; the 1963 Vespa 50cc (known to all Italians as the "Vespino"), which was a milestone in the history of the most famous scooter in the world (which was followed, in 1969, by the huge success of the 50cc Special); the 1965 90cc Super Sprint, mythical ride for sporty youngsters; the 1967 125cc Primavera, a true cult amongst youngsters of the time. The Seventies are beautifully represented by the Vespa 125cc Primavera ET3 and by the Vespa 200cc Rally, which in those years introduced an innovative technical solution like the electronic ignition, and by the Vespa 1977 P125X, "replicated" in a giant version, an out of scale model 4 meters in height in fiberglass and red varnish.

Amongst the rarest exhibits displayed at the Piaggio Museum are some examples of record breaking and racing Vespas: unique vehicles such as the Vespa Siluro (a 125cc opposed cylinders with which Mazzoncini beat the world record in the flying kilometer in 1951) and the Vespa Monthéry (a 125cc that in 1950 broke 17 world records in 10 hours on the French circuit with the same name), without forgetting the Vespa Sei Giorni (Six Days) (with which the Piaggio team won no less than 9 medals in 1951) and the Vespa 98cc and 125cc race and track.

An amusing exhibit is the Vespa Alpha, custom-built for the production of the film Dick Smart, Agent 2007 in 1967, which in the film would turn into a helicopter or a submarine. A special mention goes to the two Vespa's produced for military use: the Vespa 150 T.A.P., produced for the Armée Française and armed with a 75mm anti-tank cannon without recoil and the Vespa Militare 125 produced in 1964, designed for the Italian Defense Ministry.

The Museum's collection is enriched by the products that have made the success of the company in the personal transport sector from 1946: the Ape (of which various models are displayed, including the 1953 Cassone, the 1856 Calessino, the "fireproof" version of the Pentarò launched in 1962 and a beautiful version of the entirely hand painted "Sicilian cart"), the mopeds (from the 1955 prototype to the Ciao introduced in 1967), the Vespa 400cc (a small car that Piaggio produced from 1957 to 1961 in the ACMA plant in France and the Moscone ("the Sea Vespa", outboard motor launched in 1949).

A special part of the Museum, finally, is dedicated to the Gilera Collection, historic motorcycle manufacturers of Arcore, bought by Piaggio in 1969. The collection includes some very precious exhibits, from the 1937 "faired" Rondine (which had a huge success on the tracks with record breaking feats), the 500cc Saturno Sport (designed in 1940 by Giuseppe Salmaggi), the 500cc Saturno Sanremo, the 125cc and 175cc Two cylinder and the 500cc Four cylinder, just to mention a few.

Since its inauguration in 2000, the Piaggio Museum has welcomed more than 300.000 visitors, recording a constant increase which reached a record 40,000 visitors in 2011. It is amongst the first five most visited industrial museums in Italy.

The Museum is run by the Piaggio Foundation, a non-profit organization of joint public and private ownership (Piaggio & C. S.p.A., Municipality of Pontedera, Province of Pisa) founded in 1994.

The Foundation is an extremely dynamic and lively centre of cultural

Nel progetto culturale promosso dalla Fondazione, svolge un ruolo di primaria importanza anche l'Archivio Storico "Antonella Bechi Piaggio", che conserva la documentazione relativa alla storia della Piaggio dalle sue origini fino ai giorni nostri, in tutte le sue attività e in tutti i suoi settori. Nelle carte rivivono persone e situazioni, che hanno scritto la storia della motorizzazione, del design, della comunicazione, della fotografia e del tessuto socio-economico dell'Italia. Composto da circa 5.000 file e tuttora in continuo ampliamento, l'Archivio Storico consente la consultazione del suo patrimonio a quanti vogliono approfondire la ricerca su una delle realtà industriali più importanti in Europa.

between the end of 2010 and the beginning of 2011, also thanks to the program of film screenings attended by popular actors like Alessandro Gassman, Massimo Ghini, Giorgio Faletti, Giorgio Panariello, Beppe Fiorello, Jerry Calà and Ugo Dighero. Another exhibition worth highlighting is the one dedicated to the inventor of the Vespa, Corradino d'Ascanio. Uomo Genio Mago Mito (Corradino d'Ascanio, Man, Genius, Magician, Myth) inaugurated in November 2011, attended by Luca Zingaretti who played the role of d'Ascanio in a reading written especially for the occasion by screenplay writer Mario Cristiani. The "Antonella Bechi Piaggio Historical Archive" also plays a fundamental

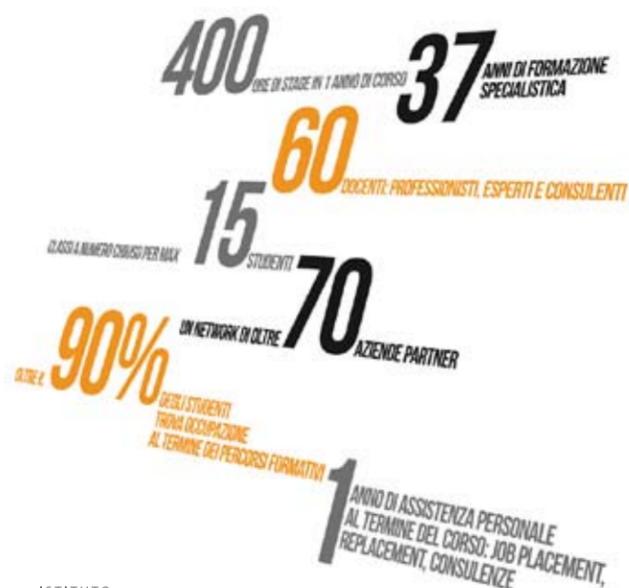


promotion which includes art exhibitions, conferences, cultural meetings and events, concerts, dance performances and fashion shows. Within these activities, the Foundation organizes and hosts art exhibitions in the Temporary Exhibitions hall dedicated to artist of the caliber of Giorgio De Chirico, Enrico Baj, Giorgio dal Canto, Dario Fo and Franca Rame, Giampaolo Talani, Ugo Nespolo, and periodically promotes the work of young up and coming artists. Finally, every year the museum dedicates an important exhibition to Piaggio and to the various aspects of its history: worth a particular mention is the La Vespa e il Cinema (The Vespa and the Movies) exhibition which attracted a vast public

role in the cultural project promoted by the Foundation, as it has preserved a wealth of documentation pertaining to the history of the Piaggio adventure, from its origins to the present day, in all its activities and sectors. The documentation in the Archives brings to life the people and situations that made the history of motorization, of design, communication, of photography and of Italy's socio-economic fabric. Consisting in about 5,000 files, and still growing, the Historic Archive is open for consultation to whoever is interested in researching one of the most important industrial enterprises in Europe.

Istituto Modartech

Creatività, tecnica,
pratica e tecnologia



ISTITUTO MODARTECH

L'Istituto Modartech è un centro di riconosciuta eccellenza, punto di riferimento da oltre 35 anni per coloro che ricercano percorsi formativi altamente professionalizzanti nei settori specifici dell'Abbigliamento, Calzatura e Comunicazione.

Luogo ideale per chi cerca una formazione pratica e vuol fare della propria creatività una professione.

L'Istituto propone corsi di formazione che vengono incontro alle necessità di neodiplomati e neolaureati grazie a un'offerta didattica flessibile e personalizzabile che si adatta alle esigenze, attitudini e aspirazioni dello studente. Fortemente legato al mondo del lavoro, grazie alla vasta rete di aziende partner in continuo ampliamento, l'Istituto Modartech ha come obiettivo primario quello di favorire l'ingresso dei propri studenti nel mondo del lavoro, grazie a percorsi formativi aggiornati e condivisi con le imprese, e stage aziendali garantiti.

Una didattica laboratoriale che unisce creatività, pratica e tecnologia, per offrire ai propri studenti garanzie formative, competenze concrete pratiche e certificate grazie a corsi legalmente riconosciuti che rilasciano Qualifiche di livello europeo. È grazie a questa filosofia e metodo di lavoro che oltre il 90% degli studenti trova occupazione al termine dei percorsi formativi.

L'Istituto Modartech si trova a Pontedera – PISA nel cuore di uno storico e dinamico distretto produttivo che ha dato vita ad uno dei più significativi prodotti mondiali del design industriale, la Vespa, e che vede una forte concentrazione di aziende del mondo dell'abbigliamento e della calzatura. Dove la forte vocazione tecnologica pone la città all'interno di una rete regionale di centri di ricerca, poli tecnologici, laboratori di eccellenza e aziende hi-tech e web oriented.

A cura di / By
Istituto Modartech

I numeri di
Istituto Modartech

[Istituto modartech: chi siamo]

- Una formazione che unisce creatività, tecnica e tecnologia
- Una formazione pratica e laboratoriale con forte attenzione alle tecnologie più innovative
- Un corpo docente composto interamente da professionisti, esperti e consulenti
- Le tecnologie di ultima generazione applicate ai settori di specializzazione (Moda e Comunicazione multimediale) e un PC portatile che rimane in dotazione agli studenti, nei percorsi formativi di almeno 1 anno
- Un network di aziende di settore e partner internazionali che collaborano alla didattica e alla formazione
- Un'opportunità con alternanza scuola-lavoro con uno stage in Italia o all'estero
- La promozione dei lavori degli studenti nell'ambito di eventi, concorsi internazionali e sfilate

Percorsi formativi

Tra le proposte didattiche dell'Istituto Modartech, focus su:

Corsi post-diploma

- CORSO TRIENNALE in DESIGN E PROGETTAZIONE DELLA MODA
- CORSO BIENNALE in DESIGN E PROGETTAZIONE DELLA CALZATURA
- CORSO BIENNALE in PROGETTISTA DELLA COMUNICAZIONE

Job Master

- FASHION DESIGN JOB MASTER
- FOOTWEAR AND BAG DESIGN JOB MASTER

Per informazioni e colloqui personalizzati: www.modartech.com

Modartech is an institute of excellence for highly professional educational training. For over 35 years it has conducted courses in fields of Fashion Design, Styling, CAD styling and design for wearing apparel and footwear, as well as Graphics and Web Design.

This is an exclusive college with limited enrolment numbers that combines design creativity with hands-on skills.

The Institute offers professional training in answer to the needs of recent secondary school and university graduates with flexible customised courses adapted to the specific demands, aptitudes and aspirations of the student. Modartech works closely with the business world through a large and ever-increasing network of partner companies. The Institute's main target is to facilitate its students' entry into the job market through constantly updated professional courses and guaranteed company internships in collaboration with fashion and footwear companies.

Hands-on laboratory courses combine creativity, practical experience and technology to provide students with guaranteed training, practical and accredited expertise. Courses are legally recognised with certified European qualifications.

Thanks to his policy, 90% of Modartech students find employment on completion of their training courses.

Istituto Modartech is located in Pontedera right in the heart of Tuscany and is a short distance from the major cities of Pisa, Florence, Lucca and Livorno.

Pontedera lies at the historic and dynamic industrial district of the world of clothing and footwear, and today is a production centre with increasing acclaim at international level.

A strong technological vocation places the home of the Vespa scooter in a context characterised by innovation, digital design and culture, in a regional network of research centres, technology parks, excellence laboratories and hi-tech, web-oriented companies.

[Istituto Modartech: highlights]

- Educational training that combines creativity, technique, and technology
- Practical hands-on laboratory training with a strong focus on the latest cutting-edge technologies
- Teaching staff composed entirely of professionals, experts and consultants
- A lap top computer for each student: this notebook will be used during lessons and for home assignments
- More than 70 fashion and communication companies within the Modartech network which collaborate with student teaching, training and employment opportunities
- Internship into important italian companies
- Events, international contests, and fashion shows to promote students' work

Educational training

Focus on:

Under graduate courses

- Fashion Design (3 Years)
- Footwear Design (2 Years)
- Web & Graphic Design (2 Years)
- Job Masters
- Fashion Design Job Master
- Footwear And Bag Design Job Master

For any information, please contact us:
www.modartech.com

[Design e progettazione della moda]

Il percorso di formazione Design e Progettazione della Moda permette di progettare professionalmente una collezione di abbigliamento, partendo dalle tecniche più innovative per la ricerca tendenze, dalla conoscenza di tessuti e materiali, all'acquisizione di competenze stilistiche, modellistiche e sartoriali. Un mix completo di creatività, pratica e tecnologia, avvalendosi di metodi, strumenti e tempistiche adottati all'interno delle imprese del fashion system. Per la formazione di un profilo professionale di alta specializzazione richiesto dal mondo della moda. A seguire alcuni dei temi più recenti sviluppati nel corso del progetto.



Alcuni lavori realizzati dagli studenti del corso Fashion Design 1° anno, A.A. 2011/12

Several models created by first year Fashion Design students, 2011-2012 academic year.



[Fashion Design]

The FASHION DESIGN course teaches how to create a professionally designed clothing collection using cutting-edge technology to research the latest fashion trends, recognise textiles and materials, and acquire designing, modelling and tailoring skills. The course provides a complete combination of creativity, practical experience and technology using the methods, instruments and time factors adopted by fashion system companies. This training is aimed at forming highly specialised profiles required by the fashion world. Some of the Institute's most recently developed projects.



[Modartech Day]
Istituto Modartech
per Café Noir

Nella cornice della sede dell'Istituto Modartech a Pontedera, l'evento ha visto protagonisti gli studenti e le loro proposte moda. Total look donna, t-shirt e accessori ispirati al fashion mood Café Noir; presentati in un'esclusiva occasione di incontro con aziende e istituzioni. Per gli studenti dell'Istituto un'opportunità concreta di collaborare con un grande brand della moda e dimostrare la propria creatività e competenza grazie alla presentazione dei progetti che hanno portato alla realizzazione di una vera e propria collezione indossata da modelle professioniste ed oggetto di shooting fotografici.



[La Moda in Movimento]
Design di capi trasformabili in
collaborazione con Piaggio

Un'opportunità unica pensata appositamente per esaltare la trasformabilità dei capi ideati ispirandosi a una donna che si muove sulle due ruote grazie a capi funzionali, ma che si trasformano in pochi attimi in capi e accessori di grande femminilità. Nel Museo Piaggio di Pontedera, sessioni di shooting fotografici con 15 fotografi che hanno immortalato tutte le collezioni, per concludere con la sfilata di tutti i capi sul Red Carpet, alla presenza della stampa e degli addetti ai lavori.

[Fashion in Motion]
Transformable clothing design in
collaboration with Piaggio

Foto di alcuni lavori realizzati dagli studenti del corso Fashion Design 1° anno - A.A. 2010/11

Photos of certain models created by first year Fashion Design students, 2010-2011 academic year.



[Modartech Fashion Trends S-S'11]

Innovazione nella ricerca tendenze

Per i fashion designer dell'Istituto Modartech una scelta libera nel brand di ispirazione, ma con assoluta attenzione alle tendenze, una ricerca di livello professionale, con metodologie e strumenti del tutto innovativi che ha portato alla realizzazione di linee-prodotto ad alto contenuto moda - nelle linee, nei materiali come nelle cartelle colori. Collezioni realizzate utilizzando anche capi di recupero, reinterpretati e mixati con nuove proposte. Per presentare collezioni total look donna e capi gran sera. Al Teatro Era di Pontedera, alla presenza di 500 persone un Fashion Show di livello professionale che ha esaltato la creatività e la competenza degli studenti dell'Istituto.

Progetto realizzato da Elenia Maccioni, studentessa corso Fashion Design - A.A. 2009/10

Project created by Elenia Maccioni, Fashion Design student -2009-2010 academic year



[Modartech Fashion Trends Spring Summer'11]

Trend research innovation



[Shoe Project Manager]

Il progetto di formazione SHOE PROJECT MANAGER permette di progettare professionalmente il prodotto calzatura, dall'ideazione alla gestione di una collezione. La conoscenza specifica delle tecnologie e tecniche di lavoro, dei pellami, degli strumenti e attrezzature, della ricerca tendenze permettono di ideare e realizzare modelli e accessori. A seguire il tema più recente sviluppato nel corso del progetto.

[Shoe Project Manager]

Istituto Modartech per Viola Vinca

Ispirati al fashion mood Viola Vinca che nel footwear è sinonimo di Stile Italiano, design moderno e raffinata artigianalità toscana. In sinergia con il brand, gli studenti dell'Istituto Modartech hanno avuto la possibilità di progettare collezioni di calzature, simulando la reale ideazione di proposte creative grazie ad un'attenta ricerca tendenze, scelta dei materiali e analisi della filosofia del prodotto. Un mix vincente fra la creatività pura dello studente e il bagaglio tecnico e professionale richiesto dal mondo della calzatura.

[Shoe Project Manager]

The SHOE PROJECT MANAGER training course provides students with professional footwear design techniques from initial drawings through to managing a footwear collection. The course includes specific expertise in the work techniques and technology, leathers, tools, instruments, and fashion trend research necessary to design footwear models and accessories. One of the Institute's most recently developed projects.

[Shoe Project Manager]

Istituto Modartech per Viola Vinca

Foto e illustrazioni di alcuni lavori realizzati dagli studenti del corso Shoe Project Manager: A.A. 2011/12

Photos and pictures of certain projects created by Shoe Project Manager students, 2011-2012 academic year



WORK OUT

[La trasversalità del progetto. Un'idea metodologica del condividere]

Se il progetto, come occasione di crescita e trasmissione della conoscenza, può essere descritto come un processo cognitivo, la visualizzazione, ovvero 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.

Ognuno di noi ha oggetti che ci rappresentano e ci raccontano nel tempo per non dimenticare e non dimenticarci. Il "buon design" è prima di tutto progetto dell'idea, in quanto 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. Compito del designer è dunque quello di ideare concetti che scaturiscono da riflessioni sul vivere quotidiano, dalla sua interpretazione e di costruire un "prodotto nuovo", con un'utilità intima, capace, sì di variare al mutamento degli stili e delle mode, ma di rimanere sempre attuale, in quanto mossa da bisogni e necessità che l'uomo ha sempre avvertito. Un nuovo prodotto non può limitarsi ad essere il risultato di una giusta combinazione di valori estetici e funzionali, ma ha senso di esistere solo se ha realmente qualcosa da raccontare; deve essere in grado di comunicare da sé il senso della propria esistenza e della propria funzione.

L'obiettivo del Workshop, 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

[The transversal nature of the project. A methodological idea to be shared]

If the project, as an occasion for growth and transmission of knowledge, can be described as a cognitive process, visualization, that is, the ability to translate the project in images, plays a fundamental role, in the generation of both innovative proposals and of their communication. The best way to foresee the future is to design it, to shape it.

Everybody has objects which represent us and tell us something about ourselves so that we will not forget and not forget ourselves. "Good Design" is first of all a project of an idea, because it is the meaning that forms the object; it is about cross-fertilization between subject matters, since it is from this that the identity of a project is born; it experiments with languages and becomes a message.

Therefore a designer's job is to conceive ideas which arise from considerations on everyday living, from its interpretation and also to create a "new product", with an intimate utility, which can vary as style and fashion change, but also remain always up-to-date, in that such utility determined by needs that men have always felt. A new product cannot just be the result of the right combination of aesthetic and functional values, but its existence has meaning only if it has really something to tell; it should be able to communicate the sense of its own existence and function.

Over the years the goal of the Workshop has been to create relations on which to base the development of design projects, providing the participants with essential competences and tools to acquire indispensable planning skills for the setting up of a group project. Crea@tivity is a full, collective experience which stimulates spontaneous and conscious planning capacity, in which project flows are accelerated and interweave, leading the participants to explode existing horizons through a continuous exchange of ideas. The result is not only the design of a product, but also a vision of scenarios, trends, needs and solutions. The formula tried was that of "full-immersion": two days during which the framework of a workshop is proposed to the participants, giving rise to a collective brainstorming, the true beginning of the project activities.

Some fundamental elements for the development of critical thinking emerge from this work project: questioning ideas that are taken for granted, because behind the projects are the questions. In short, asking the right questions, even before giving the right answers.

Adopting different perspectives, which means taking advantage of the diversity and the contributions that can be made by people of different kind, place of origin and experience can give. Seeing the potential: the



indispensabili per acquisire capacità progettuali alla costruzione di un progetto condiviso. Crea@tivity è un'esperienza densa, collettiva che stimola una progettualità spontanea e consapevole in cui i flussi di progetto sono accelerati e si intrecciano portando i partecipanti ad esplodere gli orizzonti di riferimento con un confronto continuo. Il risultato non è solo il disegno di un prodotto ma una visione in cui si rintracciano scenari, tendenze, bisogni e soluzioni. La formula sperimentata è di tipo "immersivo": in due giorni, ai partecipanti viene proposto il frame work di progetto da cui scaturirà il brainstorming collettivo, vero e proprio inizio dell'attività di progetto. Emergono da questo lavoro di progetto alcuni elementi necessari allo sviluppo del pensiero critico: mettere in discussione le idee date per scontate, perché è il che cosa dietro le cose. Fanno, insomma, le domande giuste, prima ancora che dare le risposte giuste.

Adottare prospettive diverse, si tratta di trarre vantaggio dalla diversità e dai contributi che possono dare persone di genere, provenienza, esperienza diversa. Vedere il potenziale, i primi due atteggiamenti sono di carattere deduttivo, ma i pensatori critici devono anche avere un lato creativo che permetta di percepire le opportunità dove altri vedono i problemi o gli ostacoli. Gestire l'ambiguità, la complessità non lascia spazio alla presunzione di conoscere tutte le variabili. Per questo è necessario sentirsi a proprio agio anche in un ambiente in cui il cambiamento è la costante e sono richieste decisioni rapide. Il pensiero creativo consiste nel farsi domande e nell'affrontare problemi o quesiti a partire da solide conoscenze, ma adottando nuove prospettive, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. Questo stile di

WORK ART

WorkOut, il workshop di Crea@tivity si affaccia ancora una volta fuori dagli spazi industriali del Museo Piaggio per correre incontro a nuovi orizzonti progettuali.

Nasce così WorkArt, Place of Senses, un progetto che raccoglie intorno ai tavoli di un one-day workshop studenti (di design, architettura, exhibit, arte) per affrontare, assieme ad esperti e tutor, il tema del "mettere in mostra". Esibire vs esibisco. Un confronto tra immagini e lontane suggestioni che divengono percorsi, evidenziando e narrando (anche agli occhi di un profano) quelle similitudini e quelle differenze che accompagnano l'interpretazione di un concetto: visioni dell'opera / spazio della visione. Uno storyboard dove i progetti diventano raffigurazioni di una racconto da seguire girando le pagine, accostando le immagini una all'altra. Contrasti visivi che permettono di costruire una trama più ampia realizzata con fili diversi che, intrecciandosi, danno vita ad un ordito, una trama, un significato. Una riflessione estemporanea sul rapporto uomo / artefatto / spazio, memoria ed innovazione, nei padiglioni del Salone dell'Arte e del Restauro di Firenze, tra le mura di una Fortezza medicea.

This is how WorkArt, Place of Senses was born, a project that brings together in a one-day workshop students (of Design, Architecture, Exhibits, Art) to discuss the subject of "displaying", with experts and tutors. To exhibit versus I exhibit. A comparison between images and distant suggestions that become paths, highlighting and narrating (even to the profane) the similarities and the differences that accompany the interpretation of a concept: visions of the work / space of the vision. A storyboard in which the projects become representations of a tale to be followed as the pages are turned. Visual contrasts which make it possible to create a wider web using different threads, which, as they intertwine, produce a warp, a weft, a signifier. An extemporaneous reflection on the relationship between man / artefact / space, memory and innovation.

WorkOut: 2011 winners



first two elements are deductive, but critical thinkers should have a creative side which will enable them to find opportunities where others see only problems or obstacles. Dealing with ambiguity: complexity does not leave room for the presumption to know all the variables. Therefore it is necessary to feel at ease in an environment where change is constant and where rapid decisions are demanded. Creative thinking consists in asking ourselves questions and dealing with problems or questions on the basis of solid knowledge, but adopting new perspectives in order to find innovative and effective solutions, whatever the area of application. This way of thinking is expressed in a process whose patterns are not always linear and which consists in gathering, selecting and reconfiguring the necessary information from that available, identifying useful links in order to reach new conclusions.

An idea that works – in any area, even the field of the Arts – is like a seed which has the capacity to germinate, and by doing so, creates a suitable environment for other seeds to spread, which will in turn germinate. But without a certain quantity of good seed, sown properly, nothing will be harvested. Over the years the “academic” debate has been between which technique can solve problems and the culture that formulates a significant project. The difference might be between knowing, which concerns a present time open to the future and having known, concerning past time fixed in what has taken place and been filed away, as the expert Robert Putman once said.

The experiences made during Crea@tivity are a small part of what is necessary. We also need to build relationships with the local area, create exchange links. The project contributes critically to the development of models, as Tomas Maldonado pointed out: “...the real exercise of critical consciousness is inseparable from the will to find a project choice that is coherent with and designed for the convulsions of our time...”. Last but not least, we talk about new occupations, with an eye to a redefinition of established professions, but with a new, interdisciplinary vision in which working practices will be close to horizons open to virtual experiences, in which it will be possible to interact in a neutral space between physical and cultural resistances. I believe that this partly summarizes some of the fundamental issues that have animated the days and discussions at Crea@tivity.

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. Un'idea che funziona -in qualsiasi ambito, compreso quello delle arti- è un seme che ha la capacità di germogliare e che, germogliando, crea un ambiente adatto alla diffusione di altri semi, che a loro volta germoglieranno. Ma, senza una quantità di buoni semi, messi in terra nel modo giusto, non si raccoglie niente. E, alla fin fine, non si produce niente di buono. Il dibattito “accademico” in questi anni si articola tra la tecnica che risolve i problemi e la cultura che formula un progetto significante. La differenza è forse, fra sapere, tempo del presente aperto al futuro e saputo tempo del passato bloccato al trascorso e archiviato; come ricordato dallo studioso Robert Putman. Le esperienze fatte all'interno di Crea@tivity, sono una piccola parte del necessario, bisogna costruire e stabilire delle relazioni con il territorio, attivare dei rapporti di scambio. Il progetto interviene in modo critico nello sviluppo di modelli, come rilevato da Tomas Maldonado: “..il vero esercizio della coscienza critica è sempre inseparabile dalla volontà di cercare una scelta progettuale, coerente e articolata alla convulsione della nostra epoca..”. In conclusione, e non ultimo, parliamo di nuove professioni pensando ad 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. Mi sembra che questo in parte riassume alcuni dei temi di fondo che hanno animato i dibattiti e le giornate di Crea@tivity.

Product

Scuola/School
Liceo Artistico
Lucca

Progetto/Project
E-CO-MMUNITY

Studenti/Students
Calaioli Monica
Berti Marco
Spina Andrea
Picchi Davide
Rombi Nicola
Favilla Fabio

Comunicazione

Scuola/School
Corso di Laurea
in Disegno Industriale
Facoltà di Architettura
Calenzano, Firenze

Progetto/Project
Non essere pecora
Essere eco

Studenti/Students
Paolo Angelini
Alessio Francioni
Chiara Gasparri
Noemi Paladini
Gianni Redi
Mirko Vigni

Mobility

Scuola/School
Palazzo Spinelli per
L'Arte e il Restauro
Firenze
e
ISIS Marco Polo / Cattaneo
Cecina (Livorno)

Progetto/Project
B.Y. (cicle)

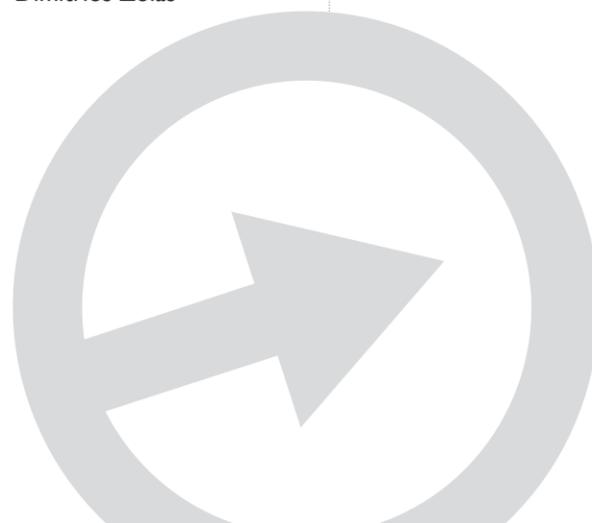
Studenti/Students
Gianni Serafini
Francesca La Molle
Dimitrios Zolas

Fashion

Scuola/School
LABA Firenze

Progetto/Project
I-HOOD

Studenti/Students
Vittorio Mariani
Agnese Novembri
Francesca Milanese
Azzurra Brand
Lorenzo Corsi
Tommaso Faucci



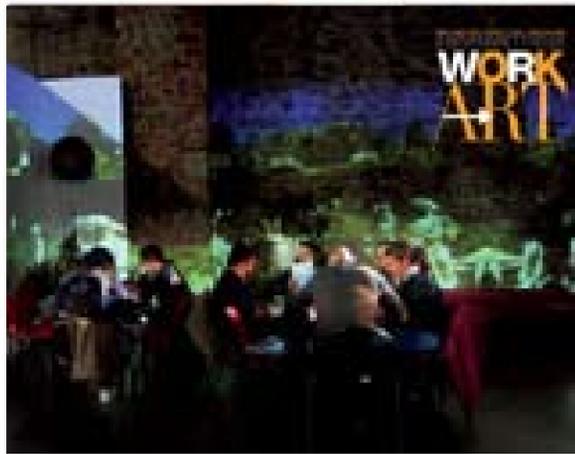


Foto di Serena Rinaldi e Federica Scarcella



"Kick-start your brain. New ideas come from watching something, talk to people, experimenting, asking questions and getting out of the office"

Steve Jobs

Crea@tivity 2012 presenta Crea@tivity Award, concorso dedicato alla promozione di progetti di studenti provenienti da scuole di design e di progettazione italiane e straniere, aventi come tematiche l'innovazione attraverso il trasferimento di tecnologie e di conoscenze. Gli elaborati vincenti sono stati selezionati in base alle capacità progettuali espresse e alla trasversalità dell'approccio progettuale. Valutati non solo in termini di portata estetica e tecnologica del progetto, ma anche sulla capacità di confrontarsi con sistemi, linguaggi e ambienti, enfatizzando il passaggio dal concept alla vision.

I progetti, premiati nel corso del Pecha Kucha Night, sono stati esposti all'interno del Museo Piaggio Giovanni Alberto Agnelli nei i giorni della manifestazione.

Durante la medesima serata è stato assegnato anche lo speciale Vespa Award "Tommaso Fanfani", il premio conferito dalla Fondazione Piaggio, intitolato alla memoria del Prof. Tommaso Fanfani, Past President della Fondazione, teso a sottolineare il valore e la rilevanza dell'elaborato più significativo in termini di innovazione tecnologica presentato al Crea@tivity Award. Il progetto vincitore sarà pubblicato sul periodico "Quaderni della Fondazione Piaggio", la rivista di dibattito e confronto sui temi più sentiti della vita civile ed economica della società contemporanea, a cura della Fondazione Piaggio.

Crea@tivity 2012 presents Crea@tivity Award, a competition dedicated to the promotion of the projects by students attending Italian and foreign schools of design, with the common theme of innovation through the transfer of technology and knowledge. The winning projects are selected on the basis of the planning skills shown and the transversal nature of the planning approach. They are valued not only on the basis of the aesthetic and technological scope of the project, but also the ability to cope with systems, languages and environments, emphasising the transition from concept to vision.

The projects receiving awards on Pecha Kucha Night are exhibited in the Giovanni Alberto Agnelli Piaggio Museum over the period of the event.

During the same evening the special "Tommaso Fanfani" Vespa Award is conferred by the Piaggio Foundation, dedicated to the memory of Tommaso Fanfani, Former President of the Foundation. This award draws attention to the value and importance of the most meaningful project, in terms of technological innovation, presented at the Crea@tivity Award. The winning project will be published in the periodical "Notebook of the Piaggio Foundation, edited by the Piaggio Foundation, a journal of debate and exchange of ideas on the civil and economic issues that are of most concern in contemporary society.

Istituti italiani

ABADIR Catania
Accademia Belle Arti di Macerata
Accademia di Belle Arti di Bologna
Accademia di Belle Arti di Napoli
Accademia di Belle Arti di Roma
Accademia Galli Como
Corso di Laurea Disegno Industriale Calenzano
Facoltà di Architettura Firenze
Facoltà del Design Politecnico di Milano
Facoltà di Architettura Magistrale Firenze
IAAD Torino
ISIA Faenza
ISIA Firenze
ISIA Roma
ISIA Urbino
Istituto Modartech Pontedera
LABA - Libera Accademia di Belle Arti
Libera Università di Bolzano
Facoltà di Design e Arti
NABA - Nuova Accademia di Belle Arti Milano
Firenze
Palazzo Spinelli per l'Arte ed il Restauro
Firenze
Università degli Studi di Palermo
Dipartimento di Design
Università di Pisa - Ingegneria Aerospaziale,
Ingegneria delle Energie e dei Sistemi
Università IUAV Facoltà di Design e Arti
Venezia
Università La Sapienza
Prima Facoltà di Architettura "Ludovico Quaroni"
Sezione Arti, Design e Nuove Tecnologie
Roma

Istituti stranieri

Burg Giebichenstein
University of Art and Design Halle
Halle, Germania
Chongqing University
Chongqing, Cina
Design Academy Eindhoven
Eindhoven, Olanda
Ecole Supérieure d'Art et de Design d'Orléans
Orléans, Francia
ESAD
Escola Superior de Artes e Design
Matosinhos, Portogallo
ESADSE
Ecole Supérieure Art & Design de Saint Etienne
Saint-Étienne, Francia
ESDi
Escola Superior de Disseny
Barcellona, Spagna
Hochschule Augsburg University of Applied Sciences
Augsburg, Germania
Iceland Academy of the Arts
Department of Design and Architecture
Reykjavik, Islanda
Kuopio Academy of Design
Kuopio, Finlandia
M.A.D. Faculty of Genk
Genk, Belgio
PHL University College Hasselt
Hasselt, Belgio
Sichuan Academy of Fine Arts
Chongqing, Cina
Universitatea de Artă și Design Cluj-Napoca
Cluj-Napoca, Romania
University of Nova Gorica
Slovenia
University of the Arts Bremen
Bremen, Germania

Guī
Una lampada per bambini

'Guī' è un ideogramma cinese che significa ritorno in lingua italiana. Il progetto di una lampada divertente per accompagnare i bambini durante la notte. La lampada è divisa in due parti: una comune lampada da tavolo, che costituisce la base di ricarica e la libellula, che attraverso la tecnologia dell'induzione elettromagnetica si alimenta e non deve necessariamente essere attaccata sempre alla base; essendo dotata di una batteria interna può, all'occorrenza, essere portata d'appertutto.

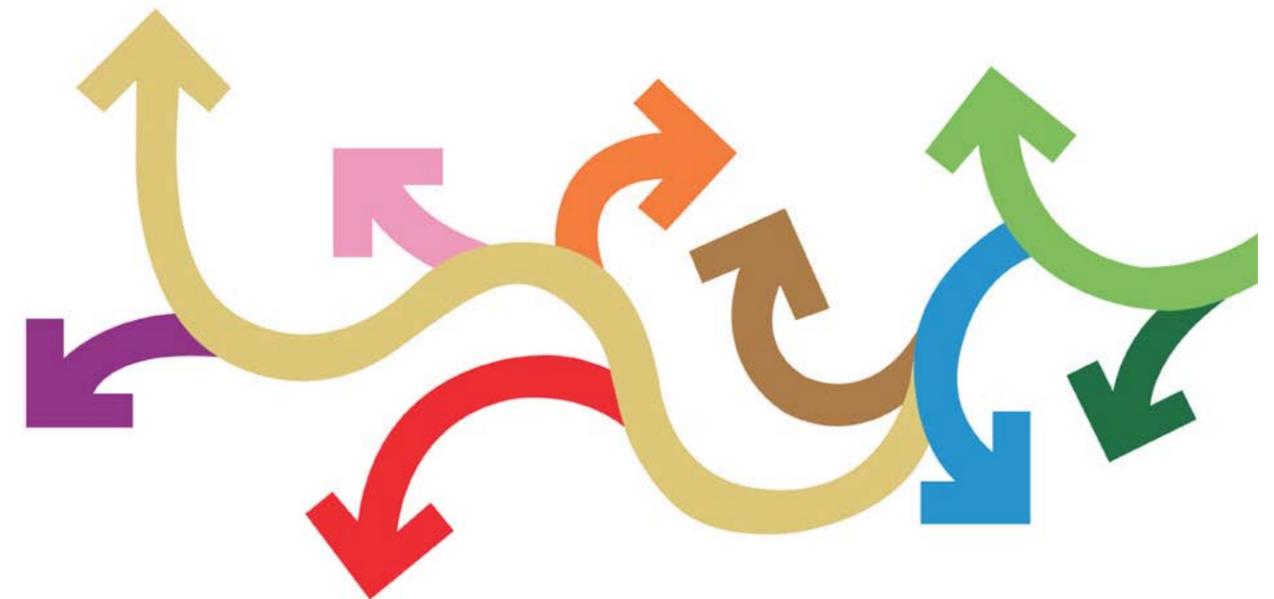
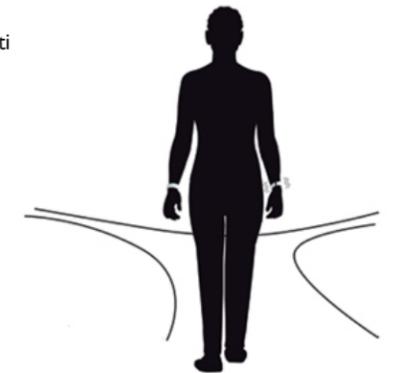


Guī
归

'Guī' is a Chinese ideogram that in Italian means "return". I would like to design a fun lamp to keep the kids company during the night. The lamp is divided into two parts: a common table lamp which constitutes the recharging base.

And the dragonfly which is supplies by means of the electromagnetic induction technology and therefore does not necessarily have to be attached to the base; since it has an internal battery when needed, it can be taken anywhere.

Smart
Viber



SmartViber

SmartViber è una linea di accessori, funzionanti per mezzo di un'applicazione scaricabile sul proprio smartphone, che permette di orientarsi con il solo ausilio della vibrazione, senza ricorrere ad alcuna interfaccia visiva. La linea comprende bracciali, per muoversi nelle strade di città e bracciali, cavigliere ed occhiali per gli sportivi. Bracciali e cavigliere vanno indossati in coppia. Il dispositivo destro o quello sinistro vibra in modo crescente avvicinandosi alla direzione da prendere.



SmartViber is a line of accessories, which functions by the means of an application that can be downloaded on your smartphone. This application makes it possible to orient oneself with the sole aid of vibration, without resorting to a visual interface.

The line includes bracelets, for walking in the street and bracelets, anklets and glasses for sports people. Bracelets and anklets are to be worn by pairs. The vibration of the right-hand or left-hand device increases as you move in the appropriate direction.

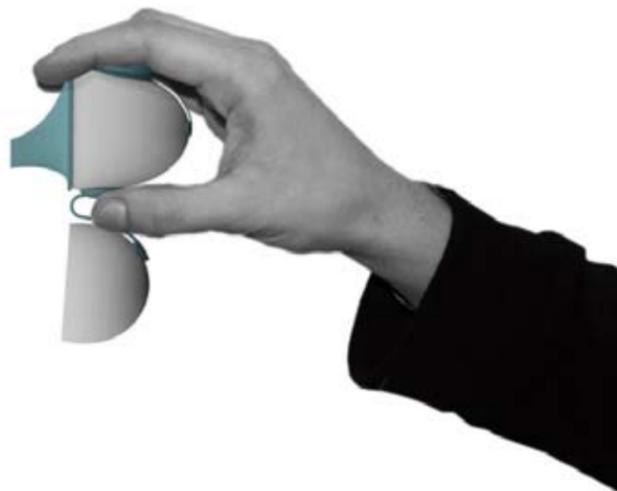
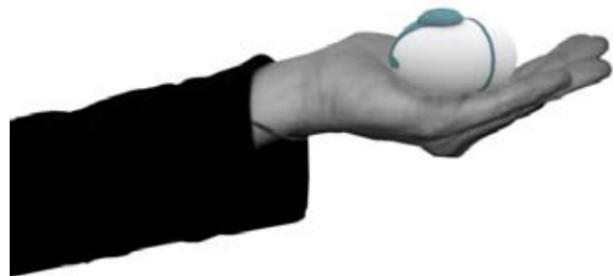
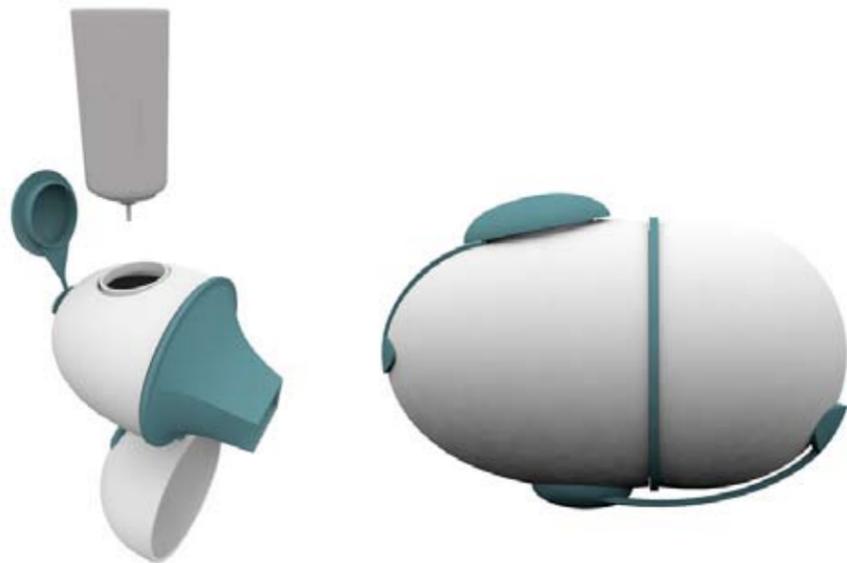
Corso di laurea
Disegno Industriale
Calenzano,
Facoltà di Architettura

Designer
Luigi Mignogna
Thomas Biscardi
Mariacarmela Modica
Irene Bastieri

REO-Ball

Proposta progettuale
di un nuovo erogatore predosato

L'obiettivo del progetto è quello di migliorare l'usabilità di un erogatore pressurizzato per asmatici. Dopo un attento setting sul prodotto esistente siamo giunti ad una proposta innovativa e funzionale. AeroBall è un prodotto pensato per facilitare l'usabilità e favorire l'approccio utente/prodotto, infatti grazie all'introduzione di elementi sonori nel carter e all'uso di una forma ergonomica, punta ad ottimizzare l'impiego e a svolgere una corretta terapia.



The aim of the project is to improve the usability of a pressurized nozzle for asthmatics. After a close analysis of the existing product, we were able to formulate an innovative and functional proposal. AeroBall is a product conceived to facilitate usability and to promote the user/product approach.

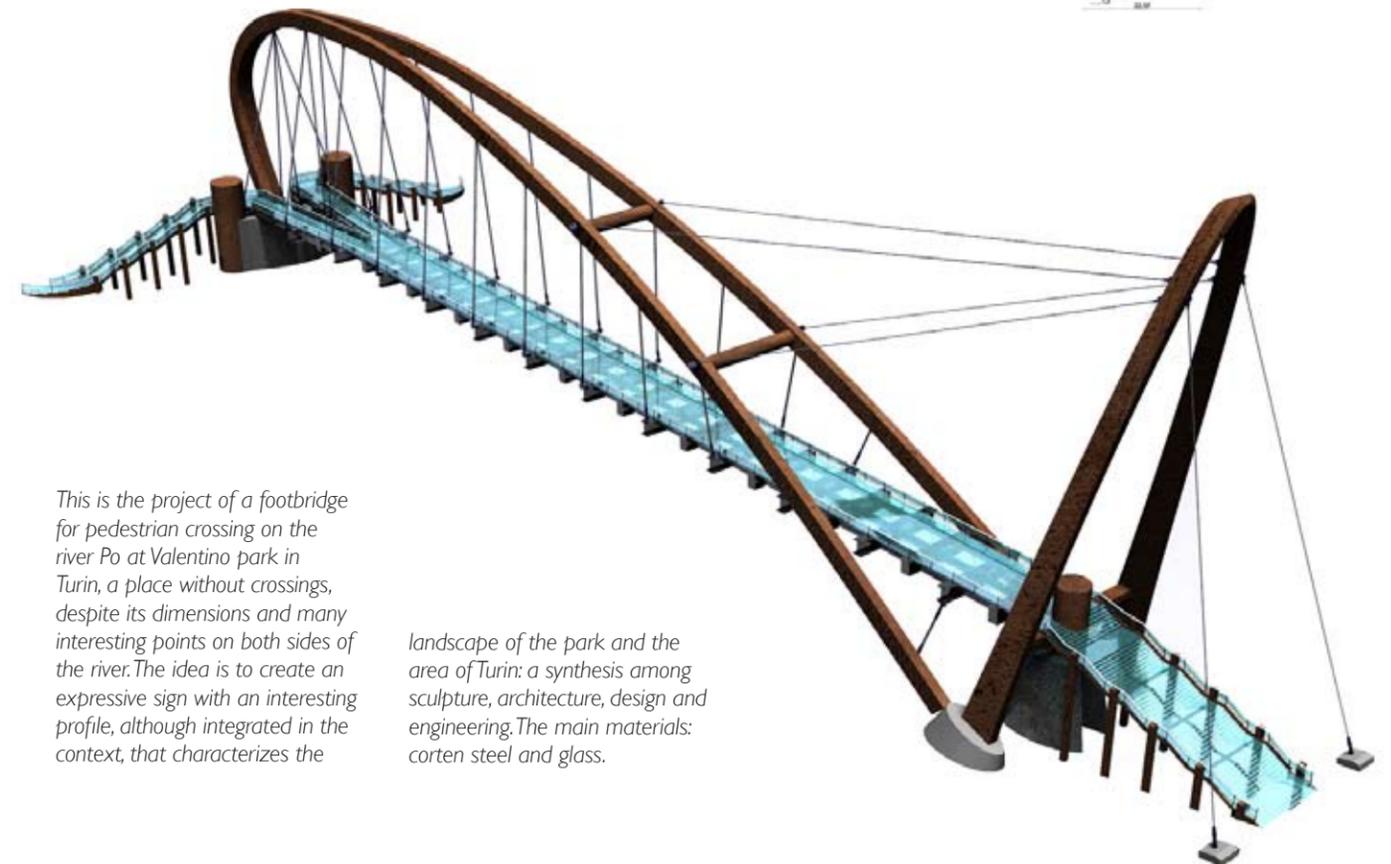
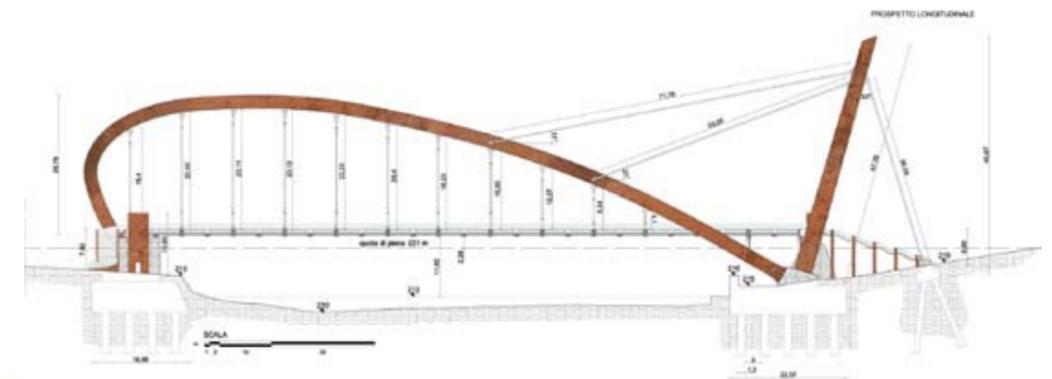
Indeed, thanks to the introduction of sound elements in the housing and to the use of an ergonomic shape, it aims to optimize its use and carry out a correct therapy.

Facoltà di Architettura
Magistrale, Firenze

Designer
Alessandra Starnini

**Un attraversamento
per il Valentino**
A crossing for Valentino

Questo è il progetto di una passerella per l'attraversamento pedonale del Fiume Po nel Parco del Valentino a Torino, zona mancante di attraversamenti nonostante le sue dimensioni e i punti d'interesse su entrambe le sponde. L'idea è quella di creare un segno espressivo con un profilo non banale, seppur integrato nel contesto, che caratterizzi il paesaggio del parco e il territorio di Torino: sintesi tra scultura, architettura, design ed ingegneria. I materiali principali: acciaio corten e vetro



This is the project of a footbridge for pedestrian crossing on the river Po at Valentino park in Turin, a place without crossings, despite its dimensions and many interesting points on both sides of the river. The idea is to create an expressive sign with an interesting profile, although integrated in the context, that characterizes the

landscape of the park and the area of Turin: a synthesis among sculpture, architecture, design and engineering. The main materials: corten steel and glass.

ARTEX

Strategie per un design dell'artigianato: produrre unicità - collezioni locali per consumatori globalizzati



L'originarietà riferita alla storia dei luoghi, alla cultura materiale, agli archetipi insomma, mai come oggi è oggetto di grande attrattiva e fascinazione. Tanto più le nostre società si consolidano su linguaggi convenzionali ampiamente condivisi, quanto più si rafforza il sentimento di appartenenza ad aree culturali e geografiche caratterizzate. Nell'arte contemporanea, in architettura, nel design, in pubblicità e nella moda l'attrattiva per le differenti origini culturali sembra mai come oggi riscoperta e valorizzata. L'interesse di questi settori verso figure professionali capaci di dare forma a identità territoriali specifiche è sempre più ricorrente e apprezzata: il designer marocchino, lo stilista indiano e così via. In questo contesto la provenienza e lo studio delle origini applicato al design è una delle risposte plausibili alla progressiva connessione del mondo. Tuttavia, se da una parte il flusso continuo d'idee, informazioni, conoscenze e merci da un capo all'altro del globo ha rappresentato un fattore positivo, dall'altra ha contribuito all'appiattimento dei linguaggi e all'omologazione dei luoghi. In questa logica, Artex, da oltre quindici anni, teorizza e sviluppa, nell'ambito della ricerca e dell'innovazione, progetti volti alla valorizzazione dei linguaggi della cultura materiale dei distretti produttivi toscani.

I progetti sviluppati dal 1996 ad oggi - Trend of 2000, Collezioni per il 2000, Trend Marketing and Design, Percorsi di Innovazione e dal 2004 Scenari di Innovazione - ripercorrono il tema centrale del dare forma al genius loci sotto un'ottica contemporanea e globalizzata. In particolare, il tema proposto RI-PRODURRE UNICITA' collezioni locali per consumatori globalizzati, sviluppato all'interno della sesta edizione del concorso Scenari di Innovazione, rappresenta un possibile modus operandi per lo studio di prodotti innovativi per l'artigianato e la piccola e media impresa a forte connotazione identitaria. Andando a leggere e interpretare questi modi del fare, vediamo che sempre più si affermano con successo sui mercati internazionali diventando vere e proprie strategie di sviluppo per il product ma soprattutto per il mondo della comunicazione e della moda. Nella moda il recupero delle tradizioni popolari diventa motivo ricorrente per proposte di collezioni innovative di grande fascino e dal sapore antropologico. Nella comunicazione, alcune delle più importanti multinazionali

A cura di / By
Sabrina Sguanci
Ricerca e Innovazione,
Artex - Centro per l'Artigianato Artistico
e Tradizionale della Toscana

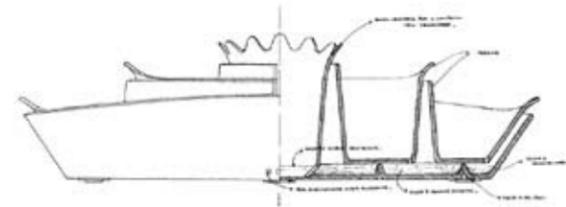
Pon-pon, sedute relax. Il rivestimento è progettato a partire dal riutilizzo di scarti tessili industriali, le cimose. Tali cimose, previamente arrotolate, vengono montate su una scocca bucata in poliuretano. Giusi Rivoira e Elena Belforte per Cecchi & Cecchi by Forte e Formitalia. "La casa del III millennio" a cura di Salvatore Re - CNA Prato in collaborazione con Artex. Settembre, 2009

Pon-pon, comfortable chairs. The cover is designed from the reuse of industrial fabric scraps, selvages. Said selvages, previously rolled up, are mounted on a perforated polyurethane bodywork. Giusi Rivoira and Elena Belforte for Cecchi & Cecchi by Forte and Formitalia. "La casa del III millennio" by Salvatore Re - CNA Prato in collaboration with the Artex. September, 2009

Craft design strategies
Re-producing uniqueness,
local collections for globalised
consumers

Never before has the originarity referring to the history of places, material culture - in a word: archetypes - been subject to such attractiveness and fascination. As our society is established on widely-shared conventional languages, a consequence of the progressive ability of globalisation to permeate the innermost layers of our societies, so the feeling of belonging to characterised and circumscribed cultural and geographical areas is strengthened. In contemporary art, architecture, design, advertising and fashion the attraction of different cultural origins has never been so exposed and valorised. These sectors are showing an increasingly recurrent and appreciated interest in professional figures who are able to give shape to specific territorial identities. In this context the origin and study of the origins applied to the design is one of the plausible answers to the progressive connection of the world. Nevertheless, if on one hand the continual flow of ideas, information, knowledge

and markets from one side of the world to the other has been a positive factor, on the other it has contributed to the levelling off of languages and places. With this objective, for over fifteen years the Artex, has theorised and developed, in the ambit of research and innovation, projects aimed at valorising the languages of the material culture of Tuscany's production districts. The projects developed since 1996 - such as Trend of 2000, Collections for the year 2000, Trend Marketing and Design, Innovation Paths and, from 2004, Innovation Scenarios - retrace the central theme of giving shape to genius loci in a contemporary and globalized manner. From this perspective, the theme proposed REPRODUCING UNIQUENESS in local collections for globalized consumers (which was developed within one of the competition editions of Innovation Scenarios), represents one of the modus operandi possibilities for the study of innovative handicraft products as well as for small and medium enterprises with strong identity connotations. By reading and interpreting these methods that apply the value of identity, we can see that, increasingly, these methods affirm themselves on the international markets



Ortodomestico, set di terrine per erbe aromatiche in ceramica. La forma trae ispirazione dalle morbide colline toscane levigate da secoli di coltivazione contadina. Sotto l'aspetto funzionale la vasca smaltata che raccoglie le sei terrine, oltre a recuperare l'acqua in eccesso, ne consente il suo riutilizzo trasformandola in vapore acqueo. Dino Baroni, Sabrina Sguanci per le Ceramiche della Val d'Elsa. Trend of 2000, progetto a cura di Giuseppe Furlanis - Artex, Firenze, 1996

Ortodomestico, set of ceramic bowls for aromatic herbs, the shape is inspired by the rolling Tuscan hills honed for centuries by rural cultivations. Functionally, the enamelled basin holding the six bowls catches the excess water and then allows it to be reused, turning it into steam. Dino Baroni and Sabrina Sguanci for the Ceramics of the Val d'Elsa area. "Trend of 2000" project by Giuseppe Furlanis - Artex, Florence 1996

with success, becoming true development strategies not only for the product but above all for the world of communication and fashion. In fashion, the recuperation of popular traditions becomes a recurrent motif in proposing charming, innovative collections with an anthropological. It has already been stated that one of the causes - beyond the web - can be attributed to the formation of a unified global taste, generated by the opening of markets that the multinationals and many shopping centres, true aggregative references of today's cities, have contributed to distributing. On the other hand, the advent of innovative digital technology has permitted the demolition of the initial investments in the production of small series that up until recently were the exclusive prerogative of large-distribution industrial manufacturers. Joining this cross-section with determination and social consensus is the theme of cultural diversity, in which the fundamental value lies in being in the network and at the same time being positively aware of one's own origins and traditions; as Ezio Manzini said "local but connected". The Re-producing uniqueness theme of Innovation Scenarios has, in precisely this sense, called on young designers from both Italian and foreign universities as well as from Italian art colleges to contribute in the shaping of this social feeling, setting the study of symbolic and productive identities of Tuscany at the centre of the design, along with the application of innovative

technologies. At the same time, throughout its articulation, via comparison meetings with businessmen and scheduled company visits, the project has developed design skills during its formation that are aimed at enhancing production flexibility and the know-how of small and medium-sized enterprises in Tuscany. Another fundamental aspect of the project was to invite designers to develop design strategies capable of interpreting such production in order to design new collections aimed at the increasingly fragmented society as an expression of the need for affirmation, in which identity recognition of the individual becomes the central design factor. In fact, the design area of the competition focused on the study of collection personalization methods, where the primary objective was not so much the typological development of the product, but rather the design strategies research that each time have the capacity to renew collections, starting with specific production processes and integrated solutions for any companies participating in the projects. The design comparison is focused on creative interventions aimed at renewing traditional concepts attributed to the meaning of uniqueness of the product. The illustrations shown represent just a few products that have been developed within the possible levels of intervention exemplary of these strategies.

Palazzo Spinelli per l'Arte e il Restauro

L'Alta Formazione nei Beni Culturali

A cura di / By
Emanuele Amodei
Direttore Palazzo Spinelli
per l'Arte e il Restauro Firenze

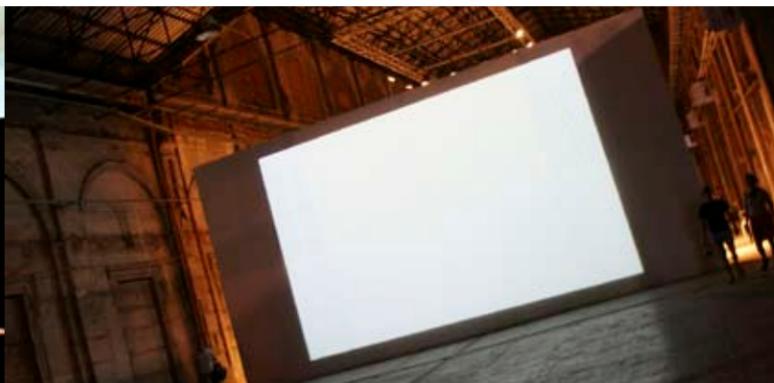
Francesco Luglio
Palazzo Spinelli
per l'Arte e il Restauro Firenze

Master in Design
degli allestimenti
e dei Percorsi
Museali 2013.
Prima edizione:
dal 13.05.2013
al 28.03.2014

Master in
Management
degli Eventi dello
Spettacolo 2013.
Nona edizione:
dal 14.10.2013
al 25.07.2014

Master in
Conservazione
e Restauro dei Beni
Storico-Artistici 2013.
Sedicesima edizione:
dal 04.02.2013
al 20.12.2013

Master in
Management dei
Beni Culturali 2013.
Sedicesima edizione:
dal 04.02.2013
al 20.12.2013



L'Associazione No Profit Palazzo Spinelli nasce nel 1998 con l'obiettivo di contribuire alla difesa del patrimonio culturale mondiale tramite la promozione, l'organizzazione e la gestione di iniziative finalizzate allo studio, alla conservazione, al restauro, alla valorizzazione e alla fruizione dei beni storico e artistici. Ad oggi opera in oltre trenta Paesi sia tramite azioni dirette alla formazione e all'aggiornamento di figure professionali attive nel settore della gestione dei beni culturali, nella conservazione e nel restauro, nel design e nella comunicazione, nel turismo culturale ed ambientale, nell'organizzazione di eventi, sia attraverso progetti realizzati in collaborazione con Enti pubblici e privati, con la Commissione Europea, l'Unesco e il Ministero degli Affari Esteri italiano; in quest'ultimo caso nel quadro degli accordi di Cooperazione Scientifica, Tecnologica e Culturale sottoscritti con oltre 60 governi.

Palazzo Spinelli è una istituzione accreditata dalla Regione Toscana con Decreto n. 1722 del 25 marzo 2003 ed opera sin dalla sua costituzione con corsi riconosciuti dai Ministeri della Pubblica Istruzione e del Welfare, ai sensi della Legge n. 845 del 21/12/1978. È anche socio sostenitore dell'ASFOR, l'Associazione Italiana per la Formazione Manageriale. Inoltre dal 2010 è membro dell'ELIA (European League of Institutes of the Arts) all'interno del quale è capofila del settore relativo alla Conservazione e al Restauro. Palazzo Spinelli fa sua la proposizione che insegnare significa non solo far crescere la coscienza umana, civile e culturale degli allievi nonché trasmettere conoscenze di base sempre più ampie ed un rigoroso sapere professionale, ma anche fornire altrettanto rigorosi strumenti per affrontare ed interpretare i cambiamenti che si determinano nella società e nel mondo del lavoro.

L'offerta formativa si sviluppa attraverso la realizzazioni di Master e corsi di Alta specializzazione quali:

Master in Communication Design degli Eventi e dei Beni Culturali
L'obiettivo del Master è quello di fornire, ai laureati che vogliono operare nel settore della comunicazione culturale, delle competenze pratiche e innovative legate all'ideazione di contenuti promozionali e di comunicazione culturale attraverso l'utilizzo dei nuovi media.

Palazzo Spinelli No Profit Association was founded in 1998 with a mission to protect world cultural heritage through the promotion, organisation and management of initiatives for the study, conservation, restoration, promotion and fruition of cultural and artistic heritage. Palazzo Spinelli currently operates in over thirty countries through training schemes and refresher courses for people working in the field of cultural heritage management, conservation and restoration, cultural and environmental tourism and events organisation. It also carries out projects in collaboration with public authorities and private companies, the European Commission, UNESCO and the Italian Foreign Ministry. Our work with the Ministry is carried out in the framework of cooperation agreements in the fields of Science, Technology and Culture underwritten by over 60 governments worldwide.

Palazzo Spinelli is an accredited institution of the Tuscan regional authority (Regione Toscana – Decree no. 1722 of 25 March 2003) and since its foundation it has held courses recognised by the Ministry for Public Instruction and Welfare (under the Law no. 845 of 21/12/1978).

It is a member of ASFOR Associazione Italiana per la Formazione Manageriale (Italian Association for Managerial Training). Since 2010 it has also been a member of ELIA (European League of Institutes of the Arts), and leads the League's Conservation and Restoration section. Palazzo Spinelli promotes the idea that teaching does not just have an affect on the human, civil and cultural conscience of students, but also serves to transfer essential, wide-ranging knowledge and professional awareness as well as providing the skills to recognise and adapt to our changing society and business world.

Masters and specialisation courses include:

Master in Cultural Events Communication Design
This Master aims to provide graduates who want to work in the cultural communications sector with practical and innovative skills linked to the production of promotional materials and cultural communications through new media

Master in Museum Layout and Exhibition Design
This Master aims to provide

Master in Design degli Allestimenti e dei Percorsi Museali
L'obiettivo del Master è quello di fornire conoscenze teoriche e pratiche per operare nell'ambito della progettazione di percorsi, allestimenti, installazioni, esperienze per la fruizione dei beni culturali con focus specifico sugli ambiti museali.
Master in Management dei Beni Culturali
Il Master ha come obiettivo quello di fornire a laureati che operano o intendono operare nel settore dei beni culturali precise competenze relative a settori per lo più trascurati nei piani di studi accademici attraverso un approccio prettamente operativo.

Master in Organizzazione Eventi Artistici e Culturali
L'obiettivo di questo Master è quello di fornire gli strumenti per poter curare, allestire e organizzare mostre ed eventi artistici per poter formare professionalità capaci di progettare e pianificare un evento espositivo e anche di coordinare il team preposto a tale realizzazione.

Master in Organizzazione Eventi dello Spettacolo
Il Master ha un taglio operativo modulato sulle specifiche figure professionali attualmente richieste nel settore dello spettacolo. L'obiettivo principale è quello di formare delle figure altamente specializzate nel settore dell'organizzazione di eventi attraverso un percorso formativo che intende fornire strumenti pratici sia per l'ideazione, che per la gestione e la promozione di spettacoli.

Master in Tecnologie Integrate per i Beni Culturali
Obiettivo del Master è quello di formare dei professionisti capaci di comprendere le problematiche della possibile e sostenibile promozione dei Beni Culturali, in grado al tempo stesso di utilizzare in modo appropriato tecnologie digitali avanzate applicabili al sistema museo e finalizzate alla concretizzazione di un processo di comunicazione ed valorizzazione.

Master in Conservazione e Restauro dei Beni Storico-Artistici
Il Master ha l'obiettivo di fornire competenze proprio nei settori generalmente trascurati da questa formazione, in modo da favorire un approccio pragmatico nei confronti del patrimonio attraverso uno studio diretto sulle opere e un'esperienza fattiva nei cantieri e nei laboratori di restauro, integrata da un periodo di tirocinio presso enti e istituzioni del settore.

theoretical and practical knowledge for the design, layout and installation of exhibitions focussing on all types of cultural heritage and museums.

Master in Management of Cultural Heritage
The Master aims to prepare graduate applicants who intend to work in the cultural heritage sector. It equips students with a perfect balance of academic and vocational skills with a practical and experienced approach.

Master in Exhibitions Management
This Master aims to provide the required knowledge and skills to prepare and organize exhibitions and art events and to programme cultural events in all their steps from the first drafting to the management of the technical organisation aspects such as the co-ordination of human resources.

Master in Performing Arts Events Management
This Master has a hands-on approach conceived around the various professional workers profiles currently required in the performing arts sector. This Master equips students with the required knowledge and skills used in the organisation and promotion of different types of events.

Master in Integrated Technologies for Cultural Heritage
The course aims to develop the professional skills of participants and enable them to understand the problems involved in the sustainable promotion of Cultural Heritage. The course provides all the required skills for the targeted use of advanced digital technologies in a museum system in order to facilitate internal and external communication processes.

Master in Art Conservation and Restoration
This Master aims to prepare applicants who intend to work in this sector of Cultural Heritage, providing competences and skills also in the sectors which are sometimes overlooked in educational programmes. Students will have the opportunity to develop a pragmatic and practical approach to the themes relating to cultural heritage preservation and conservation through a series of hands-on experiences at restoration sites and in laboratories integrated with the direct study of the artworks and practical internship sessions in sector enterprises and institutions.

Roberto Semprini



Roberto Semprini nasce a Rimini nel 1959 studia architettura a Firenze. Ha collaborato con numerose aziende di design. I suoi prodotti fanno parte della collezione permanente del Montreal Museum of Decorative Arts in Canada e del New Museum of Design di Londra. Dal 2006 realizza scenografie di grande impatto all'interno della parte culturale di eventi fieristici. Ha tenuto conferenze e seminari in diverse facoltà italiane ed estere. Attualmente è docente di ruolo all'Accademia di Belle Arti di Brera.

Born in Rimini in 1959, he studied Architecture in Florence. He has collaborated with various design companies. His products are a part of the permanent collection at Montreal Museum of Decorative Arts in Canada and of London New Museum of Design. Since 2006 he has designed scenographies of great impact within the cultural part of fair events. He has given conferences and seminars in various Italian and foreign faculties. He now works as a tenured professor at the Academy of Fine Arts in Brera.

[Filosofia Progettuale]

Il design d'autore nasce da una felice contaminazione del linguaggio dell'arte con il design. L'Arte del copiare è la più difficile fra le arti. È richiesta una qualità rara, essere tanto umile quanto ambizioso. L'Umiltà di chi sa che non c'è nulla da inventare perché tutto è scritto e l'Ambizione di chi utilizza informazioni per trasformare il reale. Il bravo copiatore è sempre innamorato della realtà che lo circonda perché come tutti gli innamorati vede ciò che gli altri non vedono. Occorre dunque capire a fondo le diverse forme di comunicazione degli oggetti. Sento che mi appartiene profondamente la considerazione fatta da Mario Merz quando dice: "Disegnare, progettare, creare è esistenza in movimento, un moto e uno smarrimento continui che coinvolgono il senso della propria esistenza e dello spazio circostante". Come nascono le idee e quali sono i passaggi che portano l'intuizione iniziale a concretizzarsi nel prodotto d'uso quotidiano è il terreno su cui confrontarsi quotidianamente.

[Philosophy of Design]

Author design originates from an inspired cross-fertilization of the language of Art with Design. The Art of copying is the most difficult among the Arts. A rare quality is required, that of being as humble as ambitious. The humility of one who knows that there is nothing else to invent, because everything has been written, and the Ambition of one who uses information to transform reality. The skilful copier is always in love with the reality that surrounds him, because, like all those in love, he sees what others don't see. Therefore we should deeply understand the different forms of communication of objects. I profoundly agree with the observation made by Mario Merz, when he says: "Drawing, designing, creating is existence in motion, a continuous moving and going astray, which involve the sense of one's own existence and of the surrounding environment". How ideas are born and what the stages are that lead the initial intuition to its realization in a product of daily use, this is the terrain where challenges are met every day.



Tatlin by Edra
1989

Rodolfo Frascoli



Rodolfo Frascoli, classe '66, professione designer. Dopo oltre vent'anni al fianco di Luciano Marabese, firma storica del design motociclistico italiano, è ora un designer freelance che collabora con le più prestigiose case motocicliste mondiali. Dalla sua matita sono nate Moto Guzzi Griso, Brevia, Norge e Stelvio, Vespa Granturismo, Gilera Nexus, Ice e Dna, Triumph Speed Triple e Tiger 1050, Moto Morini Corsaro, Scrambler e Granpasso e tante altre ancora.

Rodolfo Frascoli, born in 1966, is a designer. After more than twenty years side by side with Luciano Marabese, historic personality of Italian motorcycle Design, he is now a freelance designer who collaborates with the most prestigious motorcycle manufacturers worldwide. He designed the Guzzi motorcycles Griso, Brevia, Norge and Stelvio, Vespa Granturismo, Gilera Nexus, Ice and Dna, Triumph Triple Speed and Tiger 1050, the Morini Corsaro, Scrambler and Granpasso motorcycles, and many more.

Quando vedo una nuova motocicletta, disegnata da altri intendo, avverto delle sensazioni impalpabili e ne intuisco l'ispirazione iniziale, gli entusiasmi e i compromessi durante l'iter progettuale. Pare addirittura di udire le voci durante le interminabili riunioni tra designer, ingegneri e marketing. Ogni suo dettaglio mi dice se gli uomini che ci hanno lavorato hanno amato il progetto e se amano o no il meraviglioso mondo nel quale hanno la fortuna di lavorare. Ci sono progetti che entusiasmano e trascinano team e tutta l'azienda, altri che faticano, cambiano rotta innumerevoli volte: la differenza che c'è tra un successo commerciale e qualcosa di mediocre. Ciò, in un periodo di crisi, può significare il successo di un Marchio piuttosto che, nei casi più tristi, la sua sparizione. Quindi, le responsabilità di un designer, oggi più che mai, sono enormi: se la sua idea iniziale è geniale e concettualmente dirompente, può suscitare l'entusiasmo del team di sviluppo e condizionare il futuro dell'azienda intera. E del proprio ovviamente. Un designer di motociclette lavora nel futuro nutrendosi della passione di migliorare il presente che lo circonda: la parola crisi non può, non deve, neanche sfiorarlo. "Casco ben allacciato e prudenza, sempre", dice un famoso slogan televisivo: io dico "matite ben appuntite ed entusiasmo, sempre!"

Whenever I see a new motorcycle, I mean designed by others, I have indefinable feelings of which I see the initial inspiration, the enthusiasm and the compromises during the design stages. I even seem to hear the voices of endless meetings between designers, engineers and marketing experts. Every detail tells me if the men who have worked on it have loved the project and whether or not they love the wonderful world they are so lucky to work in. There are projects which arouse enthusiasm and draw the team and the whole company into them; others which have a hard time and change direction various times: the difference is between a commercial success and something mediocre. During a period of crisis, this could mean the success of a Brand rather than its disappearance, in unhappier cases. Therefore a designer's responsibility is huge, now more than ever: if his initial idea is brilliant and conceptually powerful, it can arouse the enthusiasm of the development team and condition the future of the entire company. And obviously its own. A motorcycle designer works in the future, nourishing himself on the passion for improving the present that surrounds him: the word "crisis" cannot, and should not even enter his mind. "Fasten your safety helmet and be careful, always", so says a famous television catchphrase. I say "pencils well sharpened and enthusiasm, always!"



LABA

Libera Accademia
di Belle Arti di Firenze

A cura di / By
Laba Firenze

Situata nella zona di Firenze sud, la Libera Accademia di Belle Arti di Firenze, sede decentrata della LABA di Brescia, legalmente riconosciuta dal Miur (D.M. 27.4.00), dispone di una struttura di circa 1000 metri quadrati, con cortile antistante, giardino sul retro e laboratori dotati con attrezzature multimediali di ultima generazione. L'edificio è interamente cablato per la connessione wireless, ogni aula è corredata da videoproiettori e schermi lcd che permettono lo svolgimento di lezioni interattive. Sono presenti numerose postazioni Mac a disposizione degli allievi, completi di tutti i programmi utilizzati per la post-produzione, modellazione e animazione 2D e 3D, progettazione in CAD e architettura d'interni.

Offerta formativa

La LABA è stata la prima Accademia toscana ad attivare i nuovi percorsi strutturati sul 3+2, equipollenti a lauree brevi e di specializzazione nei seguenti indirizzi: Pittura, Fotografia, Graphic Design e Design.

A completare l'offerta formativa sono attivi master post-lauream in Fotografia Cinematografica, Interior and Living Design, Design del Gioiello, Arti Visive e Curatela.

Tutti i corsi sono a numero chiuso (max 20 allievi)

Attrezzature di laboratorio

È presente una Sala di Posa completa di impianti di illuminazione ed eccellenti strumenti di ripresa (fotocamere Nikon e videocamere Canon). L'aula è dotata di stampanti digitali e di scanner ad alta definizione. È presente una camera oscura per sviluppare, fissare e stampare immagini analogiche. L'aula è dotata di ingranditori, banchi ottici, vasche di sviluppo e fissaggio, etc.

Sono a disposizione aule di informatica dotate ognuna di 20 postazioni Machintosh (ultimo modello).

Il Laboratorio di Pittura è formato da un'ampia sala, all'interno della quale ogni allievo dispone di uno spazio per esprimersi al meglio secondo le proprie caratteristiche, utilizzando le più svariate tecniche. Oltre ai docenti, è possibile contare su assistenti ai corsi di Disegno e Pittura. Sono presenti dei modelli per le tecniche di nudo.

Situated in the southern zone of Florence, the Libera Accademia di Belle Arti of Florence site, independent body of the LABA of Brescia legally recognized by the Miur (M.D. 27.4.00), occupies around 1.000 squared metres with recreational space in front, a garden behind and multimedia equipped laboratories. The building is completely up to date and cabled for the wireless Internet connection, each classroom has the lcd video and a projector for the interactive lessons. Students use the pc Mac of the school with the software needed for the post-production, 2D and 3D modeling and animation, CAD for the interior design.

Educational offer

The LABA was the first Academy in Tuscany to offer academic courses of 3 plus 2 years (restructured duration) equipollent to the short and specialization degrees in the following subjects: Painting, Photography, Graphic Design and Design. Besides

structured university courses, the Academy offers further completion with masters courses in Professional Cinematography and Jewellery Design. We do not accept more than 20 students for each class.

Lab equipments

Concerning the Studio, special equipment such as lighting and backdrops are available in the room. (Nikon cameras and video cameras Canon). Also available the digital printer (High – Definition equipment). In the dark room, students develop and print the analogical images and use the enlargers, the optical benches, etc. The computer science lab are equipped with 20 Machintosh pc. The Painting lab is a wide room where students express themselves following their own characteristics, using many techniques. The teaching staff has the help of some assistants for Drawing and Painting courses.



Epigramma onirico

Piccole storie di trasparenze

[e-pi-gràm-ma]

s.m. (pl. -mi)
LETTER Presso i Greci, iscrizione in versi dedicata a qualcuno o a qualcosa, con carattere votivo o celebrativo

A cura di / Written by
Angelo Minisci Studio BI@m
In collaborazione con / In collaboration with
Colle, Vilca, Marcolin Art Crystal
Photo by
A. Pistolesi per Studio BI@m
Archivio fotografico Studio BI@m 2012

n. (pl. -mi)
Among the Greeks, inscription in verse dedicated to somebody or something, with a votive and celebrative character.



“Epigramma onirico, piccola storia di trasparenze” è un allestimento di oggetti “del bere” per lo spazio domestico caricato di un alto valore poetico. Sono versi divisi su esili bicchieri di cristallo popolati da personaggi fantastici che rincorrono parole e artefatti di cristallo. Sono racconti brevi e unici: “Gli oggetti ci accompagnano e ci proteggono come folletti domestici, come fedeli e silenziosi servitori. Gli oggetti portano fortuna, recitano la loro parte nella commedia della vita”. L'estro coniuga il design, ispirato alla tecnologia, al desiderio di creare oggetti e luoghi dove far vivere al pubblico un'esperienza sensoriale, di forte impatto emotivo. La fluidità del design contemporaneo è portatrice di sconfinamento nei linguaggi e nei registri. La contaminazione verticale e orizzontale è l'unico tratto unitario. L'esaltazione del vino, i suoi suoni silenziosi e pensieri nascosti evidenziati da trasparenze di cristallo. Gli oggetti non sono più strumenti muti, ma diventano testimoni del nostro destino; lanterne nel buio della storia capace di esorcizzare le nostre paure e guidare la nostra mente. Provocazione, gioco, divertimento si insinuano nel progetto in una sorta di vitale desiderio di sperimentare e sovvertire. In fondo, la presenza di arredi a confine tra il mondo delle arte e quello della scultura non è per niente una novità. La fluidità del design contemporaneo, che è uno sconfinato ipertesto, è portatrice di sconfinamento dei linguaggi. La contaminazione verticale e orizzontale è forse l'unico tratto unitario, pur negando l'unità della creazione. The New Romantic Style. Rebus di un alfabeto armonico costruito intorno al cristallo. ARMONIA, come consonanza, metodo, effetto. Accordo di sensibilità. BACCO, il

“Oneiric epigram, brief story of transparencies” is a highly poetic exhibition of household objects “for drinking”. They are verses on delicate crystal glasses populated by fantastic characters chasing crystal words and artefacts. They are short, unique stories: «Objects accompany us and protect us like household elves, like trustworthy and silent servants. Objects bring luck, they play their own part in the comedy of life».

Fancy combines design, inspired by technology, with the desire to create objects and places in which the public can enjoy a sensory experience, of great emotional impact. The fluidity of contemporary design brings with it a stretching of the limits of languages and registers. Vertical and horizontal cross-fertilization is the only unifying feature. The exaltation of wine, its silent sounds and hidden thoughts are brought out by crystal transparencies.

Objects are no longer silent instruments, but become witnesses of our destiny; lanterns in the darkness of the history, which is able to exorcise our fears and guide our minds. Provocation, play, amusement insinuate themselves into the projects as a sort of vital desire to experiment and subvert. Actually, the presence of household objects on the borderline between the world of art and that of sculpture is no novelty. The fluidity of contemporary design, which is an infinite hypertext, brings with it a stretching of the limits of languages. Vertical and horizontal cross-fertilization is perhaps the only unifying feature, even if it denies the unity of creation. The New Romantic Style. Rebus of an harmonic alphabet built around crystal. HARMONY, as consonance, method, effect. A harmony of sensibility. BACCHUS, the heavenly nectar of wine in the harmony of the object. ECSTASY, being beyond / out of / oneself

nettare di-vino nell'armonia dell'oggetto. ESTASI, essere al di là/ fuori/ di sé e dei sensi. Pensare il passato e osservare il presente, progettando o sognando il futuro ed i suoi oggetti. LIBIDO, liberamente, la libidine come piacere. GIANO... come Giano-bifronte degli antichi, guarda contemporaneamente il passato e il futuro, verso il recupero della manualità e l'elettronica. Armonia, di stile, Arti-Giano, consonanza, metodo, effetto, accordo di sensibilità. Il contrario di caos. La forma del bicchiere è una sola. Il suo corpo trasparente è pensato come luogo della sacralità del convivio. È pesante, fragile perché bisogna rispettare questa fragilità in mano adeguatamente; perché quando si avvicina alle labbra non ha sapori che corrompono il sapore dell'acqua o del vino. Nascono un'infinità di piccole emozioni sensoriali, per cui quando si bene in questo bicchiere sai che stai bevendo perché l'oggetto ti spinge a sapere che esisti. Perché un bicchiere!? Il bicchiere è di terra, è un oggetto elementare nell'uso. È uno degli oggetti più ancestrali dell'umanità. Il bicchiere è repertorio e contenitore di leggenda e di riti. Deriva dalla forma di un fiore e dalle mani congiunte per bere o per offrire. Ha una doppia anima, una parte che non si vede, quella che tocca e costruisce il suo rapporto con all'aria. Specie invece di serie, si pensa a una serie industriale (specie) nell'interezza del numero globale e conclusivo dei suoi pezzi. Visto nella sua totalità finale, lo sviluppo di una serie è una figura imprevedibile e concettuale, un ritmo cabalistico, una rappresentazione immobile: propone se stessa come opera d'arte d'insieme, destinata a dissolversi quando ogni elemento costitutivo sarà altrove. In astratto il grande sistema dissolto potrebbe a posteriori rifarsi al proprio tutto.

and of one's senses. To think of the past and observe the present, planning and dreaming the future and its objects. LIBIDO, freely, libido as pleasure. JANUS, like the two-faced Janus of the ancients, looks to the past and to the future at the same time, towards the recovery of manual skill and electronics. The harmony of style, Arte-Janus, consonance, method, effect, A harmony of sensibility. The opposite of chaos. There is only one shape of a glass. Its transparent body is designed as a place for the sacredness of the banquet. It is heavy, fragile and we have to respect this fragility using our hands in the right manner; because when we bring it to our lips, it does not have tastes that corrupt the taste of water or of wine. An infinity of brief sensory emotions arise, so when you drink from this glass, you know that you are drinking, because the object is leading you to know that you exist. Why a glass? A glass is of the

earth, it is an elementary object of use. It is one of the most ancestral objects of humanity. A glass is a repertoire and container of legends and rituals. It derives from the shape of a flower and of the hands joined to drink or to offer. It has a double soul, an invisible part, which touches and creates a relationship with the air. Species instead of series, think of an industrial series (species), in the entirety of the global and concluding number of its parts. Seen in its final entirety, the development of a series is an ungraspable and conceptual figure, a cabalistic rhythm, an immobile representation: it presents itself as a work of art in its totality, destined to dissolve when each constitutive element is elsewhere. Abstractly, the great dissolved system could a posteriori remake itself according to its own totality.

Scuola Internazionale di Comics Firenze

A cura di / By
Scuola Internazionale
di Comics Firenze



La Scuola Internazionale di Comics, prestigiosa Accademia delle Arti Figurative e Digitali, è considerata un centro artistico e culturale di riferimento per tutti i giovani che decidono di acquisire una specializzazione professionale nel campo delle arti visive. Con i suoi 30 anni di esperienza nel settore della formazione, ha saputo mantenere un giusto equilibrio tra tradizione e innovazione, affiancando ai corsi storici come Animazione, Fumetto, Illustrazione, Sceneggiatura per il fumetto, Scrittura Creativa, corsi di Modellazione e Animazione 3D con Maya, Colorazione a Photoshop, oltre ai corsi di Web Design e Disegno base. La Scuola, è da sempre riconosciuta come una delle più stimate "fucine" di formazione nell'ambito della grafica, dell'animazione 2D e 3D e, soprattutto, nell'ambito del fumetto. Con le sue molteplici sedi in tutta Italia, si colloca, a buon diritto, tra le più importanti istituzioni formative nazionali. Gli insegnanti, sono conosciuti e stimati a livello internazionale e la Scuola ha le sue radici nell'antica concezione della "bottega d'arte" dove il maestro insegnava all'allievo le tecniche e i segreti del mestiere. La Scuola, si distingue per qualcosa di più, i suoi corsi sempre all'avanguardia e i viaggi di studio, non ultimo il soggiorno in Giappone presso il Gakuin Animator College di Tokyo grazie alla Borsa di Studio Japan, oltre al soggiorno a Cuba presso il Centro Sperimentale di Cinema d'Animazione dell'Avana. La Scuola, organizza mostre, incontri con autori nazionali e internazionali, stage, manifestazioni e mostre d'arte, concorsi ed eventi in collaborazione con Istituzioni locali.

Tra le novità di quest'anno, il corso Diventare Mangaka in un Anno, un'opportunità dedicata a coloro che vogliono imparare la tecnica e i segreti del Manga direttamente da autori e insegnanti giapponesi, i corsi di Videogame Development, pensati appositamente per chi vuole entrare a far parte del digital entertainment ed il corso di Fotografia Digitale.

La Scuola si proietta nel mondo della formazione, con un'attenta e continua ricerca professionale che le ha consentito di rispondere alle nuove richieste del mercato del lavoro.

Per avere maggiori chiarimenti o per visionare i lavori dei nostri studenti è possibile accedere al sito internet: www.scuolacomics.it.

The International School of Comics, prestigious Academy of Figurative and Digital Arts, is considered an artistic and cultural centre of reference for all the young people who decide to obtain a professional specialization in the visual arts field. With more than 30 years in the field of education, it has been able to maintain the right balance between tradition and innovation, by providing, in addition to the traditional courses such as Animation, Comics, Illustration, Comics Screenwriting/ script writing, Creative Writing, courses of Modeling and 3D Animation, with Maya, Photoshop Colouring, as well as courses in Web Design and basic Design. The School has always been recognised as one of the most esteemed educational "powerhouses" in the field of graphics, 2D and 3D animation, and above all in the comics sector. With its many Italian branches, it is with good reason one of the most important national educational institutions. The professors are known and esteemed internationally and the School has his roots in the ancient conception of the "art workshop", where the master taught the pupil the techniques and the tricks of the trade. The School stands out for other things, for example, its courses are always cutting

edge, its study trips, and last, but not least, the stay at the Tokyo Gakuin Animator College in Japan, thanks to the Japan scholarship, and also the stay at the Avana Experimental Centre of Animated Movies in Cuba. The School organizes exhibitions, meetings with national and international authors, work experience, events and art exhibitions in collaboration with local Institutions. Among the novelties this year, the course Becoming Mangaka in a year, an opportunity dedicated to those who want to learn the technique and secrets of Manga directly from Japanese authors and teachers, the courses in Videogame Development designed specifically for those wanting to enter digital entertainment and the course in Digital Photography. The School projects itself into the world of education, with attentive and continuous professional research, which has enabled it to meet the new demand from the job market.

For further clarification or to look at our students' work, you can log onto the website: www.scuolacomics.it

La Scuola Internazionale di Comics organizza molti eventi durante l'anno, il più importante per la sede di Firenze è il "Comics in Context". Questo evento segna e festeggia l'inizio di ogni anno accademico e si propone come un appuntamento culturale dedicato alle arti visive. In quest'occasione vengono organizzate mostre, incontri e workshop aperti agli studenti e al pubblico interessato. Per l'inaugurazione dell'A.A. 2012/2013, l'ospite d'eccezione è stato Massimiliano Frezzato, autore di livello internazionale nel campo del fumetto e dell'illustrazione. Durante l'evento, sono stati consegnati i premi del Concorso "Matite per la Pace 2012", il concorso nazionale a premi per giovani disegnatori promosso dal Portalegiovani dell'Assessorato alle Politiche Giovanili, dalla Scuola Internazionale di Comics, da Emergency e dalla Fondazione Sistema Toscana. La Scuola è anche organizzatrice e partner di molti concorsi come "Disegna il tuo Finale" in collaborazione con Mantova Comics, "Pazzi per il Fumetto" – concorso sui disagi mentali e fisici ed il "Premio Nuvoloso" in collaborazione con la Pan Distribuzione. Assoluta novità di quest'anno, in collaborazione con l'organizzazione del Lucca Comics and Games, è stato organizzato il "Lucca Mangaka Contest", concorso dove il primo premio è stata una borsa di studio per il corso "Diventare Mangaka in un Anno" presso la sede di Firenze con i docenti della Tokyo Gakuin Animator School. Altra novità del 2012 è la sinergia che abbiamo creato con Neoludica e con Stranemani per la mostra su "Assassin's Creed Art (R)evolution", esposizione temporanea al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia (da settembre a novembre 2012) in contemporanea, nel mese di Ottobre, con la Sezione Comics e Grafica di Assassin's Creed al WOW-Spazio Fumetto di Milano. Questa collaborazione, oltre ad aver generato un contest rivolto a tutti gli appassionati del videogioco, mira a contribuire alla diffusione del videogioco come forma di espressione artistica in tutte le sue parti, dalla creazione del concept e della grafica alla realizzazione e la programmazione della struttura del videogame. Infine, la sede di Firenze, collaborerà con l'associazione "Il Paracadute di Icaro" presso il Teatro Everest (Galluzzo) per la realizzazione di scenografie che verranno utilizzate nella messa in scena di due spettacoli teatrali rivolti alle scuole elementari e medie.

The International School of Comics organizes numerous events throughout the year; the most important one for the Florence school is "Comics in Context". This event marks and celebrates the beginning of each academic year and is a cultural occasion dedicated to visual arts, when exhibitions, meetings and workshops are organized and are open to students and interested members of the public. Massimiliano Frezzato, international author in the field of comics and illustration was guest of honour at the ceremony to open the academic year 2012/2013, during which the "Pencils for Peace 2012" awards were conferred: this is a competition promoted by the Youth Portal of the Youth Affairs Department, the International School of Comics, Emergency and the "Tuscany System" Foundation.

The School also organizes and is a partner of many competitions such as "Draw your Ending" in collaboration with Mantova Comics, "Crazy about Comics" – a competition on the subject of mental and physical distress, the "Nuvoloso Prize" in collaboration with Pan Distribution. The absolute novelty this year is the "Lucca Mangaka Contest",

organized in collaboration with Lucca Comics and Games: the first prize was a scholarship for the course "Becoming a Mangaka in one Year", at the Florence school with the teachers of Tokyo Gakuin Animator School. Another novelty in 2012 is the synergy we have created with Neoludica and with Stranemani for the exhibition on "Assassin's Creed Art (R)evolution", a temporary exhibition at the National Museum of Science and Technology (from September to November 2012), concurrently, in October, with Comics and Graphic Section of Assassin's Creed at WOW Comic Books Space in Milan. This collaboration, as well as generating a context for all videogame enthusiasts, aims to contribute to the spread of the videogame as a form of artistic expression in all its aspects: from the creation of concept and graphics to the development and programming of the videogame structure. Finally, the Florence school will collaborate with the association "Icarus' Parachute" at the Everest Theatre (Galluzzo) for the creation of the scenography which will be used for the staging of two theatrical performances for primary and lower secondary school pupils.

De.Ma.S.S.

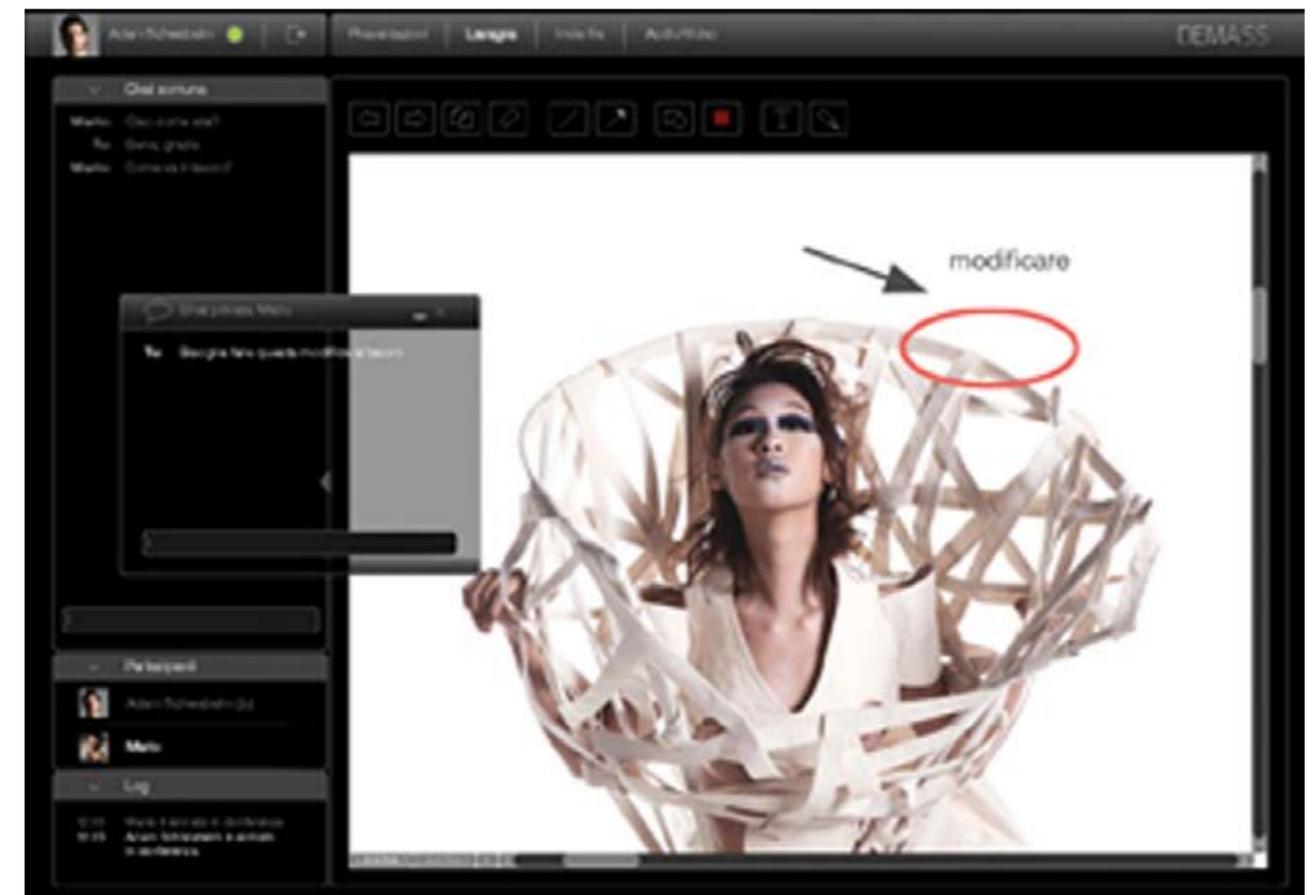
L'innovazione nelle piattaforme informatiche di progettazione

Innovation in planning computer platforms

A cura di / By
Redazione Crea@tivity
Editorial Staff



Partner
Indra
3Logic Mk
HSH Informatica
ITS Informatica
Lucana Sistemi
Sixty
Palazzo Spinelli
Crea Solution
Istituto Europeo di Design



[Overview]

De.Ma.S.S. (Design and Manufacturing Sharing System) è un progetto di ricerca che trae spunto tecnico da PRINA (piattaforma collaborativa per il design nautico ideata e coordinata da Max Pinucci nel 2007) ma nasce ufficialmente nel 2010 quando viene presentato e finanziato nel comparto "Industria 2015 - Tecnologie per il Made in Italy", facente parte del programma di Innovazione Industriale del Ministero dello Sviluppo Economico, classificandosi secondo assoluto (su 1500 proposte) come qualità del progetto. De.Ma.S.S. ha come obiettivo lo studio e la realizzazione di una piattaforma informatizzata di progettazione condivisa e di prototipazione rapida per il settore moda, attraverso lo sviluppo di un insieme di strumenti volti alla progettazione integrata su tutto il ciclo produttivo e quindi, ad una migliore integrazione dei processi per una maggiore competitività. In conclusione sarà possibile innovare il processo industriale attraverso la diminuzione del gap tra tecnologia e utente, sfruttando al massimo le potenzialità di ognuno.

[Overview]

De.Ma.S.S. (Design and Manufacturing Sharing System) is a research project which draws its technical inspiration from PRINA (collaborative platform for nautical design, created and coordinated by Max Pinucci in 2007), but was set up officially in 2010, when it was presented and financed under section "Industry 2015 – Technologies for Made in Italy", as part of the programme of Industrial Innovation of the Ministry of Economic Development, and classified in second position (out of 1500 proposals) for project quality. The aim of De.Ma.S.S. is to study and create a shared computerized platform and a rapid prototyping for the fashion sector, through the development of a set of instruments for integrated planning on the entire production cycle, and therefore for better integration of the industrial processes so as to achieve greater competitiveness. In conclusion, it will be possible to innovate the industrial process through a reduction of the gap between technology and user, exploiting as far as possible the potential of each.

[Partner]

De.Ma.S.S., dispone di un partenariato ampio e diversificato necessario per costituire un team di lavoro capace di integrare e valorizzare sinergicamente le diverse competenze, dal visual design alla programmazione, dal marketing all'architettura dell'informazione. Tra i partner (V. elenco) troviamo un team di manager di Indra, capofila del progetto, gli sviluppatori di Crea Solutions, i progettisti informatici di 3Logic e il team di interface design di MBVision. Inoltre Sixty, gruppo aziendale del settore fashion che raggruppa una serie di brand di grande notorietà (Miss Sixty, Killah, Energie, Murphy&Nie e Refrigiwear), è membro del partenariato e copre il ruolo di end user e tester dell'applicativo. La parte accademica è garantita da istituti pubblici e privati tra i quali le Università di Bari e Napoli, Palazzo Spinelli di Firenze (Istituto per l'Arte e il Restauro) e il Centro Ricerche dell'Istituto Europeo di Design.

[Partners]

De.Ma.S.S., has at its disposal a wide and varied partnership, necessary for forming a work team able to integrate and exploit synergically different skills, ranging from visual design to programming, from marketing to information architecture. Among the partners (see list) there is a team of managers from Indra, the leader of the project, the developers from Crea Solutions, the computer programmers from 3Logic and the MBVision interface design team. Furthermore Sixty, an entrepreneurial group in the fashion business which produces a series of well-known brands (Miss Sixty, Killah, Energie, Murphy&Nie and Refrigiwear), is a member of the partnership and has the role of end user of the application. The academic part is made up of public and private institutions, including Bari University, Napoli University, Palazzo Spinelli, Florence (Institute of Art and Restoration) and the Research Centre of the European Design Institute.

[Avanzamento del progetto]

All'interno delle attività del progetto De.Ma.S.S., è stato svolto e concluso il primo obiettivo del project team (QW1): il progetto e la realizzazione di un applicativo multimediale per Apple

[Progress of the project]

Within the De.Ma.S.S project activities, the first objective (QW1) of the project team was achieved: the project and production of a multimedia application for Apple iPad, designed to integrate and

iPad, destinato a integrare e sostituire i materiali cartacei di vendita delle aziende del comparto moda, in particolare cataloghi e cartelle colore. Uno strumento multimediale in grado di assistere gli operatori in tutta la sequenza di attività che sta alla base del processo di vendita; dalla presentazione del prodotto presso gli showroom, all'invio degli ordini fino all'aggiornamento dei contenuti.

La sfida di De.Ma.S.S. non si conclude con l'app del catalogo su iPad, infatti, ad oggi il progetto può vantare la messa in funzione di una serie di tool informatici, per ora in versione beta, che già permettono di avviare importanti sessioni di lavoro, testando così l'affidabilità e l'alta potenzialità della piattaforma. I tool sviluppati hanno molteplici funzionalità che spaziano dalla collaborazione lavorativa in tempo reale comprensiva di web conferencing chat, audio e video, alla ricerca e organizzazione sia di archivi multimediali sia di magazzini, fino ad arrivare al controllo e supporto delle fasi produttive anche tramite tecnologie 3D. Inoltre la piattaforma ha un sistema social che permette di condividere, commentare, taggare mettendo in comunicazione più utenti interessati allo stesso argomento, tenendo traccia dei passaggi svolti. L'inserimento della sezione social nel sistema è motivata anche dalla possibilità di instaurare un rapporto ancor più user friendly tra macchina e utente incentivandone l'utilizzo.

Per quanto riguarda la tecnologia, la particolarità di questa innovativa piattaforma è il sistema con cui è stata progettata: sistema web based attraverso html5 (ultimo ritrovato del linguaggio web). Ciò permette all'utente di utilizzare le funzionalità De.Ma.S.S. in maniera completamente libera e compatibile con tutti i sistemi odierni; non è necessario installare alcun applicativo o utility ma è sufficiente disporre di una connessione e un qualsiasi browser per "navigare" all'interno delle funzionalità sopra elencate.

Il tutto viene sviluppato all'interno di un contenitore, denominato app container, dotato di un'interfaccia comune che renda omogeneo e armonizzati i vari tool in un unico ambiente. L'interfaccia, nelle sue componenti grafiche e funzionali, avrà il compito di nascondere la complessa tecnologia che muove la piattaforma per rendere il sistema accessibile e usabile da tutti tramite un unico software che integrerà, sotto lo stesso family feeling, tutte le funzioni utili all'interno dell'azienda senza stravolgere le modalità di utilizzo acquisite, ma rendendole più pratiche e garantendo la migliore usabilità.

Inoltre, gli utenti che si interfaceranno con la nuova piattaforma, potranno utilizzarla a seconda del loro livello di informatizzazione: potranno essere attivate scorciatoie tramite i riconoscimenti vocali o gestuali (ad esempio con kinect), senza creare disagio agli utenti più ortodossi.

Per questi motivi a differenza di software specifici che richiedono un utente con un elevato background di conoscenze, l'interfaccia amichevole ma professionale di De.Ma.S.S., sarà in grado di snellire e agevolare le funzionalità utilizzando processi cognitivi dedicati.

substitute paper sales materials for businesses in the fashion sector, above all, colour catalogues and folders. A multimedia tool able to assist the operators in the entire series of activities underlying the sales process, including product presentation in the showrooms, the forwarding of the orders and content updating.

De.Ma.S.S.'s challenge does not end with the catalogue application for iPad; so far the project can boast the operational start-up of a series of computer tools, now in beta version only, which already make it possible to initiate important work sessions, thus testing the reliability and the high potential of the platform. The tools developed have multiple functions, ranging from real-time work collaboration, including web conferencing, chat, audio and video, to research and organization of both multimedia archives and stock rooms, as well as the control and support of the production stages through 3D technologies. Moreover, the platform has a social system which makes it possible to share, comment on, tag, connecting several users who are interested in the same subject, and keeping track of the steps accomplished. The reason for the introduction of the social section into the system is that it provides the possibility of establishing a more user-friendly relationship between computer and user, thereby providing an incentive for its use.

Regarding the technology, the distinguishing characteristic of this innovative platform is the system with which it was designed: a web-based system with html5 (the latest cutting edge of web language). This enables the user to use the De.Ma.S.S. functions in a way that is completely free and compatible with all of today's systems; it is not necessary to install any application or utility, it is enough to have a internet connection or any browser to "surf" the above functions.

This entire application is developed within a container, called app container, with a shared interface which makes the application itself and the various tools more homogeneous in a single environment. The interface, in its graphic and functional components, will have the task of hiding the complex technology that moves the platform, in order to make the system accessible and usable by everyone with a single software which will integrate, under the same family feeling, all the useful functions within a company, without upsetting the acquired use modalities, but making them more practical and guaranteeing the best usability.

Moreover, the users who will interface with the new platform, will be able to use it according to the level of their computer skills: it will be possible to activate shortcuts thanks to voice or gesture recognition (for example with kinect), without creating unease in more orthodox users.

For these reasons, unlike specific software which requires users with a considerable background of knowledge, the friendly, but professional, De.Ma.S.S. interface will be able to simplify and facilitate the functions, by using dedicated cognitive processes.

Interface

Progettare un sistema UI

Design a UI system

A cura di / Written by
Marco Ferracci
Designer



“Interface” è una tesi di ricerca che, inserendosi nella fase iniziale del progetto De.Ma.S.S., (Design and Manufacturing Sharing System), ha il compito di creare una solida base per il successivo svolgimento dello stesso. De.Ma.S.S. è dedicato alla creazione di nuove piattaforme di progettazione per la moda con l'obiettivo di agevolare e semplificare il lavoro di condivisione, implementazione e gestione delle attività inerenti ai processi aziendali. Con lo stesso obiettivo la tesi affronta le problematiche tecniche, di gestione dell'informazione e di usabilità dividendo il tema trattato in due, la fase di ricerca e quella di progetto. La prima ha l'intento di analizzare lo stato dell'arte delle interfacce attraverso una ricerca che spazia dalle diverse tipologie di interfacce esistenti e futuribili fino ad arrivare all'analisi degli scenari e delle tecnologie che le compongono. La seconda individua un possibile sviluppo progettuale analizzando prima di tutto sia le necessità aziendali, sia i bisogni delle diverse figure lavorative, quindi progettando attraverso un approccio Human Centred. In questo caso l'interpretazione dell'utenza finale è stata affidata a Sixty S. p.A., scelta per la sua capacità di dare vita ad una società internazionale con un portfolio composto da marchi diversi, difficili da gestire sotto un unico tetto. Le successive fasi di progettazione hanno l'intento di creare un sistema informatizzato, multimediale e interattivo attraverso la scelta di tecnologie realizzabili, device ad hoc, interazioni semplici ed una GUI (Graphic User Interface), intuitiva ed accattivante per creare, fin da subito, il giusto feeling con l'utente.

“Interface” is a research thesis included in the initial phase of the De.Ma.S.S. (Design and Manufacturing Sharing System) and its aim is create a solid basis for the later development of the project itself. De.Ma.S.S. is dedicated to the creation of new design platforms in the fashion sector, aiming at speeding up and simplifying the work of sharing, implementation and management of the activities relating to entrepreneurial processes. With the same aim in mind, the thesis deals with technical issues, information management and usability issues, dividing the subject treated into two parts: the research phase and the project phase. The aim of the first is to analyse the state of the art of interfaces, through research that covers different types of existing and possible future interfaces as well as an analysis of the scenarios and technologies of which the said interfaces are made up. The second identifies a possible planning development, first of all analysing entrepreneurial needs and also the needs of different job types, which means designing with a Human Centred approach. In this case the interpretation of the final user was assigned to Sixty S. p.A., because of its ability create an international company with a portfolio of different brands, which are difficult to manage under the same roof. The aim of the successive phases of the design process is create a computerized, multimedia, interactive system, through the choice of feasible technologies, ad hoc devices, simple interactions and an intuitive and appealing GUI (Graphic User Interface), in order to create immediately the right feeling in the user.

Crea@tivity Books

> IDEA '07 / '08 / '09

COLLANA

Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

A CURA DI

Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTI

Stefano Maria Bettega
Nando dalla Chiesa
Giorgio Bruno Civello
Tommaso Fanfani
Giuseppe Furlanis
Paolo Marconcini
Angelo Minisci
Max Pinucci
Giuseppe Pizza
Rodrigo Rodriguez

IDEA, International Design Education Award, premio del MIUR presentato durante Crea@tivity, raccoglie, attraverso tavole e profili, i progetti degli istituti italiani ed europei che hanno partecipato al concorso.



> IDEA '07

SERIES

Didattica del Design
Alinea Editrice
bilingual edition

CURATED BY

Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY

Nando dalla Chiesa
Giorgio Bruno Civello
Giuseppe Pizza
Paolo Marconcini
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Stefano Maria Bettega
Max Pinucci

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

> Crea@tivity Emagazine + IDEA '10

UNA PUBBLICAZIONE DI

ISIA Firenze
edizione bilingue

A CURA DI

Massimiliano Pinucci

CONTRIBUTI

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

IDEA-International Design Education Award, concorso di design dedicato agli Istituti Universitari italiani e stranieri, giunge alla sua IVª edizione e vede la presenza di due scuole cinesi. Crea@tivity rende omaggio a questo traguardo con la redazione di Crea@tivity+IDEA Magazine, contenente oltre ai progetti in concorso, articoli inediti e redazionali sul design, la ricerca e l'innovazione.



> Crea@tivity Emagazine + IDEA '10

SERIES

Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

CURATED BY

Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY

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

IDEA-International Design Education Award, design competition dedicated to Italian and international universities, now in its IVª edition with the participation of the Chinese schools. Crea@tivity pays tribute to this milestone with the publication of Crea@tivity+IDEA Magazine, containing the projects of IDEA'10, and unpublished articles and editorials dedicated to the design, research and innovation.

> Crea@tivity Emagazine 2011

UNA PUBBLICAZIONE DI

ISIA Firenze
edizione bilingue

A CURA DI

Massimiliano Pinucci

CONTRIBUTI

Simone Millozzi
Roberto Morese
Giuseppe Furlanis
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci

Crea@tivity, al compimento della sua VIª edizione, si rinnova e si presenta, oltre che in formato cartaceo, con un nuovo format: Crea@tivity Emagazine per iPad. La rivista raccoglie inediti contributi di esperti e istituti, con una sezione dedicata ai progetti vincitori delle passate edizioni del concorso IDEA - International Design Education Award, ospitato all'interno di Crea@tivity dal 2007 al 2010.



> Crea@tivity Emagazine 2011

PUBLICATION BY

ISIA Firenze
edizione bilingue

CURATED BY

Massimiliano Pinucci

CONTRIBUTIONS BY

Simone Millozzi
Roberto Morese
Giuseppe Furlanis
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci

Crea@tivity, on the occasion of its sixth edition, is renewed and presented, not only in a printed edition, but also in a new format: the Crea@tivity Emagazine for iPad. The magazine gathers new contributions by experts and institutions, with a section dedicated to the winning projects of the previous editions of the IDEA competition - International Design Education Award, held at Crea@tivity between 2007 and 2010.