



I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DELLA REPUBBLICA  
DI SAN MARINO

UNIVERSITÀ  
IUAV DI VENEZIA

CORSO DI LAUREA  
IN DISEGNO INDUSTRIALE

## **San Marino Design Workshop 2013**

### **DESIGN CONNECTION**

Il Corso di laurea in Disegno industriale dell'Università degli studi della Repubblica di San Marino organizza **San Marino Design Workshop 2013**, 8 workshop che dal 8 al 13 luglio 2013 coinvolgeranno un gruppo selezionato di studenti, imprese, istituzioni e designer, noti a livello internazionale.

#### *Programma*

I workshop sono concepiti come un'esperienza progettuale della durata complessiva di 6 giorni (dal 8 al 13 luglio 2013). Ogni workshop prevede un gruppo di 20 studenti selezionati dal Corso di laurea in disegno industriale, seguiti da un designer e da un tutor. La struttura del workshop comprende attività progettuali svolte in aula, con l'ausilio delle necessarie attrezzature informatiche, audio e video. Un lavoro di definizione dei brief progettuali e di preparazione dei workshop verrà svolto dall'Università in collaborazione con i designer.

L'edizione 2013 si svolge in collaborazione con  
*le aziende:*

Gruppo srl, divisione Columbus

FA.I.T. Adriatica

Loccioni

San Marino Rtv

AASS, Azienda Autonoma di Stato Servizi Pubblici, San Marino

*le cooperative:*

Cooperativa Auser

Cooperativa Bauman

*Argomenti specifici e designer coinvolti nell'Edizione 2013*

### **WORKSHOP 1**

#### **titolo Nuove potenzialità per un'Azienda**

*tema* Le peculiarità e le potenzialità di un'azienda si fondano, oltre che sulla forza lavoro di cui è composta, sul know how costruito nel tempo e sul parco clienti fidelizzati, anche sulle capacità produttive e tecnologiche, legate ai macchinari industriali in suo possesso ed ai materiali lavorati. In particolare una determinata configurazione tecnologica, di materiali usati e di tipologia di macchinari può prefigurare una potenziale diversificazione nelle merci prodotte e nei mercati di riferimento?

Fait Adriatica, leader nella produzione di calzature per l'alta moda, dispone oggi di peculiari macchinari destinati alla lavorazione di materiali per mercati di riferimento conquistati nel tempo, la sfida è individuare quei prodotti e quei mercati altri che meglio interpretano l'assetto tecnologico attuale dell'azienda.

*designer* Lorenzo Palmieri

*tutor* Valerio Mistura

*in collaborazione con* FAIT ADRIATICA



I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

## **WORKSHOP 2**

### **titolo Infografica Real Time**

*tema* Con l' aumento esponenziale delle informazioni a disposizione del pubblico (opendata), la capacità di gestire grandi moli di dati e di renderli fruibili visivamente costituisce una delle più impegnative sfide per i designer. Il workshop avrà lo scopo di indagare la rappresentazione visiva di dati quantitativi attraverso le modalità tipiche dell'infografica. In particolare saranno approfonditi i processi di rappresentazione dinamica delle informazioni aggiornate in tempo reale, nello specifico i dati di produzione e consumo energetico di un'unità abitativa, tramite l'analisi dei linguaggi relativi alla visualizzazione e all'interazione con l'utente

*designer* Nicolò Ceccarelli

*tutor* Rocco Leggieri

*in collaborazione con* Loccioni

## **WORKSHOP 3**

### **titolo Video Identity**

*tema* L'identità visiva è uno dei principali elementi di caratterizzazione nella strategia comunicativa di un marchio. Per un'emittente televisiva il progetto di identità deve essere in grado di coniugare la riconoscibilità istituzionale con l'innovazione, legata a un mezzo come la tv in continua trasformazione, e con la flessibilità di applicazione che deriva dalla estrema diversificazione dei programmi. Il workshop si propone di analizzare i principi per il design di un'identità televisiva a partire da un caso concreto, segnatamente quella di RTV San Marino, e di verificarne l'applicazione alle componenti del video-coordinato (sigle, bumper, sottopancia, cartelli ecc.)

*designer* Francesco Lo Torto

*tutor* Giacomo Delfini

*in collaborazione con* San Marino RTV

## **WORKSHOP 4**

### **titolo Rumore e lavoro. Allestimento tra funzione e memoria**

*tema* Una sala congressi diverrà uno spazio polifunzionale aperto a laboratori, concerti, esposizioni per il quale andrà ridefinita una nuova identità. Da un lato, attraverso il ridisegno di pareti, soffitti, pannelli amovibili e apparati per le proiezioni per consentire un uso flessibile dello spazio con attività molto differenti, talvolta attive in contemporanea. Dall'altro, con il progetto della veste grafica che dovrà integrare le -ipotesi concrete di isolamento acustico con le soluzioni comunicative ed espositive, finalizzate a valorizzare la memoria storica legata al mondo del lavoro e alle lotte sindacali per i diritti dei lavoratori, attraverso un facile, efficiente e flessibile allestimento atto al miglior svolgimento delle diverse funzioni.

*designer* Stefano Quarta

*tutor* Johanna Invrea

*in collaborazione con* Cooperativa Auser

## **WORKSHOP 5**

### **titolo Sventolo e riciclo. Energia in gioco**

*tema* Un'attenta e mirata educazione ambientale in età scolare può contribuire ad uno sviluppo sociale consapevole esteso a tutte le generazioni. L'Università, l'Azienda



I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

statale di gestione dei servizi di raccolta dei rifiuti e dell'energia e le scuole materne ed elementari di Cailungo, a Borgo Maggiore, hanno pianificato un programma di ricerca comune sui temi del design per la didattica ambientale. Il progetto – rivolto ad una fascia d'utenza compresa tra i 3 e 11 anni – interesserà alcuni spazi esterni di queste scuole che accoglieranno un nuovo giardino per la produzione di energia con sistemi eolici e i nuovi arredi urbani per la raccolta differenziata.

*designer* Stefano Luca

*tutor* Andrea Cero

*in collaborazione con* AASS, Azienda Autonoma di Stato Servizi Pubblici, San Marino

## **WORKSHOP 6**

*titolo* **Prizes design**

*tema* Il tema della progettazione di oggetti destinati al gioco e all'infanzia da sempre affascina progettisti e designer di ogni epoca. I *Prizes* o sorprese sono piccoli oggetti ludici contenuti all'interno di deliziosi e veloci snack, destinati a meravigliare e divertire, pur nella loro semplicità e miniaturizzazione. L'uso di materiali naturali e riciclabili, come il legno, la carta etc. rendono ancora più stimolante il confronto progettuale con i minuscoli oggetti sorpresa.

*designer* Matteo Ragni

*tutor* Francesco Toselli

*in collaborazione con* Cooperativa Baum

## **WORKSHOP 7**

*titolo* **Fatto con le mani. Telaio in acciaio per bicicletta**

*tema* Il workshop intende offrire competenze di carattere teorico e pratico atte a realizzare, attraverso tutte le fasi della progettazione, una struttura tubolare con funzioni ciclistiche (telaio per bicicletta), con particolare attenzione agli aspetti estetici, tecnologici, funzionali, economici e ambientali.

*designer* Dario Pegoretti

*tutor* Jacopo Di Bonaventura

*in collaborazione con* Gruppo srl, divisione Columbus

## **WORKSHOP 8**

*titolo* **Nodi e Connessioni**

*tema* La connessione tra elementi rappresenta un tema centrale nel mondo del design e della progettazione di manufatti ed oggetti di uso quotidiano. Il nodo, sia esso di congiunzione semplice, strutturale o meccanico, ha sempre ricoperto un ruolo determinante nelle tradizioni costruttive di tutte le culture del mondo ed è stato motore di innovazione e progressione tecnica. Il workshop sarà incentrato proprio sul tema dell'unione tra elementi separati con l'intento di progettare, costruire e testare parti che insieme aumentino le loro capacità prestazionali.

*designer* Lorenzo Secco

*tutor* Andrea Santarossa

*Workshop aperti al pubblico: conferenze e mostra-presentazione*

Accanto all'attività progettuale, sono previsti alcuni momenti aperti al pubblico che hanno lo scopo di sottolineare la condivisione di questa esperienza con le istituzioni, con il sistema produttivo e, più in generale, con tutti i soggetti interessati alle tematiche del design e dell'innovazione di prodotto.

Durante i workshop saranno quindi organizzati incontri-conferenze con tutti i designer partecipanti all'evento.



I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

Le conferenze saranno così organizzate:

Lunedì sera, ore 18

*titolo:* L'uomo a due ruote

*Intervengono:* Lorenzo Secco, Dario Pegoretti, Antonio Colombo

*modera:* Alberto Bassi

Martedì sera, ore 18

*titolo:* Comunicare l'identità

*Intervengono:* Stefano Quarta, Francesco Lo Torto, Nicolò Ceccarelli

*modera:* Gianni Sinni

Mercoledì sera, ore 18

*titolo:* Design e sostenibilità

*Intervengono:* Matteo Ragni, Lorenzo Palmeri, Stefano Luca

*modera:* Riccardo Varini

A conclusione dei lavori, una mostra-presentazione dei risultati finali, che si terrà presso la sede dell'Università Sabato 13 dalle 10,00 alle 13,30, renderà visibile l'intero processo progettuale svolto.

*Massimo Brignoni* – coordinamento didattico

[massimo.brignoni@unirms.sm](mailto:massimo.brignoni@unirms.sm)

3289406129