

# BEND.IT

Progettazione di un accessorio per l'organizzazione della cucina,  
autocostruibile e personalizzabile







**Politecnico  
di Torino**

## Politecnico di Torino

Corso di Laurea triennale in Design e comunicazione

A.a. 2023/2024

Sessione di Laurea Luglio 2024

# **BEND.IT**

Progettazione di un accessorio per l'organizzazione della cucina,  
autocostruibile e personalizzabile

Relatore:

Prof. Fabrizio Giorgio Alessio

Candidato:

Martina Febbo Pettigiani





# Indice

9

---

## **Introduzione**

40

---

## **Approccio**

Open Source  
Open Design  
Licenze  
Networking

61

---

## **Progetto**

Concept  
Business Model Canvas  
Target e Personas  
Linee Guida  
Materiale  
Prototipo  
Consorzi e Laboratori  
Branding

# 12

---

## **Contesto Progettuale**

Cucine nella storia  
Cucine oggi  
Indispensabili  
Organizzazione

# 35

---

## **Contesto Umano**

Brainstorming  
LAHR by IKEA  
Consumatore  
Tendenze

# 79

---

## **Prodotto**

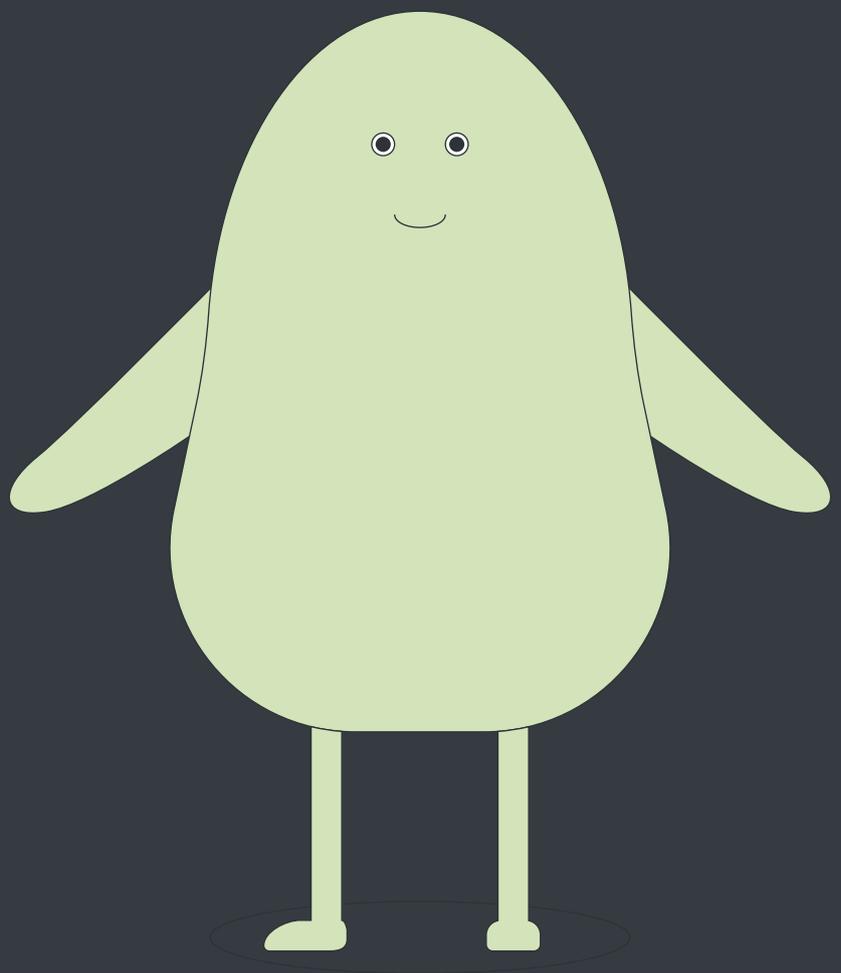
# 97

---

## **Conclusioni**

Limiti del progetto e prospettive future  
Sitografia e Bibliografia  
Ringraziamenti

# Introduzione



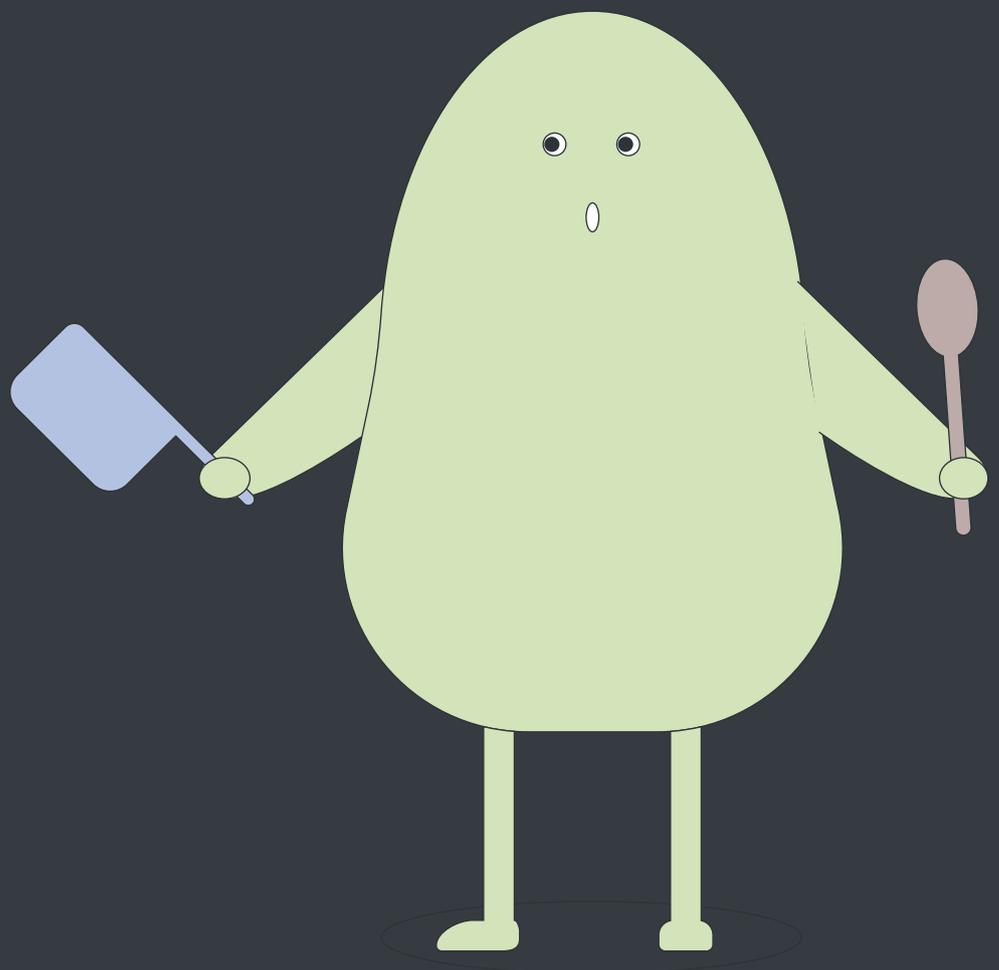


Questa tesi pone l'attenzione sulla gestione degli spazi all'interno dell'ambiente cucina. L'obiettivo della ricerca è quello di individuare una soluzione che aiuti l'utente a sfruttare gli spazi della cucina al massimo delle loro potenzialità, accogliendo e non stravolgendo, le sue abitudini.

In particolare, lo studio si svolge a partire da un'analisi volta a comprendere le funzionalità e le problematiche legate a questo ambiente e al suo rapporto con il resto della casa, analizzando la storia, gli oggetti e le abitudini di questo contesto. L'analisi dell'utente si focalizza sui report creati da aziende di settore e non, come Ikea e Pinterest, per poi concentrarsi sull'approccio idoneo ad essere applicato al progetto.

In seguito alla parte teorica, lo studio si concentra sull'applicazione pratica mostrando nello specifico le modalità di progettazione sia di sistema sia di prodotto, lo studio di fattibilità e infine la produzione del prototipo.

**Contesto Progettuale**



## Contesto Progettuale

# Le cucine nella storia

**S**in dalla preistoria, con la scoperta del fuoco, l'atto del cucinare è diventato fondamentale per l'uomo, portandolo quindi a creare sistemi e oggetti che gli permettessero di accedere alla preparazione dei cibi nel modo più pratico e sicuro possibile. Secondo alcuni studi effettuati nell'ultimo decennio la cucina potrebbe essere uno dei punti chiave da cui ha avuto inizio l'evoluzione dell'uomo. Ponendo l'attenzione sugli articoli scritti da Richard Wrangham e Stephanie Schnorr la società dell'uomo preistorico e la sua evoluzione fisica sarebbero stati di fatto incentivati da un progressivo aumento di interesse nei confronti della lavorazione dei cibi. Concentrandoci sugli utensili possiamo considerare il Paleolitico Medio un punto di svolta poiché in questo lungo periodo di tempo si nota un aumento delle tipologie di oggetti utilizzati per lavorare i cibi come vari coltelli e paravento per assicurarsi la protezione del focolare. Proseguendo in avanti nel tempo alla fine del Paleolitico (40000 anni fa circa) venivano praticati buchi nel terreno poi riempiti con le braci per migliorare la cottura delle carni. A partire da 14000 anni fa aumenta e migliora la creazione di contenitori, ciotole e pentole fino ad arrivare nel Neolitico, periodo in cui comparvero i primi metodi di conservazione a base di sale e una cucina più simile a quella che conosciamo oggi.

I popoli del mediterraneo sono quelli che per primi nutrono un maggiore interesse nei confronti dell'arte culinaria e delle abitudini alimentari, il quale si sviluppa maggiormente in epoca romana con le feste dei nobili e la cultura del banchetto. Troviamo prova di questa attenzione tra i resti delle città di Pompei ed Ercolano come la cucina ancora visitabile oggi dei Vettii a Pompei. Possiamo inoltre trovare molte informazioni relative alla cucina nei molto discussi testi dell'epoca come quello di Gavio Apicio, nei cui testi vengono descritte soprattutto le preparazioni adatte ai banchetti dei quali erano protagoniste le numerose salse.

Le cucine romane trovavano ubicazione in

luoghi laterali all'abitazione e disponevano di uno spazio ridotto poiché spesso riservato al lavoro della servitù. Centro della cucina era un rialzo in muratura che fungeva da focolare con uno o più fuochi e permetteva di cuocere le vivande direttamente sulle braci o su treppiedi appositi. Il rialzo era inoltre forato per poter contenere tutto il necessario per le preparazioni: pentole, padelle, macinini, mestoli, contenitori in terracotta e così via. Nonostante le ridotte dimensioni delle cucine in esse veniva costruito anche un forno per la preparazione di pane e focacce.



*Cucina street food romana, scavi archeologici di Pompei, foto di Luigi Spina*



## Contesto Progettuale

# La cucina dal medioevo agli inizi del '900

**N**el primo medioevo l'ambiente domestico della cucina non ha subito cambiamenti importanti rispetto a quello antico, mantenendo quindi le medesime abitudini di alimentazione oltre che gli stessi metodi di lavorazione dei cibi. Le caratteristiche principali che distinguevano le cucine dei ricchi da quelle del popolo erano la dimensione e la posizione della zona di lavoro: all'interno delle abitazioni delle persone comuni solitamente si cucinava all'interno di un pentolone posto al centro della stanza che fungeva da fulcro dell'intera preparazione; le cucine dei ricchi palazzi e dei castelli invece erano costruite in spazi molto ampi e apparivano come delle vere e proprie officine, fulcro della stanza era un



*Immagine rappresentante cucina del medioevo, creata con intelligenza artificiale, DALL-E 3*

grande tavolo centrale a cui potevano accedere comodamente tutti i membri della servitù e disposte lungo il perimetro della stanza vi erano gli alimenti, il forno e i fuochi necessari per cucinare. Da questo momento in poi la cultura culinaria crescerà sempre di più e la scoperta dell'America darà il via a un'epoca di sperimentazione.

Tra il 700 e l'800 diventa usanza tra la borghesia abbellire l'ambiente della cucina e in alcuni casi spostarlo al pianterreno dell'abitazione, a fianco della sala da pranzo. L'800 è stato il secolo con maggiore sviluppo, è durante questo periodo che lentamente la cucina passa dall'essere un luogo di lavoro ad essere un luogo di incontro per gli abitanti

della casa. Questo avviene nelle case di contadini e operai dove diventa usuale avere un angolo cottura alimentato a legna, gas o carbone. La zona della cucina non è più un luogo da nascondere e quindi deve essere curato, abbellito e organizzato al meglio. Inoltre, nel XIX sec. nascono nuovi metodi di conservazione, come l'inscatolamento della carne e di altri alimenti, che portano alla necessità di avere un maggiore spazio dedicato allo stoccaggio degli stessi.

# L'arrivo dell'elettricità

**N**el 1920 in Italia gli investimenti da parte del governo fascista per la creazione dell'Ente Nazionale Energia Elettrica (ENEL) portarono ad un graduale aumento delle case provviste di elettricità. Inizialmente le case fornite di rete elettrica furono quelle urbane e situate nelle zone industriali, bisognerà aspettare fino agli anni 50 per avere una copertura del 90%, che includa quindi anche le zone contadine. La presenza dell'elettricità nelle case dà il via alla produzione di piccoli e grandi elettrodomestici come il frigorifero nel 1913, la lavastoviglie (brevettata nel 1886 ma come la conosciamo oggi nel 1924) ed elettrodomestici di piccole dimensioni come il frullatore che viene prodotto per uso domestico dal 1919. Un altro incentivo per il design delle cucine arriva con la riforma igienica di metà '800, che ha i suoi effetti nell'ambiente domestico durante gli inizi del Novecento e che porta alla trasformazione di materiali. Dopo gli anni '20 la cucina diventa quindi un ambiente razionale che deve essere il più efficiente ed economico possibile. La massima espressione la troviamo nella Cucina di Francoforte di Grete Schütte-Lihotzky, in Italia con la cucina della Casa Elettrica di Figini, Pollini e Bottoni e infine quella dell'Unité d'Habitation di Le Corbusier, con apertura verso il soggiorno che permette uno scambio visivo con l'intero ambiente domestico.



*La cucina di Francoforte - Schutte-Lihotzky*

Contesto Progettuale

# Dopo la Seconda Guerra Mondiale

Nel dopoguerra, l'influenza americana porta un nuovo modo di vivere la cucina, a metà '900 infatti, in America, la visione Taylorista aveva rivoluzionato ogni ambito della vita delle persone e quindi anche l'ambiente domestico.

Troviamo testimonianza di questo anche in articoli come quelli della rivista "Domus", del 1944, dove si spiega come, in una visione funzionalista del mondo, la cucina è una macchina e deve permettere alle casalinghe di non fare sforzi durante il lavoro e ottenere i migliori risultati. La massima funzionalità secondo il Taylorismo si ottiene seguendo ritmi e metodologie precise e adattando quindi il metodo di lavoro della fabbrica a quello della massaia. Di questa visione esasperata, durante gli anni '60, rimane solo l'approccio tecnologico, la cucina è luogo di incontro e di vita quotidiana e le persone hanno bisogno di uno spazio che risponda a queste necessità. Gli elettrodomestici si adattano ai mobili

*Casa Elettrica, Figini e Pollini, 1930, IV Triennale Monza*



prodotti in serie e viceversa, lasciando libertà di composizione a seconda dei bisogni. È in questo periodo che nasce la cucina come la conosciamo oggi, una volta creato il canone della cucina aperta, ariosa, razionale e tecnologica, i progettisti hanno la possibilità di esplorare nuove forme e di trasformare gli spazi creando cucine differenti a seconda dei cambiamenti della società.

nella vostra casa...  
...anche elettrodomestici

# FIAT

licenza su brevetti WESTINGHOUSE - Electric



Dopo la Seconda Guerra Mondiale

Elettrodomestici FIAT - Centro Storico Fiat 1958

## Contesto Progettuale

# Le cucine oggi

**A**d oggi, lo stato dell'arte degli accessori per cucine e delle cucine stesse è basato sulla totale integrazione tecnologica, mentre il mercato delle cucine non registra un'alta percentuale di acquisti di cucine altamente tecnologiche. Questo divario tra offerta e domanda può essere portato da più fattori. L'aspetto culturale e quello economico sono i principali fattori scatenanti di questa differenza. Questi due fattori si fondono nel momento in cui le persone con maggiori disponibilità economiche sono anche quelle meno interessate all'acquisto di cucine altamente tecnologiche o innovative, poiché ricercano la tradizione all'interno dell'ambiente domestico. Coloro che sarebbero interessati all'acquisto invece non hanno sufficienti fondi per potersi permettere la cucina desiderata.

Vediamo ora i prodotti di punta e i prodotti realizzati da aziende di fascia alta, media e bassa e i prodotti più venduti e più innovativi delle aziende di fascia media, zona di mercato in cui si concentra la maggior parte degli acquisti.

**L'**analisi effettuata sui 5 campioni di cucine mostrati di seguito presenta le principali caratteristiche d'interesse all'acquisto delle cucine quali: la fascia di prezzo suddivisa in fascia bassa (1000-7000€), fascia media (7000-15000) e fascia alta (15000+); la possibilità di personalizzazione più o meno specifica durante l'acquisto e i relativi costi legati a questa procedura; la qualità dei materiali, identificata come bassa discreta o alta a seconda delle recensioni e commenti da parte dei consumatori; la sostenibilità sociale e/o ambientale per come viene presentata dalle aziende produttrici; la qualità di poter essere modificata durante gli anni in base alle esigenze dell'utente (per un trasloco, una ristrutturazione) e quindi la possibilità di modificarne gli aspetti strutturali ma anche quelli estetici, questo parametro troverà risposta in modo diverso a seconda del brand analizzato.



Blade Lab - MODULNOVA, foto di Moldunova

## Blade Lab - Modulnova

**Fascia di prezzo: 15000+**

**Personalizzazione all'acquisto: si, completa personalizzazione**

**Qualità dei materiali: alta innovazione, alta qualità dei materiali**

**Sostenibilità: ambientale**

**Modificabile nel tempo: no**

# Immagina - Lube

**Fascia di prezzo: 7000-15000**

**Personalizzazione all'acquisto: si, colorazione e disposizione**

**Qualità dei materiali: media**

**Sostenibilità:**

**Modificabile nel tempo: no**



Immagina - LUBE, foto di Lube



Jeometrica - SCAVOLINI - foto di Scavolini

## Jeometrica - Scavolini

**Fascia di prezzo: 15000+**

**Personalizzazione all'acquisto: si, su colorazioni e composizione**

**Qualità dei materiali: alta qualità dei materiali**

**Sostenibilità:**

**Modificabile nel tempo: si, nella parte composta da moduli personalizzabili**



Cucina IKEA, foto di Oliver Atherton

## X - Ikea

**Fascia di prezzo: 3000-7000**

**Personalizzazione all'acquisto: si, completa personalizzazione**

**Qualità dei materiali: media qualità dei materiali**

**Sostenibilità: media ambientale, buona sociale**

**Modificabile nel tempo: si, nei moduli e negli spazi interni**

# Stella - Mondo Convenienza

**Fascia di prezzo: 3000-7000**

**Personalizzazione all'acquisto: si per colore, a pagamento modifica disposizione**

**Qualità dei materiali: medio-bassa**

**Sostenibilità: non ambientale, non sociale**

**Modificabile nel tempo: no**



Stella - Mondo Convenienza, foto di Mondoconvenienza

**P**er comprendere al meglio l'ambiente cucina nella sua interezza è necessario analizzare quali sono gli oggetti riposti all'interno dei suoi mobili. L'analisi riguardante gli oggetti della cucina apre un mondo vasto e complesso, per questo motivo per facilitarne lo studio verranno presi in considerazione due macro-gruppi: i "must-have" e gli oggetti etnici o "tipici" di alcune regioni del mondo.

Degli oggetti legati alla cucina e al cucinare comuni a tutto il mondo sono i più utilizzati: padelle, pentole, mestoli, cucchiari, pelapatate. Ognuno di questi però può variare di forma, dimensione o materiale a seconda della regione del mondo e dall'utilizzo che ne viene fatto. Pensiamo ad esempio alle pentole in acciaio, alluminio o rame o ai grandi mestoli in alluminio che vengono utilizzati nelle cucine professionali.

Oltre che ad oggetti comuni e di uso per la cucina, gran parte del mobilio viene occupato da oggetti accumulati nel corso del tempo. Bicchieri, piatti, vassoi da portata, teglie e simili vengono utilizzati con più o meno frequenza e ingombrano uno spazio maggiore a causa della loro forma e quantità. Avere un numero elevato di "ceramiche" destinate ad occasioni diverse è un comportamento che si può ritrovare all'interno di case e ambienti completamente diversi tra loro. Uno dei motivi è la natura di questi oggetti che possono essere eleganti, pratici, belli o resistenti.

Un'altra motivazione si può cercare nella cultura. In Italia, ad esempio, è usanza regalare corredi di stoviglie piatti o tessili in occasione del matrimonio. In America, allo stesso modo vengono create liste di regali ad hoc per le nozze e in alcune regioni si ha l'usanza di donare corredi fatti a mano. Queste tradizioni sono legate all'abitudine di andare a convivere dopo il matrimonio, nonostante questa pratica stia andando via via scomparendo, l'atto di regalare oggetti legati alla cucina o donarli come oggetti di valore familiare perdura nella tradizione.

La grande presenza di questi oggetti può avere anche una motivazione legata alla cultura del cibo caratteristica di una regione in particolare. In Giappone, infatti, il numero dei contenitori e delle ciotole in terracotta presenti in casa è molto elevato, poiché le abitudini alimentari prevedono la divisione dei vari alimenti in monoporzioni separate e disponibili al centro della tavola. In Corea ma anche in altri paesi asiatici è tradizione invece condividere il cibo da un grande vassoio o tegame posto al centro della tavola, ognuno provvede a riempire le proprie ciotole e i piatti durante il pasto.



Indispensabili

Foto di Nui Malama



## Contesto Progettuale

# Strumenti della cucina estera

**L**a globalizzazione ha permesso una veloce diffusione di oggetti legati alla cultura asiatica. Parliamo quindi di un oggetto che accomuna la maggior parte delle cucine regionali, il wok. Questa ampia padella, solitamente in ferro o acciaio inox, viene utilizzata per diverse preparazioni poiché consente di effettuare cotture a vapore, frittiture e molti altri tipi di cottura. L'utilizzo del wok ha cominciato a diffondersi nel resto del mondo a partire dagli anni '50 del 1900 per arrivare infine nelle cucine di tutti. Può quindi essere considerato quasi un must have piuttosto che un oggetto legato strettamente alla tradizione. Nonostante la grande diffusione della cucina orientale e fusion, vi sono ancora alcuni oggetti fortemente tipici della cucina asiatica di alcune regioni, come le Saibashi, lunghe bacchette



Foto di Clem Onojeghwo

utilizzate per varie preparazioni, il Sushi Mat per la preparazione del sushi o il Donabe, una pentola in terracotta. Prodotti legati alla cultura giapponese che, nonostante la globalizzazione, non sono stati adottati massivamente negli altri paesi del mondo.

Gli strumenti della cucina africana sono soggetti a una minor diffusione. Vi sono però due oggetti della cucina nordafricana che sono maggiormente conosciuti in occidente, la Tajine e il Couscoussiere. Queste due particolari pentole non hanno avuto lo stesso successo globale del Wok, ma possono essere trovate in cucine tradizionali o nelle cucine degli appassionati.

Questi sono solo alcuni esempi di come gli oggetti e le stoviglie della cucina possono variare in base alla cultura a cui si fa

riferimento. Si potrebbe parlare degli strumenti utilizzati in Nord Europa, caratterizzati da una grande resistenza agli agenti esterni e adatti a lunghe cotture, o ancora della Parilla, la griglia tipica Argentina destinata alla preparazione dell'Asado.

Ognuno di questi strumenti ci ricorda che la cucina è un ambiente che si trasforma in base alla cultura e al contesto e che non possiamo creare i nostri mobili basandoci solamente sull'utilizzo di piatti e pentole per noi comuni in un'epoca globalizzata come quella che stiamo vivendo.

## Contesto Progettuale

# Organizzazione della cucina

**N**ell'ambito degli accessori è necessario fare una separazione iniziale tra gli accessori che vengono inclusi durante l'acquisto della cucina e quelli che possono essere acquistati in seguito in base alle proprie necessità. I consumatori nella maggior parte dei casi sceglieranno di intraprendere le due strade in momenti diversi o di non intraprenderle principalmente in base alla fascia economica di riferimento.

Gli accessori per organizzazione sono infatti gli optional più costosi quando una cucina viene progettata su misura. Nel caso in cui una persona non abbia limiti di budget avremo quindi una maggior propensione all'inserimento di accessori all'interno dei moduli della cucina. In caso contrario verrà invece progettata una cucina spoglia che verrà poi organizzata per mezzo di accessori di terze parti e non prodotte su misura per la cucina. In quest'ultimo caso potrebbero esserci problemi di gestione degli spazi. Ad esempio, un complemento Variera di IKEA, mal disposto all'interno di un ripiano, potrebbe andare a modificare le forme utilizzabili senza fornire più spazio o ancora creare situazioni di disordine a causa della divisione di uno spazio già ristretto. Un'altra tipologia di

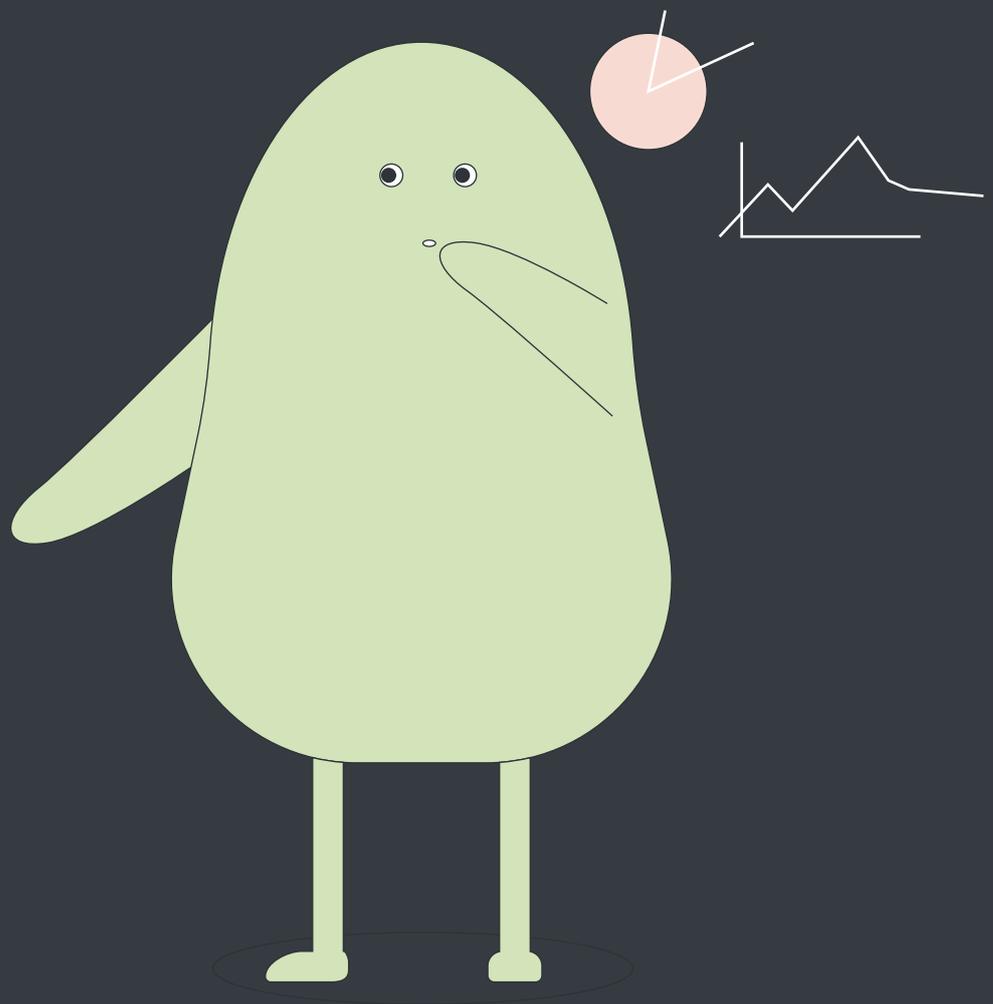
accessori che è spesso destinata a creare più problemi di quelli risolti sono quei prodotti che si agganciano alle ante, le persone infatti li acquistano senza pensare che lo spazio occupato dall'accessorio sarà poi traslato all'interno del mobile togliendo così la possibilità di utilizzare i ripiani al massimo della funzionalità.

Si presenta inoltre un terzo caso, ovvero quello in cui l'ambiente domestico non sia progettato da zero e che quindi ogni elemento sia presente ma spoglio e che il budget dedicato agli accessori sia quasi inesistente (nel caso in cui si tratti di persone in fascia economica molto bassa) o molto alto (pensiamo ad una casa in affitto ammobiliata).

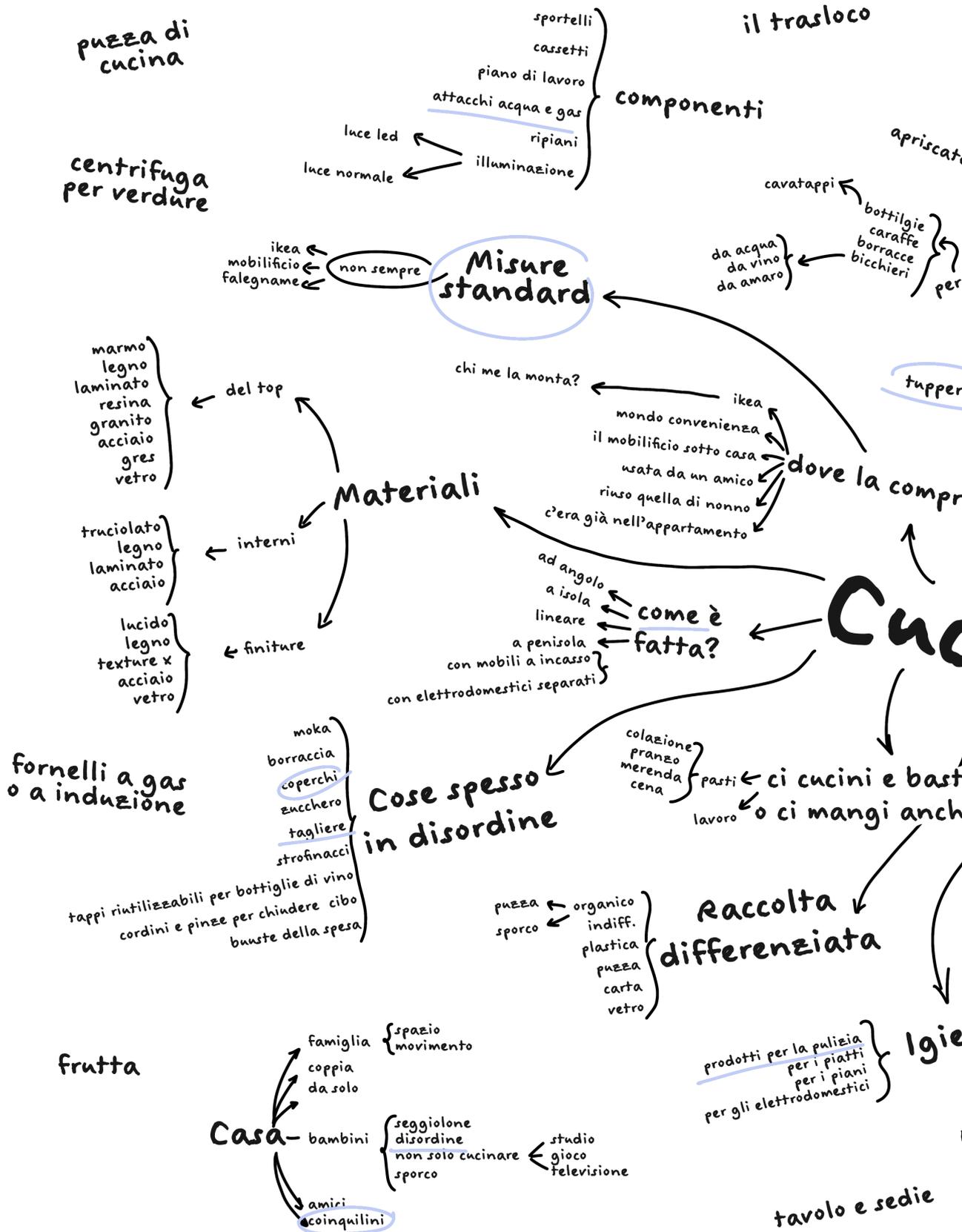
Prendiamo come esempio una casa di studenti coinquilini, in questo caso ci sarà una forte necessità di organizzazione degli spazi per suddividere i cibi e gli accessori appartenenti a ciascun coinquilino, ma questa suddivisione spesso viene resa complicata dalla quasi assenza di ripiani all'interno dei mobili e da una poco accurata analisi degli spazi necessari a ogni persona.



**Contesto Umano**



# Brainst



puZZA di cucina

centrifuga per verdure

il trasloco

apriscatole

cavatappi

bottiglie caraffe  
borracce  
bicchieri

ikea  
mobilificio  
 falegname

non sempre

Misure standard

da acqua  
da vino  
da amaro

marmo  
legno  
laminato  
resina  
granito  
acciaio  
gres  
vetro

del top

Materiali

truciolato  
legno  
laminato  
acciaio

interni

lucido  
legno  
texture x  
acciaio  
vetro

finiture

chi me la monta?

ikea  
mondo convenienza  
il mobilificio sotto casa  
usata da un amico  
riuso quella di nonno  
c'era già nell'appartamento

dove la compra?

tupper

Cucina

come è fatta?  
ad angolo  
a isola  
lineare  
a penisola  
con elettrodomestici separati

fornelli a gas  
o a induzione

Cose spesso in disordine

moka  
borraccia  
coperchi  
zucchero  
tagliere  
strofinacci

tappi riutilizzabili per bottiglie di vino  
cordini e pinze per chiudere cibo  
buste della spesa

colazione  
pranzo  
merenda  
cena

ci cucini e basti  
o ci mangi anche

puZZA sporco  
organico  
indiff.  
plastica  
puZZA carta  
vetro

Raccolta differenziata

prodotti per la pulizia per i piatti  
per gli elettrodomestici

Igiene

frutta

Casa

famiglia  
coppia da solo

spazio movimento

bambini

seggione disordine  
non solo cucinare sporco

studio  
gioco  
televisione

amici  
coinquilini

tavolo e sedie

# orming



Contesto Umano

# LAHR by IKEA

**L**ife at Home Report è una ricerca, attuata tramite questionari, svolta da Ikea a partire dal 2014 e che è progredita costantemente nel tempo. Al suo interno sono raccolti, non solo i dati oggettivi relativi ai consumatori, ma anche brevi interviste in cui vengono poste domande più personali, come ciò che si ritiene importante in una casa, qual è il significato che viene attribuito ad una determinata stanza o ancora cosa fa sentire gli intervistati “a casa”.

I report di Ikea, disponibili e scaricabili da tutti, sono un ottimo materiale per esplorare il rapporto dell’utente con l’ambiente domestico. Inoltre, sfruttando il materiale fornito da Ikea si ha accesso a informazioni riguardanti persone da 38 paesi e che quindi hanno abitudini e necessità diverse, permettendo così una visione globale dei bisogni.

Le tematiche prese in considerazione durante il 2022 sono legate alla sensazione di sentirsi a casa e alle abitudini e problematiche legate agli ambienti domestici. L’analisi si concentra su temi quali la frustrazione, la personalizzazione, il problema dell’accumulo e del conseguente disordine e sul tema degli spazi durante un periodo prolungato all’interno della propria casa. Il principale obiettivo di Ikea per il 2022 è capire in che modo e fin dove le persone vogliono spingersi nella personalizzazione della propria casa.



# 4/5

Persone che si sentono frustrate a casa

## 52%

Casa mia non mi riflette

## 30%

Casa mia non mi riflette



La mia casa è fonte di benessere

# 1/3

“Gli oggetti che mi ricordano qualcosa rendono “mia” la casa”



Il report relativo all'anno 2023, presentato nel 2024, è improntato su un'analisi completa dei dati rilevati nei 10 anni di raccolta da parte di Ikea ed improntato sul futuro della nostra vita casalinga. Il nuovo Life at Home Report tratta temi meno specifici ma allo stesso tempo ci permette di visionare lo stile di vita di molte persone in molti paesi durante l'ultima decade e ricerca le cause del cambiamento di stile di vita delle persone che abitano la casa. Ikea individua due categorie principali di fattori di cambiamento dello stile di vita negli ultimi dieci anni: Cambiamenti Globali composto a sua volta da sottocategorie quali cambiamento climatico, conflitti, costo della vita, tecnologia

e pandemia; Cambiamenti Culturali anch'essa suddivisa in social media, condivisione della casa e spazio personale. Infine, vengono identificati tre ostacoli al "vivere bene" che potrebbero presentarsi da adesso nella nostra vita, tutti collegati agli eventi odierni citati precedentemente e vengono messi in opposizione alcune abitudini e scelte di vita, fare di più o fare di meno in casa? Cosa è meglio per il nostro benessere? L'analisi si conclude con alcune previsioni di tendenza per il 2030 e una breve spiegazione della metodologia utilizzata per la raccolta dati.

62%

Personae proprietarie

42%

Personae affittuarie



La mia  
casa mi  
rispecchia

## Cosa rende la tua casa "tua"

42%

Oggetti acquistati

32%

Personae

**25%**

Una casa sporca o disordinata

**19%**

Non avere spazio a sufficienza per riporre le proprie cose

**21%**

Troppe cose senza un luogo designato

**23%**

Le faccende domestiche

**17%**

Prospettive diverse su ciò che il disordine rispetto ai conviventi

Contesto Umano

# Il consumatore

Una tipologia di consumatore a cui fare riferimento, nel contesto degli arredi per cucina, è sicuramente il prosumatore o appassionato di cucina. Questa fetta di utenza è aumentata molto in questi anni, soprattutto grazie alla popolarità di programmi di cucina professionale come Masterchef. Tale categoria, nell'ambito dei prodotti per cucina, si caratterizza per l'acquisto di strumenti professionali a vari livelli, che spesso possono risultare poco utili o necessari all'occhio di chi non è un appassionato. Gli scomparti della cucina e i ripiani si riempiono man mano di strumenti specifici e a volte anche ingombranti come planetarie, macina caffè, sifoni, macchinari per produrre e far lievitare gli impasti, tutti strumenti derivanti direttamente dall'alta cucina. Il prosumatore non per forza desidera o si può permettere una cucina di alta qualità come quelle professionali, ma necessita comunque di spazi dedicati e organizzati in modo scrupoloso e personalizzato.

Una seconda tipologia di consumatore è l'accumulatore, termine non per forza usato con accezione negativa. L'accumulatore, come possiamo notare anche dal Life at Home Report, si può identificare in tutte quelle persone che, per amore, abitudine o ricordo, tendono a conservare più oggetti del necessario. Queste persone non mirano ad un accumulo ossessivo come i collezionisti, bensì tendono ad attribuire un valore sentimentale

*Prodotti marchio masterchef, Foto di Masterchef*



agli oggetti che possiedono o in altri casi sono vittime della troppa cura per oggetti della vita quotidiana.

Un esempio di accumulatore può essere una donna di 40 anni sposata che conserva all'interno della sua cucina i regali della lista di nozze: bicchieri, stoviglie, tovaglie e piatti, che non vengono utilizzati nemmeno in occasioni speciali ma che, per loro natura, occupano uno spazio rilevante all'interno degli scomparti.



Foto di Skylar Kang

## Contesto Umano

# Tendenze

La piattaforma Pinterest, oltre a creare una rete di condivisione tra utenti, propone soluzioni personalizzate dedicate alle aziende tra cui i servizi Pinterest Trends e Pinterest Predicts. Queste due pagine offrono servizi per le aziende ma possono essere visitate anche dai normali utenti. Pinterest Trends è una piattaforma che mostra qual è la tendenza di alcune parole chiave rispetto ad altre nel corso di un anno, utilizzando step di una settimana. Grazie a questo sistema si possono indagare i rapporti che ci sono tra le parole chiave ricercate dagli utenti e se queste sono proporzionali. Pinterest Trends è però uno strumento limitato poiché troppo legato alla stagionalità e quindi difficile da utilizzare da parte di utenti inesperti. Pinterest Predicts è invece una piattaforma che permette agli utenti di visualizzare, in modo sommario, le previsioni di tendenza basate sui dati raccolti dalla ricerca a partire dalla piattaforma principale. Queste previsioni sono disponibili all'utente base solo in modo superficiale ma risultano comunque utili per comprendere quali saranno i principali interessi degli utenti nel prossimo futuro.

Le tendenze previste dalla piattaforma

Pinterest per il 2024 comprendono: vestiti vintage, cucina in stile pop, avventure off-road, caffè mania, estetica voluminosa e molto altro. Tra queste vi è anche Suggerimenti Metalliche. Pinterest afferma, nella pagina dedicata: "I toni freddi argentei e cromati diventeranno popolari nel 2024. La Gen Z e i Millennials usciranno dalla zona di comfort dei colori neutri per sperimentare su più fronti tonalità metalliche audaci. Dalla musica allo stile: in fin dei conti, un po' di heavy metal non ha mai fatto male a nessuno.". Tra i termini di ricerca che hanno portato ad inserire il metallo tra le tendenze 2024 vi sono: nail art metallizzata +295%, mobili in alluminio +45%, collane argento portate insieme +50%, design porta alluminio +70%, corsetto in metallo +35%. Seppur alcune di queste si discostino particolarmente dall'ambito del design di prodotto industriale e dall'artigianato dei mobili, ci mostrano una tendenza verso l'utilizzo del metallo e un cambiamento di approccio nel design della casa.

Foto di neil kelly



Foto di Skylar Kang



Tendenze



## Contesto Umano

# Tendenze

L'interesse mostrato dagli utenti della piattaforma Pinterest può essere attribuito a fattori sociali, culturali, economici e di status. Un possibile fattore di interesse nei confronti di metalli come acciaio e l'alluminio, in ambito di design di prodotto, è la sostenibilità. Questi metalli sono riciclabili e hanno un impatto ambientale relativamente basso rispetto ad altri metalli o leghe. Questo fattore è molto importante per designer, progettisti e artigiani che per etica e necessità di mercato prediligono materiali e lavorazioni eco-friendly. Un altro motivo si può ricercare nelle caratteristiche fisiche e chimiche di questi materiali. L'alluminio, ad esempio, è molto leggero, resistente e facilmente lavorabile. L'acciaio è molto robusto e nella versione inossidabile



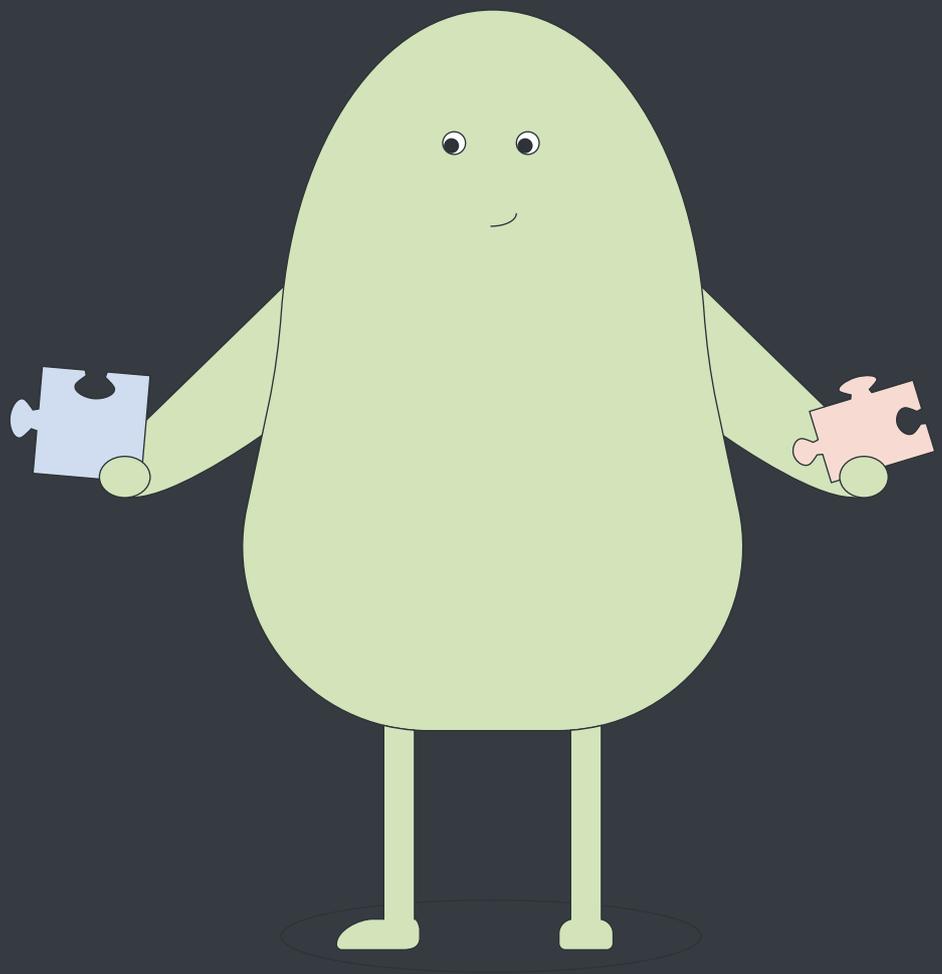
Foto di Lukas

viene utilizzato per creare da piccoli orecchini a interi piani cucina ormai da tempo. L'estetica svolge un ruolo fondamentale, soprattutto nella ricerca su piattaforme di ispirazione come Pinterest. Lo stile industriale, quello moderno e quello minimalista si servono spesso di materiali metallici, sia per ottenere un risultato visivamente coerente, che per le loro proprietà, non solo fisico-chimiche, ma anche per le infinite lavorazioni superficiali che si possono ottenere. L'alluminio viene utilizzato inoltre in molti progetti di alta moda sia per l'abbigliamento che nel tech wearable. In ultimo, le nuove tecnologie nei processi di lavorazione, come il laser e la stampa 3d, permettono di sperimentare forme e modelli sempre nuovi, stimolando la

creatività dell'ambiente artistico e progettuale e promuovendo così l'innovazione in molti campi.

In conclusione, si può dire che la predizione di una tendenza di suggestioni metalliche all'interno dell'arredamento e dell'abbigliamento ha fondamenti validi come l'innovazione tecnologica, la sostenibilità, l'estetica e la pura funzionalità.

# Approccio





## Approccio Open Source

**L**'open source è un approccio alla creazione le cui radici risalgono alla nascita di internet ed alle prime telecomunicazioni, prima dell'open source come lo conosciamo oggi, sinonimo di libertà e contrario all'attività delle aziende di settore, questo approccio era un semplice metodo per poter creare e sviluppare i mezzi che noi tutti usiamo oggi. Negli anni 50 infatti, con la nascita dei primi computer i software venivano sviluppati da rami di ricerca universitaria e aziende di settore che permettevano libero accesso ai codici sorgente in un'ottica di innovazione, ogni azienda, persona e università poteva avere accesso al codice modificarlo e personalizzarlo secondo le proprie necessità. Il raggiungimento di un livello più avanzato nello sviluppo coincide con l'istituzione dell'ente CONTU (Commission on



Foto di Uncoated su Pexels

The New Technological Works ), che alla fine degli anni '70 conclude che il codice sorgente dei software è una categoria di opera creativa e quindi una proprietà intellettuale adatta alla protezione del copyright. Quando le aziende di settore si rendono conto del valore del codice software portato principalmente dall'avvento del personal computer, cominciano a prestare sempre più attenzione alle violazioni dei diritti di proprietà rendendo di fatto il codice completamente proprietario.

Nel 1983 il programmatore Richard Stallman fonda, con impeto reazionario, la Free Software Foundation con lo scopo di ricercare un'alternativa libera del sistema Unix di proprietà di AT&T. Stallman è inoltre colui che ha innovato la prima licenza Copyleft, la GNU General Public Licence che permetteva

a chiunque di modificare il codice a patto che lo rendesse disponibile a tutti. Il culmine del lavoro di Stallman viene raggiunto nel 1996 con la nascita del sistema GNU/Linux. In seguito a questo viene infine creata l'etichetta "Open Source" nel 1998 in modo da distaccarsi dalla dicitura "software libero", usata da Stallman fino a quel momento, poiché soggetta a fraintendimenti causati dalla parola "free" che sembrava intendere che la principale caratteristica dell'approccio fosse la gratuità.

Approccio

# Open Design

**I principi dell'open source sono applicabili ad ambiti diversi da quello software e di sviluppo come la fotografia, il cinema o la fanzine. Nel caso del design possiamo parlare di Open Design, un ambiente legato profondamente a quello dell'autoproduzione e dell'artigianato.**

**S**i inizia a sperimentare l'autoproduzione negli anni '60 all'interno dell'ambiente Radical, i progettisti vogliono far sentire la propria voce attraverso produzioni slegate dalle grandi industrie, continuando a colmare il gap tra progettista, azienda e consumatori. Con l'autoproduzione i designer si concentrano sull'aspetto artigianale e sulla riappropriazione dei saperi manuali della tradizione in un'ottica di innovazione e condivisione. Possiamo notare come il metodo di lavoro dei designer all'epoca si basasse sulla collaborazione come accade oggi con l'approccio open source. I principi validi per l'autoproduzione, indipendenza, sperimentazione e recupero dei saperi artigianali, non si discostano da quelli dell'Open Design ma i due approcci si differenziano particolarmente poiché l'autoproduzione si concentra sul designer e la sua realizzazione mentre l'open design si concentra sulla condivisione della conoscenza e l'accesso aperto a modifica e progettazione.

Come l'open source anche l'open design necessita di componenti ben precisi per poter funzionare, come afferma Weber nella pubblicazione "The Political Economy

of Open Source Software". Si identificano quindi due grandi aspetti: la natura dei compiti e le motivazioni degli attori. La natura dei compiti, ovvero ciò che permette lo sviluppo del progetto e il funzionamento di esso, all'interno del design open source è dettata dalla diffusione della conoscenza e, come detto prima, si distacca dal concetto di tecnologia proprietaria. Inoltre, il progetto open source ha come motore un concetto o una caratteristica che lo rende rilevante e diffondibile, come ad esempio la possibilità di poter avere un software personalizzabile. Un altro contributo è dato dalla possibilità di suddividere la complessità del prodotto in moduli paralleli più comprensibili e lavorabili dagli attori interessati. Con questo arriviamo al secondo componente, le motivazioni degli attori, le persone implicate nel progetto, infatti, hanno degli obiettivi legati ad esso che possono essere più o meno correlati al prodotto finale. Le motivazioni possono essere di natura etica, legate allo status che l'attore desidera raggiungere o anche dalla creazione del semplice prodotto o servizio. Parlando di open source in ambito di design di prodotto si può ipotizzare un'estensione dell'approccio anche all'interno delle parti



*Precious Plastic estrusore, foto di ome green home blog*

che precedono la progettazione finale. quindi andare ad applicare i principi di customizzazione, economia della conoscenza e accessibilità alla filiera. Per i software open source la sequenza che va dallo sviluppo al feedback si basa su una piattaforma accessibile a tutti, allo stesso modo nel caso dell'open design sarà necessario rendere aperte ed accessibili le fasi e gli strumenti di produzione. come apparecchiature diy, strumenti, finiture, modifica. Per il lato customizzazione del prodotto finale si dovrà pensare a quali sono i parametri entro cui rendere customizzabile l'oggetto o il servizio per poi andare ad agire a monte per renderlo fattibile da parte di tutti. In ultimo la conoscenza, considerata un bene pubblico, la creazione e la condivisione di essa dovranno essere disponibili per tutti. Non dovrà esserci distinzione tra chi utilizza conoscenza e chi la

produce e allo stesso modo non dovrà esistere distinzione tra produttore e utilizzatore. Precious Plastic, con la sua rete organizzata in ogni piccolo particolare e le sue infinite possibilità di applicazione, è un esempio perfettamente calzante di Open Design applicato alla filiera e alla produzione. Il progetto, avviato nel 2013 da Dave Hakkens, ha raggiunto livelli notevoli di sviluppo. La piattaforma non permette solamente di scaricare gli "starter kit" per la realizzazione dei macchinari necessari al riciclo della plastica ma consente anche di acquistare macchinari completi e non a seconda della disponibilità. Inoltre, la community ha una sezione dedicata all'interno del sito dove può trovare consigli e hacks condivisi da altri utenti su come reperire i materiali o migliorare piccoli difetti delle macchine.

## Approccio

# Licenze

Una licenza è un contratto legale, le licenze open source definiscono la distribuzione, la modificabilità e l'utilizzo dei contenuti creativi di un progetto che sia software, hardware o di altra tipologia. Le licenze utilizzate per progetti open source promuovono la condivisione di conoscenza e la collaborazione. Queste licenze hanno cominciato ad evolversi a partire dagli anni '90, quando la moltitudine di aziende e prodotti coinvolti ha richiesto una differenziazione a seconda dei termini e delle condizioni di utilizzo necessari. Sono nate quindi organizzazioni volte a definire standard e linee guida per la creazione di licenze ad hoc. Tra queste organizzazioni ricordiamo la Open Source Initiative (OSI) e la Creative Commons (CC).

Una parte fondamentale nella definizione di un progetto open source è quindi la scelta di una licenza che definisca le modalità di utilizzo, modifica e distribuzione. Le licenze più comuni e utilizzate possono essere divise in tre gruppi principali. Prima di tutte la licenza di tipo permissive, è un tipo di licenza che consente libertà di utilizzo con poche

restrizioni, caratteristica che la rende molto semplice da sfruttare e permette a chi la utilizza di diffondere facilmente il proprio progetto. Se da un lato vi è una più facile diffusione, la mancanza di restrizioni rende più difficile il controllo sull'utilizzo del materiale e la sua eventuale implementazione in un prodotto commerciale. Un esempio di licenza permissive è MIT, che permette un uso commerciale del progetto con una minima attribuzione al creatore.

Secondariamente possiamo analizzare le licenze Creative Commons che, tramite l'organizzazione nominate in precedenza, possono essere personalizzate tramite combinazione di licenze modulari per andare ad agire su situazioni specifiche all'interno della stessa licenza. La loro natura personalizzabile offre una maggiore flessibilità ma al contempo le rende complesse rispetto alle licenze permissive rischiando così di limitare l'adozione del progetto.



Le tipologie di licenze usate da Precious Plastic per gestire il proprio materiale sono 3. Creative Commons Zero (CC0), utilizzata per i manuali e i file di design, permette la libera riproduzione, modifica e distribuzione ed è priva di restrizioni. Documentazione aperta per guide e processi legati al riciclo della plastica. In ultimo per parte dell'hardware usufruisce di licenze specifiche per il design. La scelta di Precious Plastic è stata fondamentale per lo sviluppo dell'azienda infatti, realizzare un progetto aperto e libero continuando a tutelare gli aspetti chiave del design, ha permesso al prodotto di diffondersi e di favorire una collaborazione globale.

## Approccio

# Licenze

**L**e licenze Copyleft prevedono invece che le opere derivate da un progetto che le utilizza debba essere rilasciata con la medesima licenza, garantendo così una diffusione senza interruzioni. Per questa sua caratteristica è un tipo di licenza poco adatta a progetti che richiedono maggior attenzione sull'utilizzo in ambito commerciale.

In ultimo vi sono alcune licenze dedicate al design di prodotto e all'ingegneria, tra le quali una delle più conosciute è la CERN Open Hardware License, utilizzata per la condivisione di modelli 3D e documentazione di settore. Essendo licenze molto specifiche non sono adattabili a tutti i progetti di design, sono meno diffuse e meno conosciute rispetto alle licenze nominate in precedenza.

Utilizzare una licenza è necessario poiché permette al creatore di avere maggior controllo sulla diffusione del proprio progetto che, altrimenti, sarebbe soggetto a copyright e quindi non diffondibile e modificabile da nessun altro. La licenza è

quindi uno strumento di tutela sia degli obiettivi progettuali sia di chi utilizza il materiale.

In assenza di una licenza propria, quando si ha necessità di averne una, è possibile usufruire di alcune piattaforme che includono forme di licenza all'interno dei loro Termini e Condizioni di utilizzo. Un esempio di piattaforma è GitHub, che offre strumenti di gestione e collaborazione tramite un servizio di hosting su cloud. GitHub offre una versione specifica per il design, GitLab, che include strumenti CAD e di controllo immagine. Ci sono però alcune problematiche in cui potremmo incorrere utilizzando una piattaforma. Essendo online, infatti, una volta scelto di usufruire del servizio, delle licenze e del cloud, saremo legati alla piattaforma. La scelta della strategia da adottare dovrà quindi dipendere da fattori quali: l'utenza, il budget e le preferenze sulle restrizioni da adottare.



Open Desk è un'azienda che opera producendo i propri prodotti attraverso una rete di laboratori in tutto il mondo. Questo avviene mettendo in comunicazione diretta il laboratorio locale e l'acquirente. Con questo metodo ha creato una catena di fornitura distribuita e ha quindi aggirato tutti i problemi legati alla spedizione del prodotto finito. Open Desk utilizza principalmente una licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International per tutelare i propri progetti, promuovendone la condivisione e il miglioramento ma senza rinunciare al riconoscimento del proprio lavoro.

In ambito di Open Source e di Open Design è necessario parlare anche della pratica del networking. Il networking è un'azione svolta dalle aziende per creare una rete di relazioni professionali basate su uno scambio che può essere di informazioni, risorse o prodotti/servizi. La rete che si crea può essere considerata in due modi differenti, il primo prevede il lavorare all'interno di una rete e quindi uno scambio continuo di tutto il necessario tra più parti, il secondo modo invece prevede di intraprendere relazioni utilizzabili solo all'occorrenza.

Creare una rete tra produttori, consumatori e colleghi di settore si sposa molto bene con la filosofia open source poiché consente scambi di conoscenze, consigli e opportunità con l'obiettivo di alimentare la crescita e l'innovazione per ognuna delle parti coinvolte.

La pratica del networking porta a numerosi vantaggi socioculturali oltre che vantaggi per le aziende.

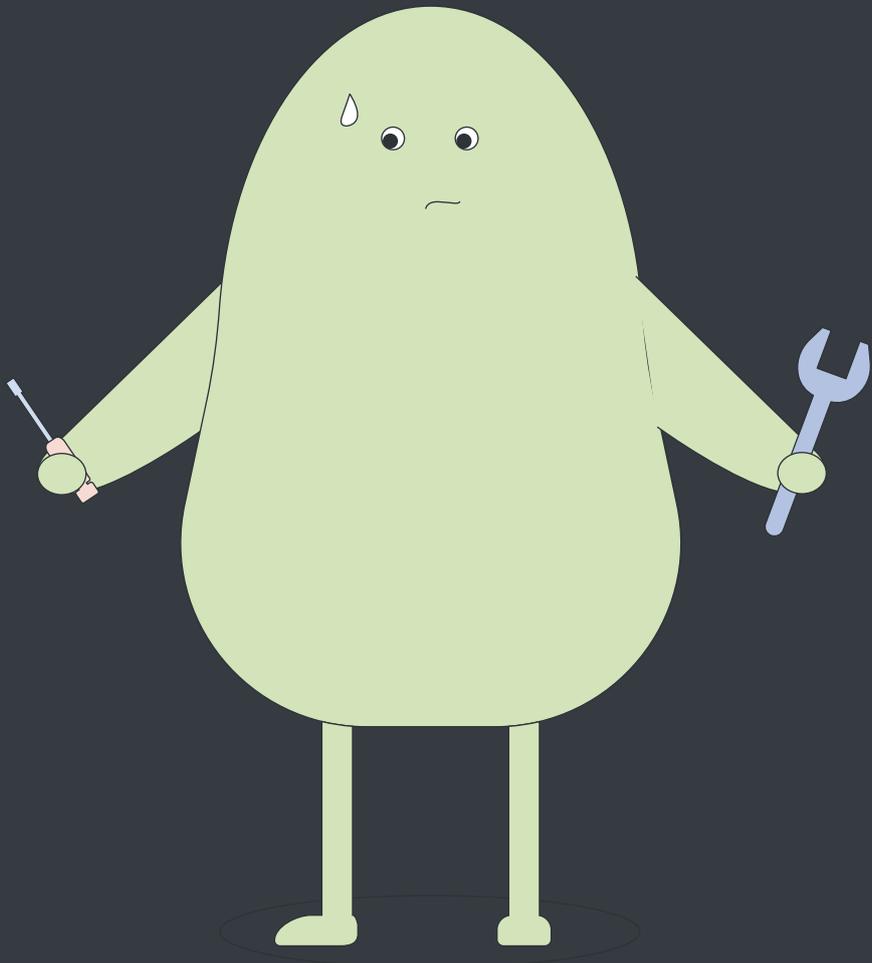
La start-up Krill design è un esempio di come il design possa essere utilizzato con lo scopo di riqualificazione, congiuntamente alla sostenibilità ambientale. Il loro progetto Co.ffee Era, nasce con l'intenzione di raccogliere e riciclare materiali organici che altrimenti andrebbero persi. La zona presa in considerazione è composta da tre quartieri di Milano, Bovisa, Dergano e Villapizzone. I bar dei quartieri scelti consegnano i fondi del caffè alla start-up che si occuperà di dargli nuova vita facendoli diventare filamento per la stampante 3D. È a questo punto che la start-up trova sostegno in un altro attore, il Politecnico di Milano, che si occupa di fornire alcuni design prodotti dagli studenti per poter stampare oggetti nei laboratori della start-up. I prodotti stampati in 3D andranno infine a chiudere il cerchio tornando proprio nei bar e negli esercizi commerciali che hanno fornito i fondi di caffè necessari alla produzione.

Il metodo utilizzato da Krill design è pian piano diventato più complesso, grazie alla loro collaborazione con l'azienda Sanpellegrino adesso l'azienda ha aumentato sia il numero dei prodotti di scarto trasformati che le tipologie di prodotti venduti. Sono disponibili all'acquisto quattro linee di prodotti: Napoli, realizzata con fondi di caffè; Amalfi, realizzata dagli scarti del limone con il filamento Re Krill Lemon; Ribera, realizzata con il filamento Re Krill Orange, dagli scarti di arance e infine I AM una collezione realizzata con l'obiettivo di sensibilizzare sul tema della sostenibilità attraverso le forme e i colori degli agrumi utilizzati per la produzione. È tutt'ora possibile da parte delle aziende richiedere di collaborare con Krill Design per immettere gli scarti in un nuovo ciclo produttivo.



*Foto di Krill Design*

**Progetto**



Progetto

# Concept

In ogni cucina troviamo quel cassetto, quel mobile che, non adatto a contenere alcuni oggetti, diventa caotico e poco pratico nell'utilizzo quotidiano. A partire da questa premessa si svolge l'analisi effettuata sulla storia delle cucine e gli strumenti presenti all'interno dei suoi mobili. La ricerca riguardante l'utenza, che si basa principalmente sui report di aziende di settore, conferma la premessa e mostra una tendenza del consumatore ad accumulare gli oggetti per motivi culturali, sociali e personali. Attraverso questa prima fase di ricerca si può notare che le persone necessitano di una migliore gestione dello spazio ma non sono particolarmente predisposte a rinunciare ai numerosi oggetti accumulati negli anni. Il progetto mira quindi ad ottimizzare gli spazi in modo che possano contenere gli oggetti in modo pratico ed ordinato senza stravolgere l'aspetto del mobilio e le abitudini degli utenti. Nasce così BEND.IT un prodotto dedicato all'organizzazione dei mobili della cucina preesistenti, a misura di cucina, auto-costruibile e personalizzabile.





Concept

## Progetto

# Business Model Canvas

<b>Key Partners</b>  Makers  Consorzi e comuni del Piemonte Consorzio CIAI Comune di Torino  Aziende di prodotti e servizi di ferramenta Produttori Semilavorati Sviluppatori programmi 3D Sviluppatori piattaforma e-commerce  Finanziatori	<b>Key Activities</b>  Progettazione  Gestione Community  Consulenza per personalizzazione  Educazione tramite corsi e materiali condivisi	<b>Value Proposition</b>  <b>UTENTI</b> <b>Funzionalità</b> Progettazione di un come obiettivo que l'utilizzo dei modu  <b>Open Source</b> Produzione auton utilizzo di progetti  <b>Personalizzazione</b> Un'ottica di totale p prevedendo la prod con la possibilità d consulenza alla cor all'azienda stessa			
	<b>Key Resources</b>  Laboratori con materiali adatti o conoscenze necessari per produrre lo strumento  Comunità di makers  e-commerce  programmi per prototipazione (rhino)	<b>PARTNER</b> Consorzio, visibilit  Azienda, risorse e v  Laboratori, servizi la visibilità  Città, visibilità in a			
<b>Cost Structure</b>  <table border="0"><tr><td><b>Costi Fissi</b> Stipendio Partita iva Finanziamento Hosting Licenza Eventuale affitto e bollette Laboratorio personale + assicurazione</td><td><b>Costi Variabili</b> Materie prime prodotto Spedizione (packaging + corriere) Eventuale affitto laboratorio tramite terzi (assicurazione inclusa)</td><td><b>Costi Operativi</b> Marketing Ricerca e sviluppo Infrastruttura IT Fornitura ufficio/attrezzatura Materie prime strumenti</td></tr></table>			<b>Costi Fissi</b> Stipendio Partita iva Finanziamento Hosting Licenza Eventuale affitto e bollette Laboratorio personale + assicurazione	<b>Costi Variabili</b> Materie prime prodotto Spedizione (packaging + corriere) Eventuale affitto laboratorio tramite terzi (assicurazione inclusa)	<b>Costi Operativi</b> Marketing Ricerca e sviluppo Infrastruttura IT Fornitura ufficio/attrezzatura Materie prime strumenti
<b>Costi Fissi</b> Stipendio Partita iva Finanziamento Hosting Licenza Eventuale affitto e bollette Laboratorio personale + assicurazione	<b>Costi Variabili</b> Materie prime prodotto Spedizione (packaging + corriere) Eventuale affitto laboratorio tramite terzi (assicurazione inclusa)	<b>Costi Operativi</b> Marketing Ricerca e sviluppo Infrastruttura IT Fornitura ufficio/attrezzatura Materie prime strumenti			

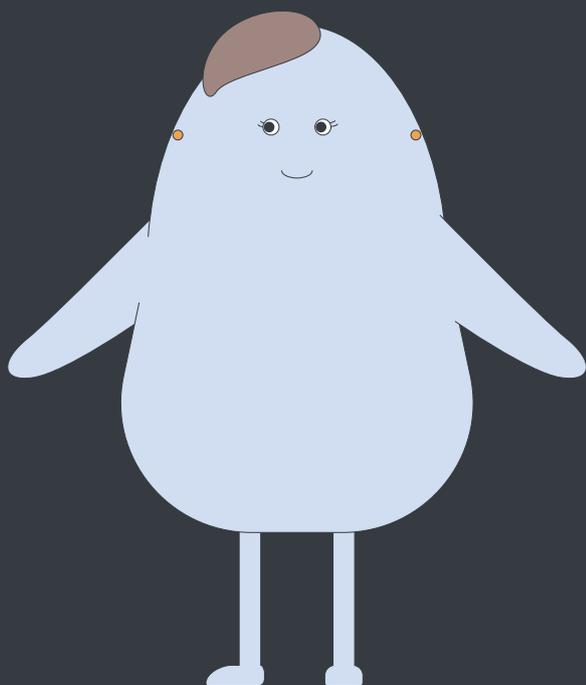
<p><b>on</b></p> <p>un prodotto che ha lo scopo di ottimizzare i processi della cucina</p> <p>doma attraverso la tecnologia e la condivisione</p> <p>personalizzazione, produzione in proprio e possibilità di richiedere supporto community o</p> <p>collaborazione e visibilità</p> <p>laboratorio e ambito sociale</p>	<p><b>Customer Relationship</b></p> <p>Totale libertà di comunicazione integrata nel sito per raccogliere suggerimenti e permettere alla community di collaborare con progetti attraverso selezione.</p>	<p><b>Customer Segment</b></p> <p>Studenti fuorisede con casa in affitto condivisa con 1 o più coinquilini</p> <p>Giovani con prima casa in affitto soli o coppie</p> <p>Makers</p> <p>Appassionati di artigianato</p> <p>Creativi</p>
	<p><b>Channel</b></p> <p>E-commerce</p> <p>Siti e pagine di altre attività alle quali mi appoggio (laboratorio, azienda produttrice sem., consorzio se mi appoggia)</p> <p>Piattaforme di condivisione Open Source:</p>	
<p><b>Revenues Streams</b></p> <p>Finanziamento attraverso crowdfunding o proposta del progetto a investitori a fondo perduto come banca Intesa per le start-up</p> <p>Attraverso una percentuale ricavata dalla vendita del servizio di laboratorio</p> <p>Dall'acquisto eventuale del prodotto che produrrò io manualmente</p> <p>Attraverso la personalizzazione dei progetti e alla sezione educazione</p>		

Progetto

# Target e Personas

**U**ntenti di età compresa tra i 20 e i 50 anni che stanno ricercando un prodotto unico e personalizzabile per organizzare i propri mobili della cucina.

**P**iù nello specifico si propone il prodotto a persone che vivono a Torino e provincia, predisposte a un pensiero aperto all'open source e alla sostenibilità. Il progetto prende in considerazione tutte quelle persone che amano il fai da te o sono inserite in contesti legati all'autoproduzione. Secondariamente l'obiettivo del progetto è includere laboratori, case del quartiere e altre realtà che vogliano mettere a disposizione del pubblico i loro spazi, i loro mezzi e le loro competenze.



## Giulia

23 anni, studentessa

Vive in città con 2 coinquiline (affitto)  
Nel suo tempo libero studia in varie case del quartiere e biblioteche con i compagni di corso e frequenta i pub la sera  
E' una persona sensibile che ama leggere libri fantasy  
La sua famiglia vive lontano  
Ha provato quasi ogni forma di fai da te dal uncinetto alla falegnameria base.  
Sensibile e creativa, a volte si chiude in camera a studiare anche per diversi giorni consecutivi durante la sessione

# Massimo

35 anni, operaio

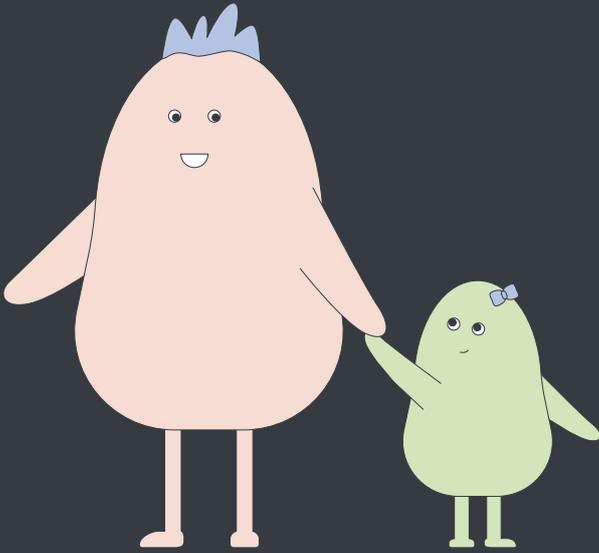
Massimo, 35 anni, operaio

Vive in provincia con la sua ragazza e sua figlia Anna di 10 anni

La figlia segue spesso video di fai da te per bambini su internet e ha trasmesso questa passione anche a lui, che prova ad accontentarla creando ciò che vedono su internet. Spesso la famiglia fa lunghe passeggiate in montagna nei weekend.

La famiglia vive in una casa di proprietà in una villa multifamiliare.

Da quando è diventato padre cerca di passare più tempo possibile con la propria famiglia anche se ha un carattere schivo “da orso”.



# Claudio

50 anni, fotografo freelance

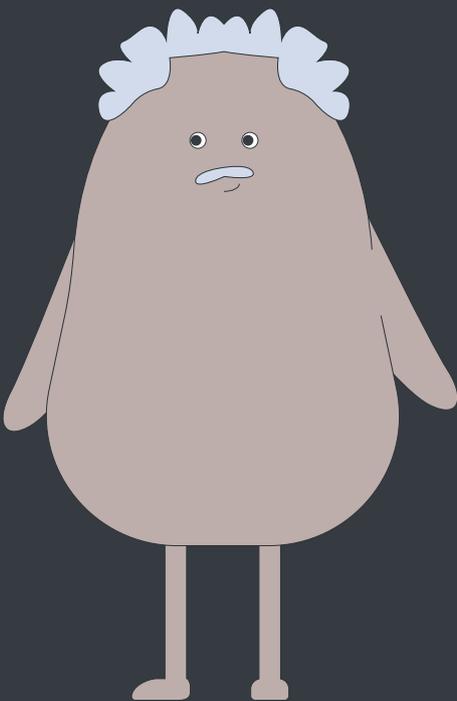
Vive in cintura di Milano con il suo canetto (casa di proprietà)

E' fidanzato con una bodybuilder

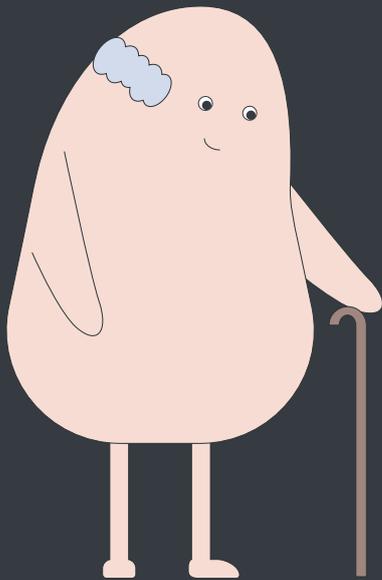
Ama lo sport, la buona alimentazione, spesso guarda le partite di calcio con gli amici a casa sua.

Frequentando il mondo della pubblicità e del marketing ha dei gusti molto particolari in fatto di design che non sempre riesce a far conciliare con il suo piccolo appartamento di periferia.

Energico e un po' ossessivo riguardo alla pulizia, non perde mai occasione di far toelettare il suo Gigio

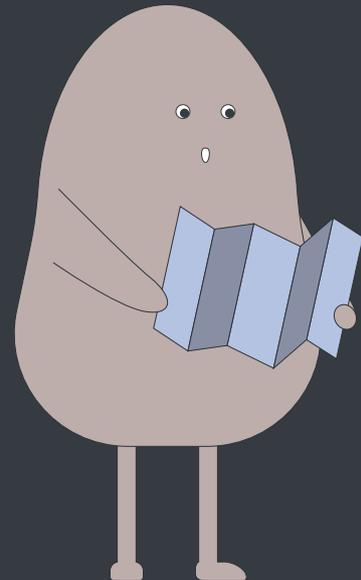


# Linee



## Durevole

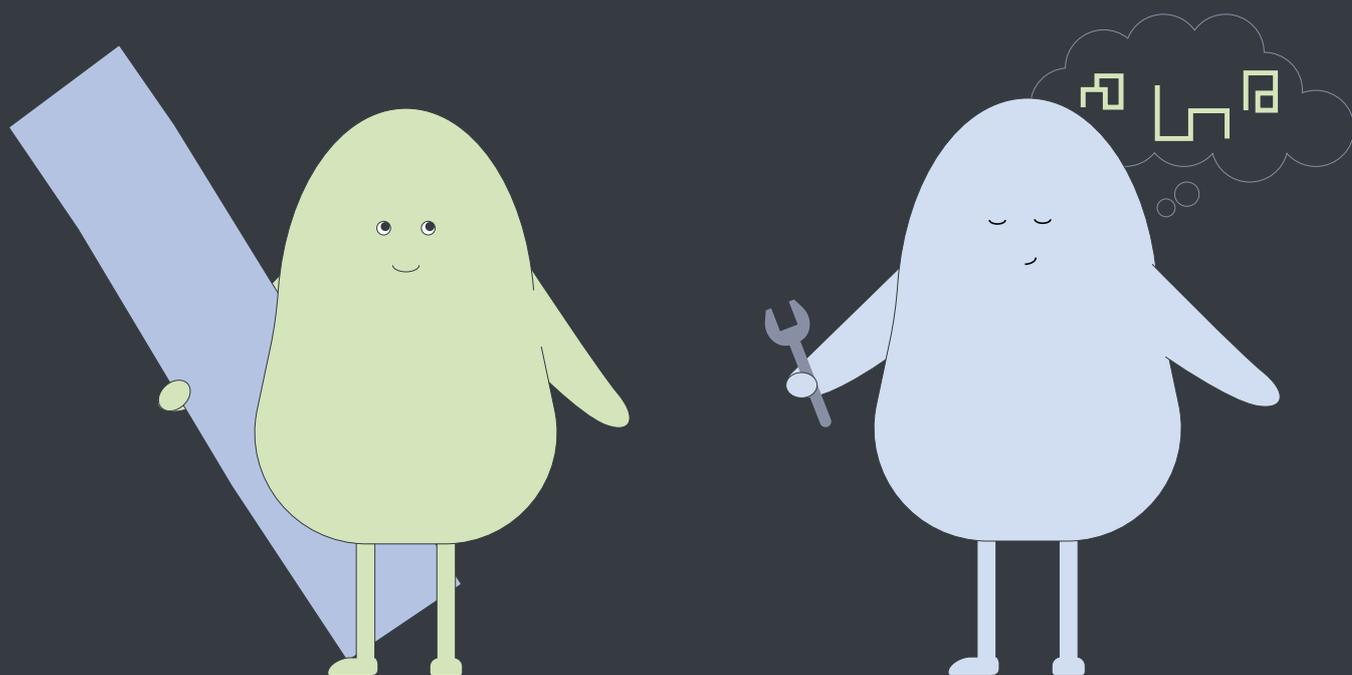
Un prodotto riutilizzabile in diverse combinazioni e configurazioni applicate ad ambienti diversi ne consente un utilizzo prolungato nel tempo. Questo, unitamente alle caratteristiche chimico-fisiche del materiale scelto, rende il prodotto potenzialmente "eterno".



## Replicabile

Un oggetto dalle forme semplici e regolari che permetta a chiunque di ottenere il medesimo risultato seguendo le indicazioni date. La replicabilità può essere migliorata dando la possibilità all'utente di accedere agli strumenti tramite laboratori pubblici già forniti degli strumenti necessari alla realizzazione del prodotto. Tramite la community, inoltre, si potrà trovare il supporto di altri utenti per gli step più complessi della produzione.

# Guida



## Monomaterico

Il progetto di costruzione del prodotto prevede l'utilizzo di una singola lastra di alluminio. Questa scelta ha motivazioni estetiche ma anche tecniche. L'utilizzo di una lastra in alluminio permette di evitare l'utilizzo di connessioni esterne come viti o rivetti. Inoltre, ne migliora l'eventuale riciclo o riutilizzo e consente di mantenere uniformi le proprietà meccaniche del prodotto.

## Personalizzabile

Ogni utente ha necessità e spazi diversi. Fornendo un progetto le cui misure sono facilmente modificabili si consente a tutti di modificarlo per i propri scopi. La presenza di una community permette all'utente di condividere il proprio progetto. Il proprietario potrà decidere se apportare modifiche sostanziali al progetto ispirandosi alle idee della community in un'ottica di continuo sviluppo. Inoltre, la personalizzazione non si limita al prodotto in sé ma all'intera produzione, gli utenti possono proporre soluzioni differenti a partire dagli strumenti usati per la realizzazione.

Progetto

# Materiale



*Foto di firmishdesignshop*



*Foto di MOMA*





Foto di Mitchell Luo



Foto di 1ChoiceMetal



Foto di Karolina Kaboompics



Foto di Pinterest



Foto di finnishdesignshop

Foto di Archiproducts



Foto di myareadesign.com

## Progetto

# Prototipo

## Piegatrice

In modo da verificare la fattibilità del progetto nella sua interezza è stato necessario attuare il metodo di costruzione della piegatrice. Il metodo utilizzato ha come fonte un tutorial pubblicato su YouTube dall'utente MistryMakeTool di cui verrà fornito il link in allegato alle istruzioni di progetto. Insieme a questo link, verranno indicati alcuni accorgimenti come le misure delle viti necessarie e le dimensioni da variare per adattare la piegatrice alle proprie necessità.

Per assemblare la piegatrice, in fase di studio, sono stati utilizzati meno strumenti professionali possibile, prendendo come riferimento un utente che possiede pochi strumenti di lavoro o che usufruisce del servizio di un piccolo laboratorio. In seguito, sono state apportate alcune modifiche al progetto iniziale in modo da poter prendere in considerazione eventuali migliorie da consigliare agli utenti in fase di acquisto o assemblaggio del prodotto. In ultimo, una volta assemblata la piegatrice, è stato effettuato un test finale sul massimo spessore supportato per lo sforzo, il quale corrisponde a 2,2 mm.



## Prodotto

**D**urante la fase di produzione del prototipo sono state utilizzate due lastre di alluminio zincato di misura 2 m x 50 cm e spessore 2 mm. Le lastre sono state acquistate presso un Fabbro in provincia di Torino, oltre alle due lastre, il fabbro si è premurato di fornire i ritagli avanzati dalla lavorazione, in modo da poterli utilizzare come prove prima di effettuare le pieghe sui pezzi principali. Ora si può procedere con la trasposizione delle misure dalla carta all'alluminio, il tracciamento delle linee di piega richiede molta precisione, come verrà indicato all'interno delle istruzioni è consigliabile mantenere una determinata distanza aggiuntiva tra la misura di piega e la misura precedente in modo da compensare il raggio di piegatura scelto. Una volta segnate le linee è necessario segnare sulla lastra il verso di piega per non incorrere in errori in fase di piegatura. All'interno delle istruzioni verrà indicato sia il verso di piega che l'ordine di piegatura consigliato. Durante la piegatura si raccomanda di effettuare un controllo attento della posizione della linea di piega, che dovrà essere perfettamente perpendicolare alla barra di piega, si può passare alla piegatura. Terminato il processo si ottiene un ripiano a multiple altezze della misura scelta.

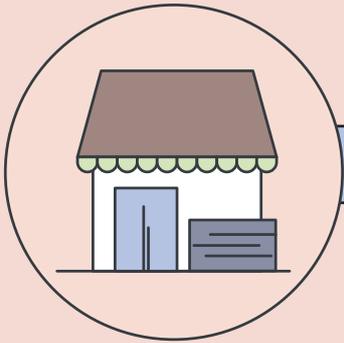


# Consorzi e

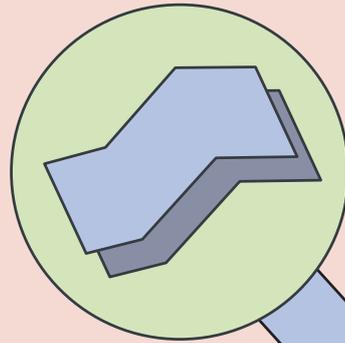
Consorzi del riciclo  
dei metalli (CIAI)



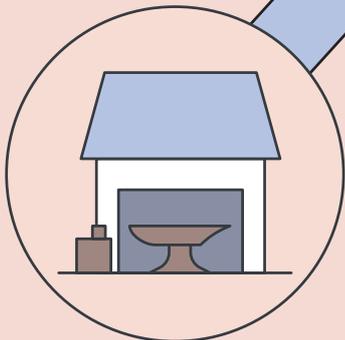
Negozi di ferramenta  
e fai da te



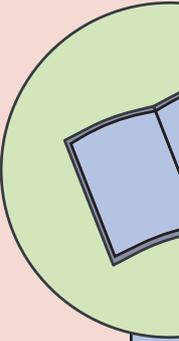
Lastre di alluminio  
zincato



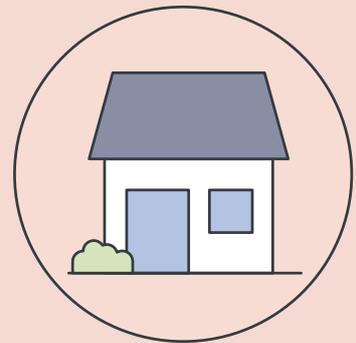
Fabbri presenti a  
Torino e in provincia



Istruzioni c  
CC BY-SA 4.0 I



Possibilità di produzione  
dell'oggetto

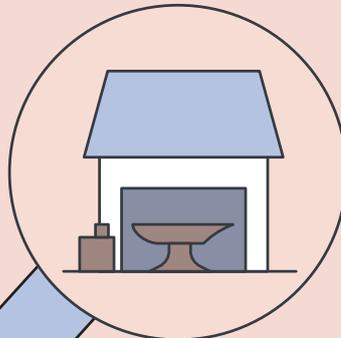


getto

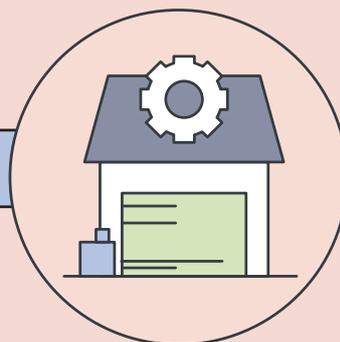
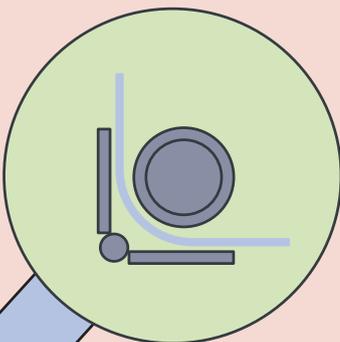
# laboratori

on licenza  
international

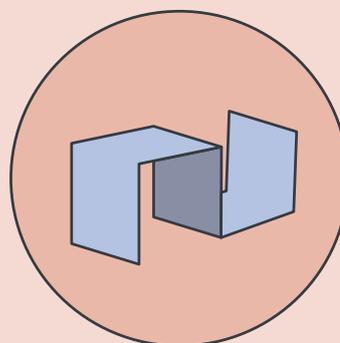
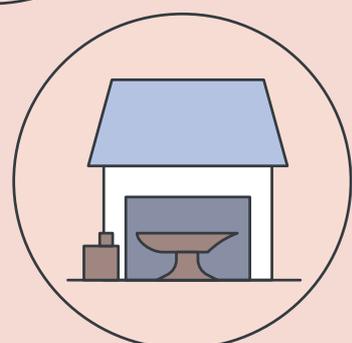
Fabbrici presenti a  
Torino e in provincia



Piegatrice autoprodotta  
o acquistata



Laboratori presenti a  
Torino o in provincia



Prodotto

Progetto

# Branding

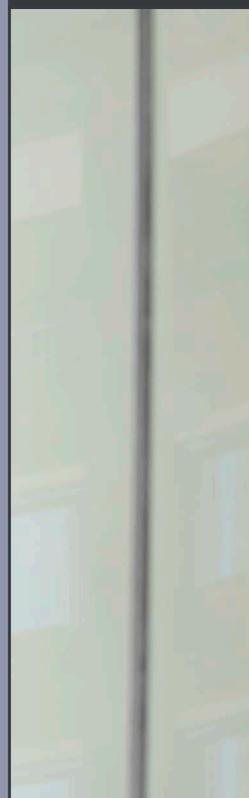
BEND.IT

BEND.IT

BEND.IT

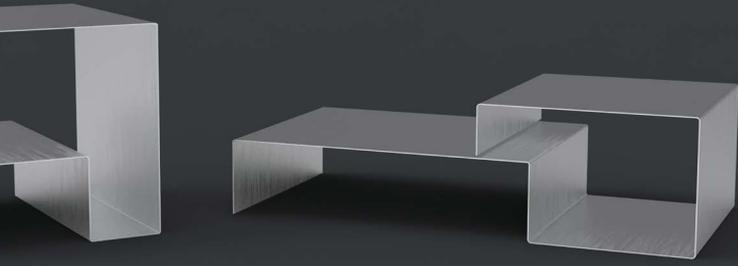
BEND.IT

**I**l nome del progetto prende spunto dall'atto di piegare, che in inglese può essere definito come "to fold" o "to bend". La parola bend, è stata scelta per rappresentare il prodotto, non solo perchè si basa sull'atto di piegare una lastra di alluminio, ma anche perché rappresenta l'atto di piegare qualcosa al proprio volere, ovvero ottenere ciò che si desidera, in questo caso uno spazio adatto ai propri bisogni.



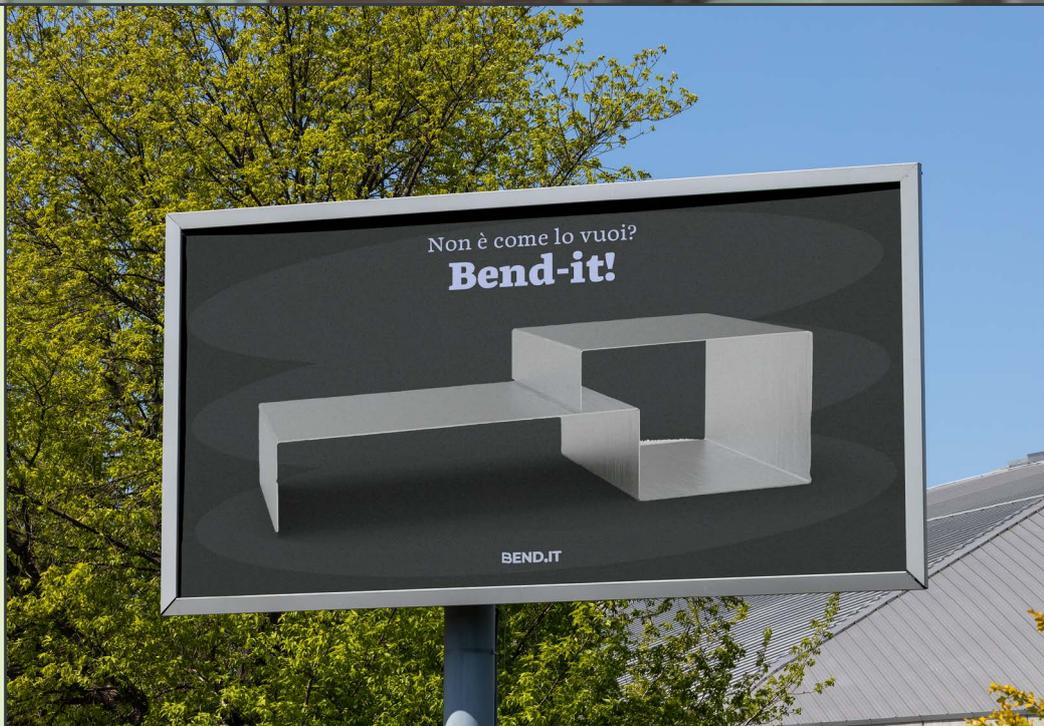
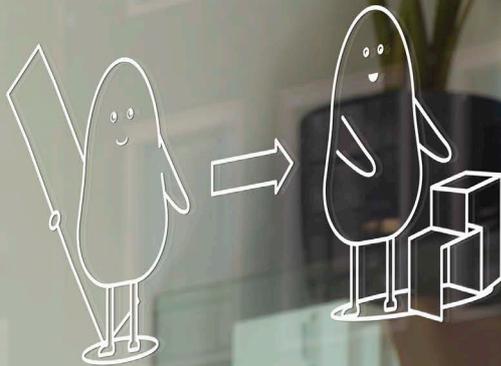
Ti hanno  
regalato un'altra tazza?

**Bend-it!**

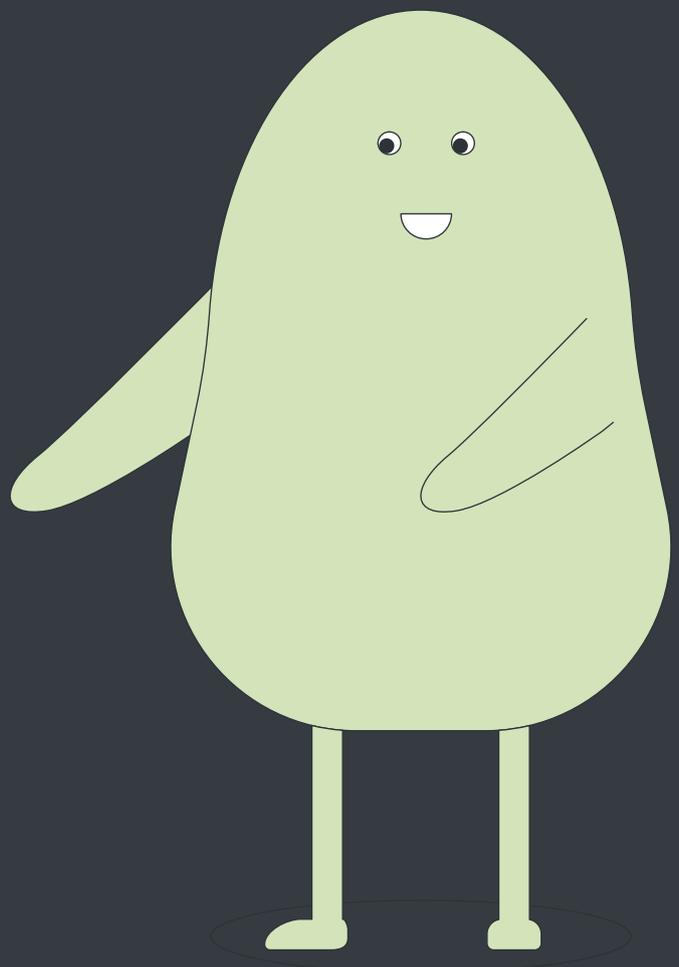


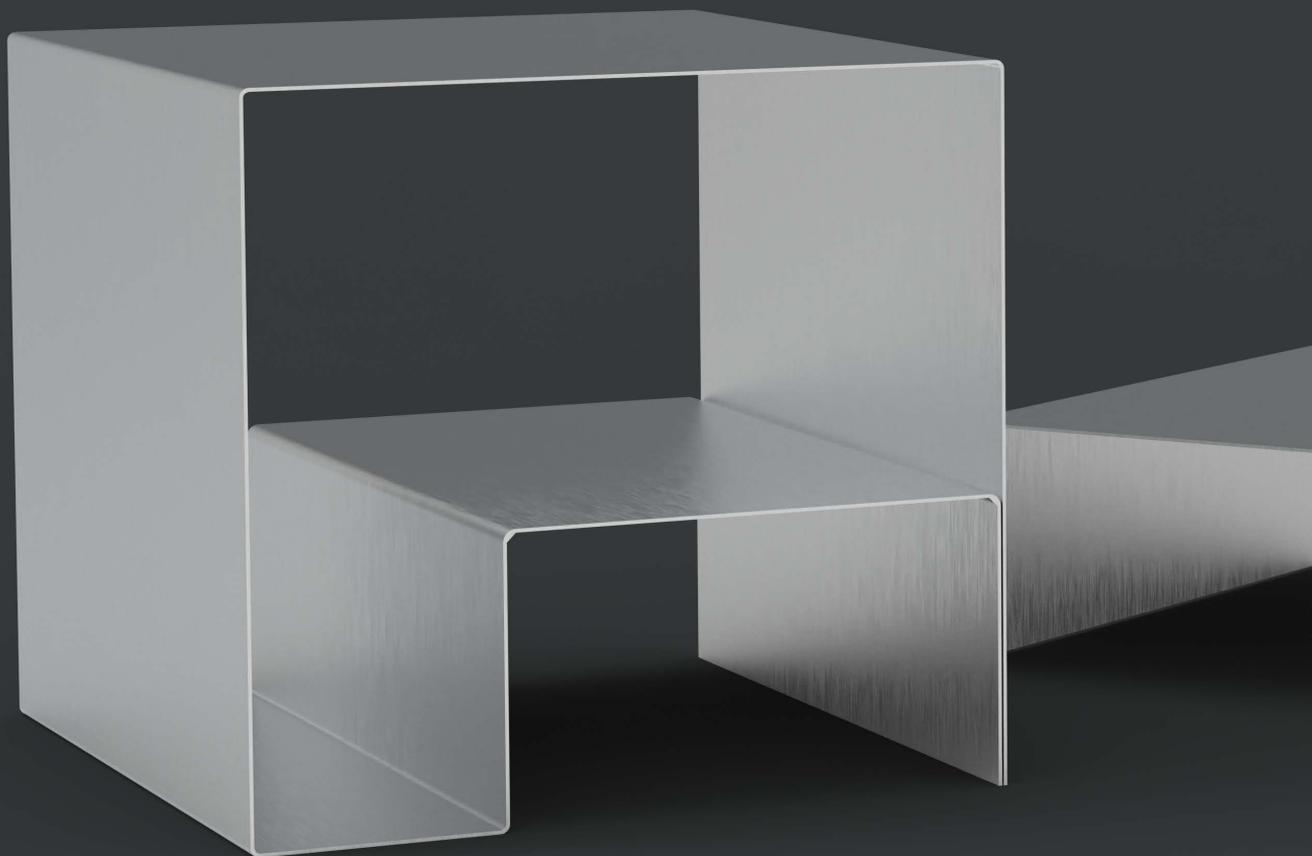
Vieni da noi  
a realizzare il tuo

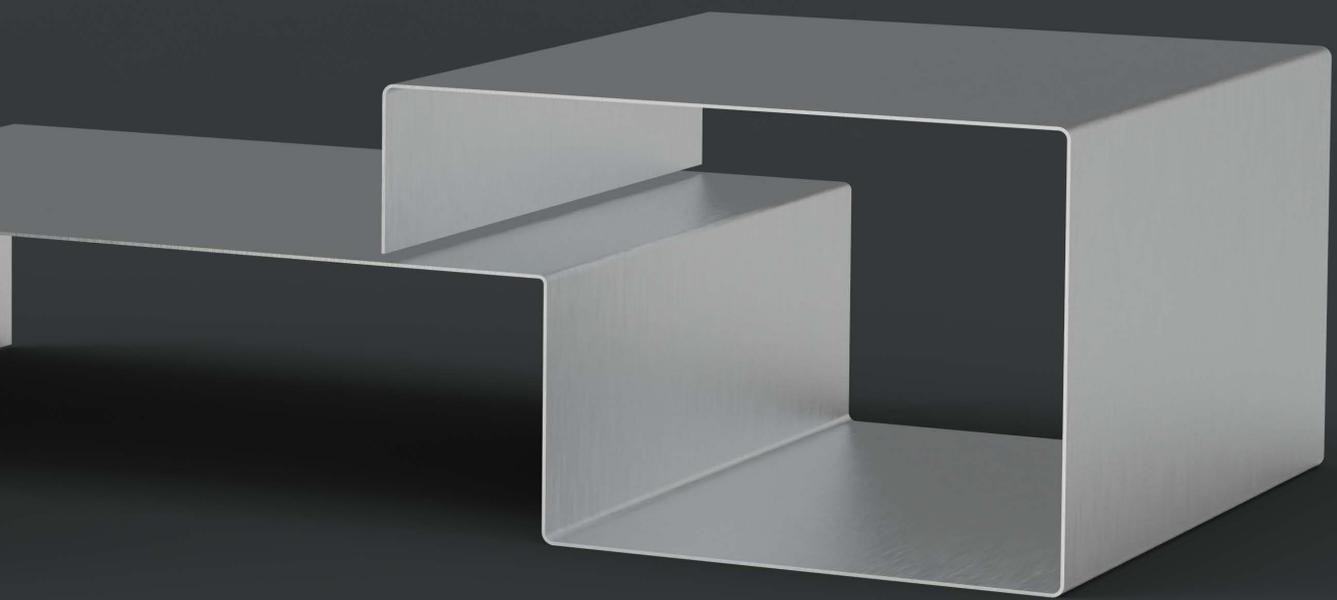
**BEND.IT**



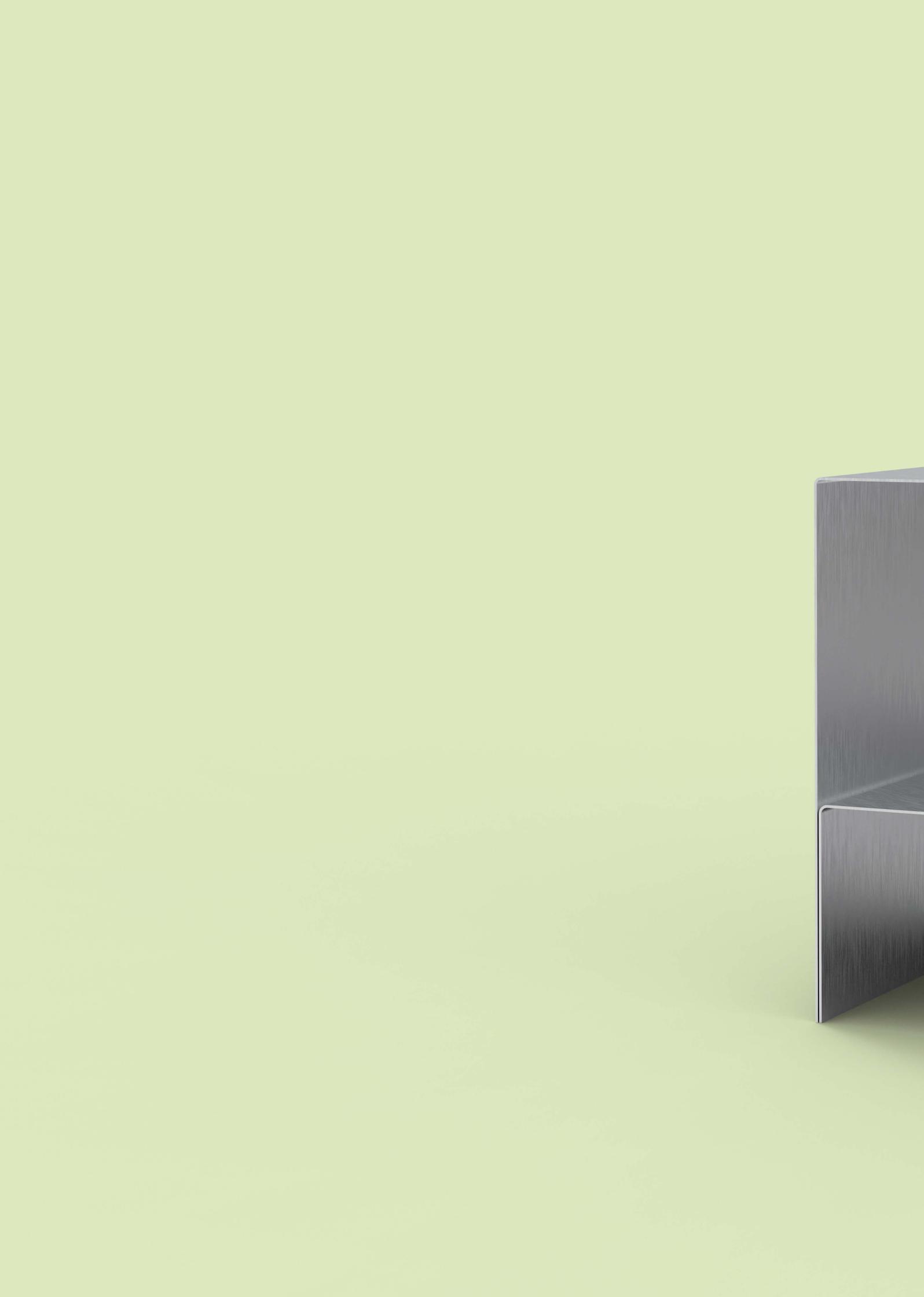
**Prodotto**

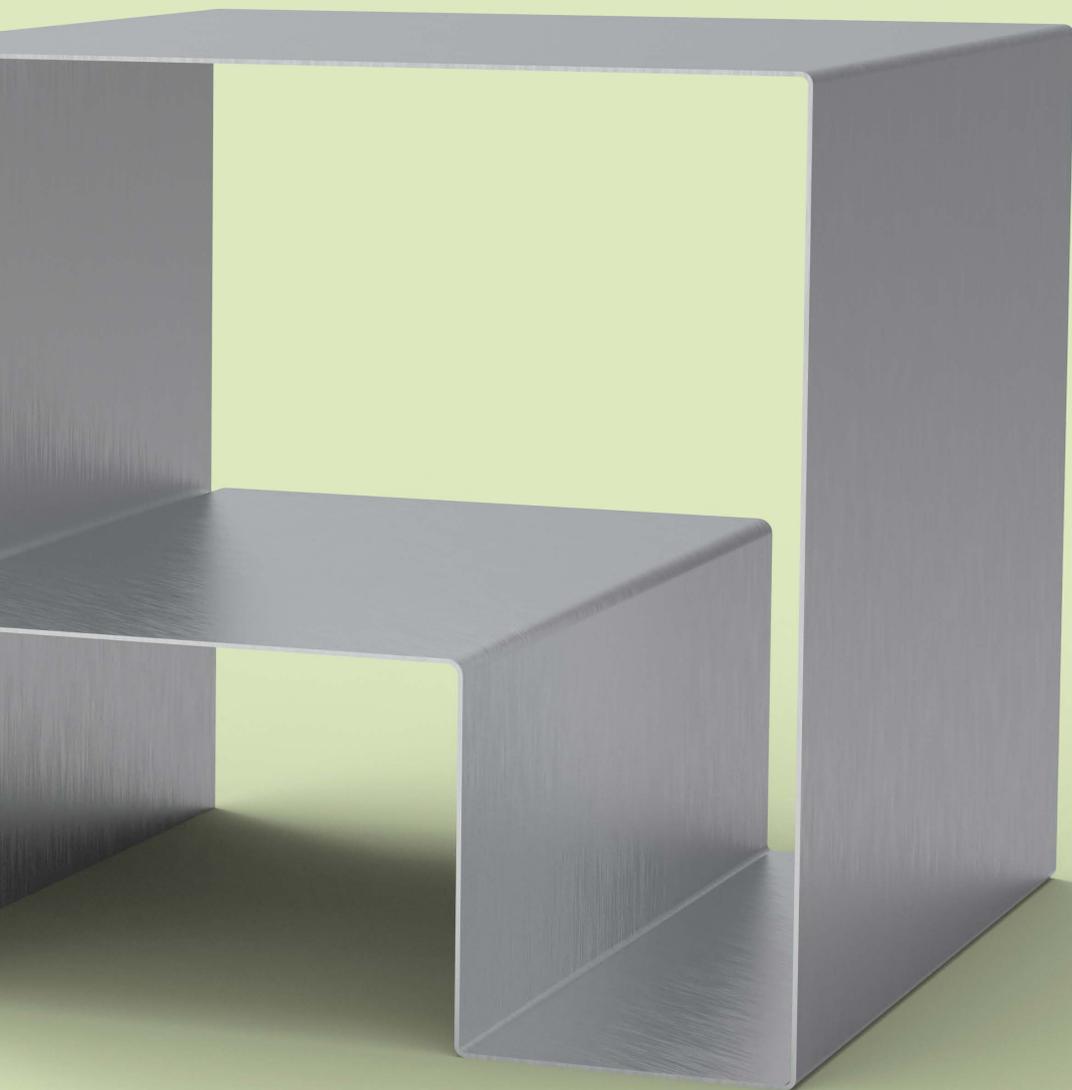




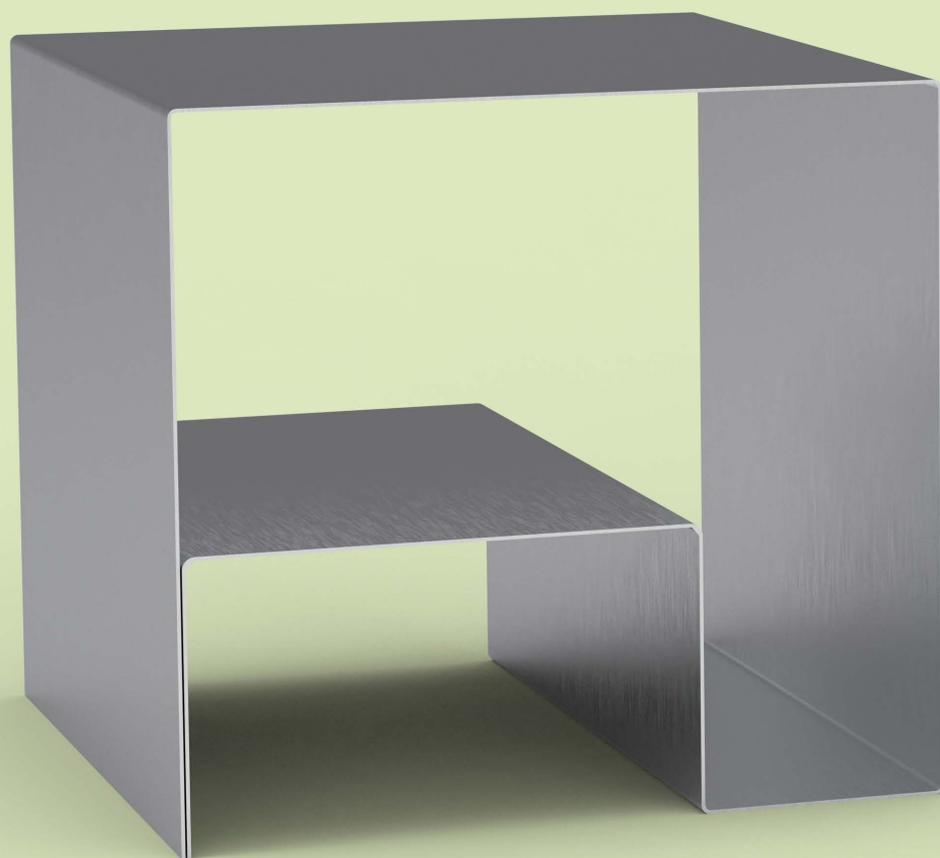


**BEND.IT**



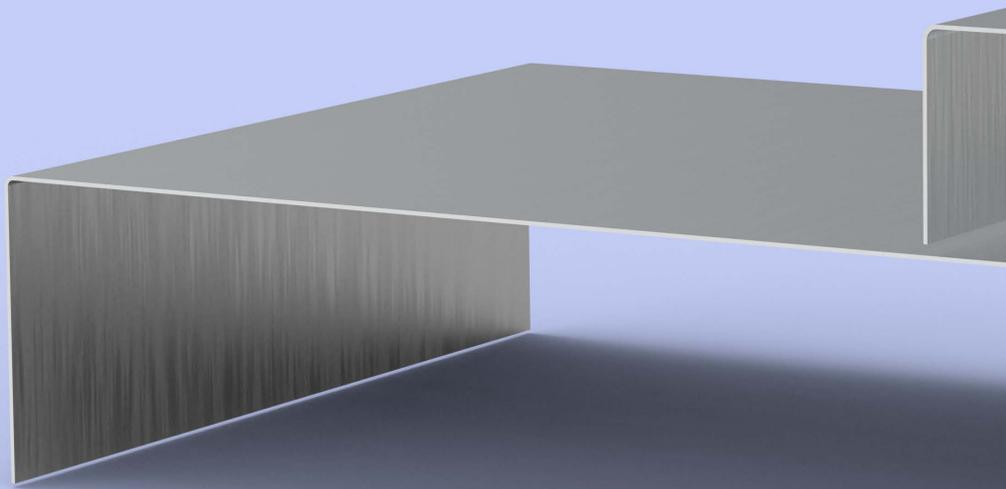


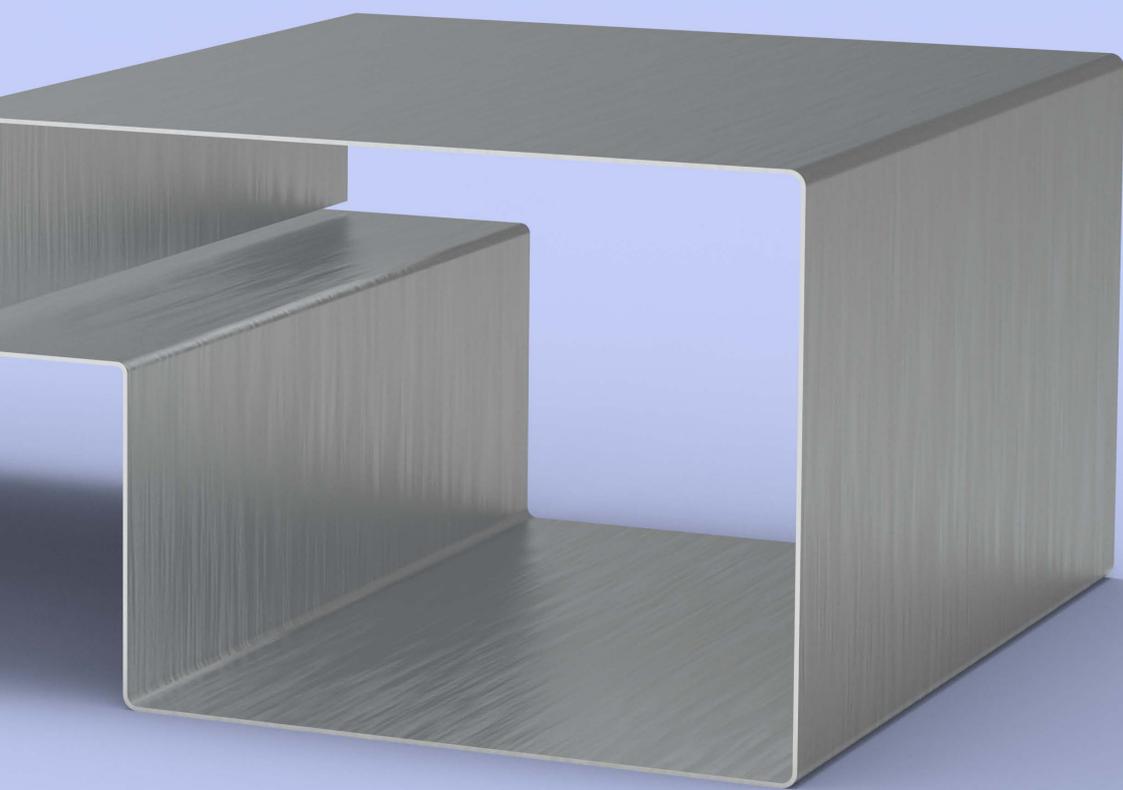
**BEND.IT**



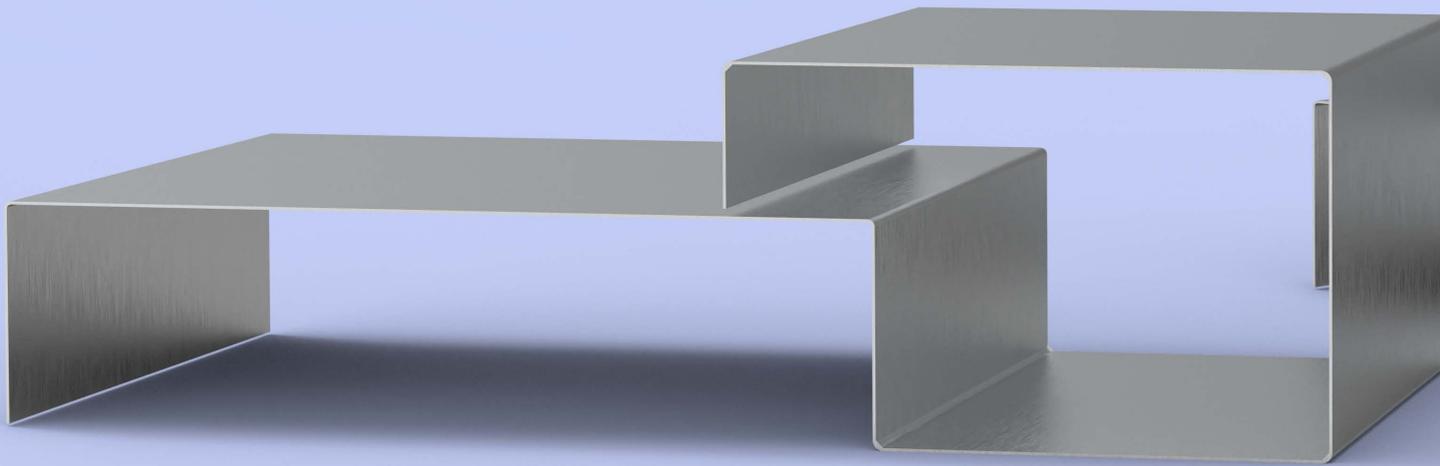


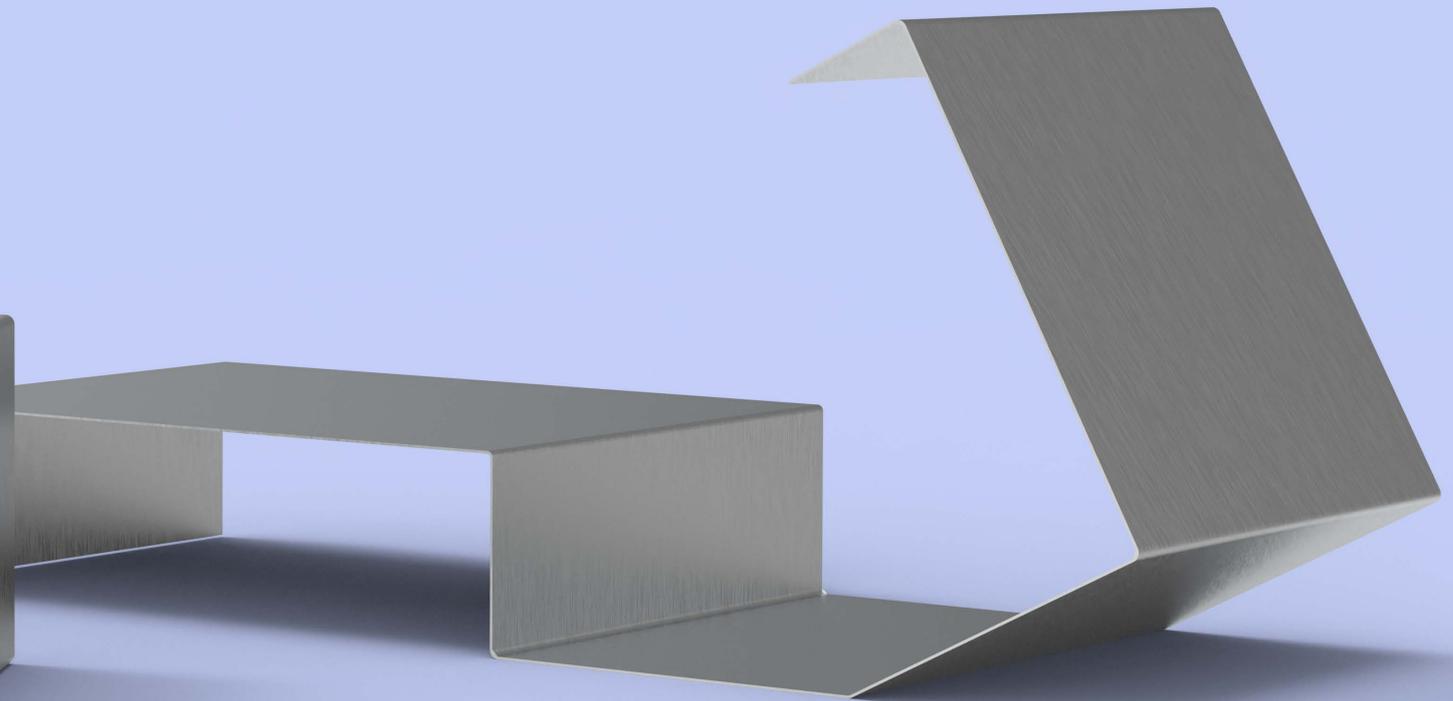
**BEND.IT**





**BEND.IT**





**BEND.IT**





**BEND.IT**





BOSCH

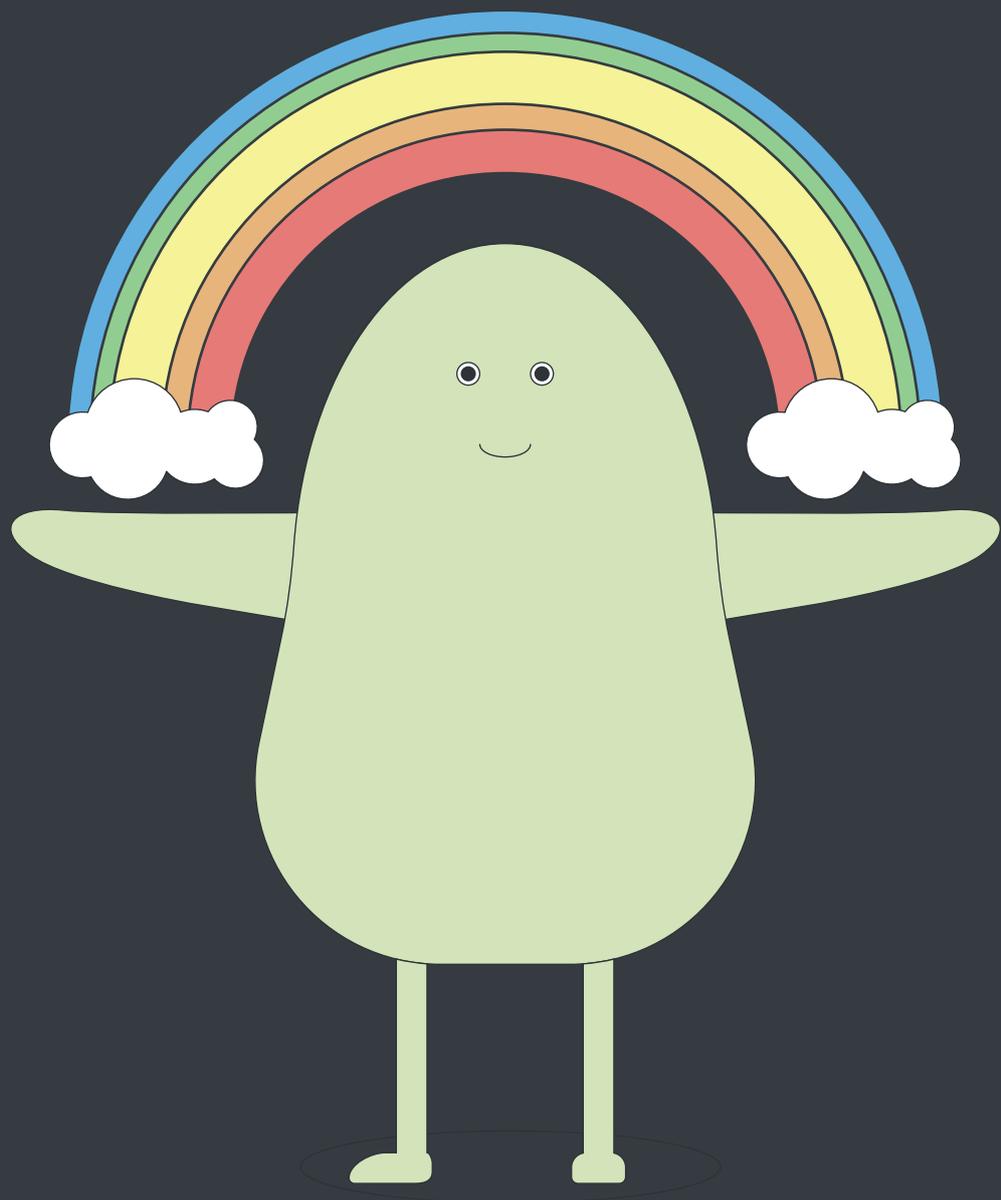
**BEND.IT**





**BEND.IT**

# Conclusioni





# Limiti del progetto e prospettive future

Lo sviluppo del progetto dal punto di vista del prodotto è stato testato e si può ritenere di aver raggiunto un buon livello di fattibilità. I metodi utilizzati per la produzione della piegatrice e del prodotto si adattano al target scelto, persone con discrete conoscenze tecniche e pratiche del fai da te.

Lo sviluppo della parte organizzativa ha invece mostrato quali limiti potrebbe incontrare il progetto una volta messo in pratica. La collaborazione tra Comune di Torino, Consorzio per il riciclo dell'alluminio (CIAI) e laboratori locali, potrebbe incontrare non pochi ostacoli burocratici. Inoltre, i mezzi e gli spazi di proprietà dei laboratori non sempre sono adatti a ricevere progetti che richiedono aree di lavoro estese. Per poter realizzare il progetto potrebbe quindi essere necessario svilupparlo a partire dalla collaborazione tra le università piemontesi e il comune di Torino, attori chiave per rendere possibili collaborazioni che si estendano in tutto il territorio italiano.

Confido che nel prossimo futuro possa diventare più semplice creare e condividere contenuti a livello locale, che sempre più professionisti e artigiani trovino nella collaborazione e nella compartecipazione le soluzioni ai problemi di tutti i giorni.

Molti artisti e designer creano progetti locali, a livello sociale e producono artigianalmente, spostando così la loro attenzione sulle piccole imprese. Ma questo grande passo avanti non può avvenire senza che il progetto stesso sposti l'attenzione dal prodotto agli attori.

Spero, attraverso il mio impreciso e limitato contributo, di poter essere un tassello nella composizione di un futuro in cui vi sia un nuovo modo di pensare e progettare.

## Conclusioni

# Fonti

### Sitografia

<https://www.finedininglovers.it/articolo/come-si-cucinava-nella-preistoria>

<https://www.historicaludens.it/didattica-della-storia/280-al-principio-fu-il-cibo-mangiare-nella-preistoria.html>

<https://www.sciencedaily.com/releases/2016/03/160316105806.htm>

[https://it.wikipedia.org/wiki/Marco\\_Gavio\\_Apicio](https://it.wikipedia.org/wiki/Marco_Gavio_Apicio)

<https://www.romanoimpero.com/2009/08/1a-cucina-romana.html#:~:text=LA%20STANZA%20DELLA%20CUCINA,aprivano%20uno%20o%20pi%C3%B9%20focolari>

[https://www.storicang.it/a/cucina-rinascimentale-tra-banchetti-e-nuovi-ingredienti\\_15595](https://www.storicang.it/a/cucina-rinascimentale-tra-banchetti-e-nuovi-ingredienti_15595)

[https://www.domusweb.it/it/notizie/2015/05/25/un\\_modello\\_della\\_casa\\_elettrica.html](https://www.domusweb.it/it/notizie/2015/05/25/un_modello_della_casa_elettrica.html)

<https://tomasidesign.it/blogs/blog/cucine-2021-levoluzione-dei-tempi>

<https://inchiostrovirtuale.it/elettrodomestici-storia-curiosita/>

<https://www.idealista.it/news/deco/interni/2022/10/05/161178-cucina-qual-e-scegliere-tra-le-migliori-in-commercio>

<https://www.studiomadera.it/vari/184-recensioni-cucine>

<https://www.salonemilano.it/it/mobili-da-cucina>

<https://www.lacucinaitaliana.it/gallery/salone-del-mobile-2022-cucine-innovative/>

<https://www.salonemilano.it/it/prodotti/scavolini/jeometrica>

[https://it.wikipedia.org/wiki/Cucina\\_asiatica](https://it.wikipedia.org/wiki/Cucina_asiatica)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Cucina\\_africana](https://it.wikipedia.org/wiki/Cucina_africana)

<https://www.chefperpassione.it/notizie/guida-al-cibo-del-sud-america-che-cosa-mangiare/>

<https://www.nippop.it/it/urban-culture/blog/jmagazine/urban-culture/7-utensili-che-puoi-trovare-in-una-cucina-giapponese-e-la-loro-storia>

<https://www.ikea.com/it/it/life-at-home/>

<https://www.ikea.com/it/it/life-at-home/principali-temi-del-report-life-at-home-2022-pubebadd6d0>

<https://www.ikea.com/it/it/life-at-home/le-informazioni-chiave-del-2023-pubafbe0e90>

[https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/conad/2015/01/16/news/libri\\_di\\_cucina\\_un\\_business\\_trainato\\_dall\\_effetto\\_masterchef-105072604/](https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/conad/2015/01/16/news/libri_di_cucina_un_business_trainato_dall_effetto_masterchef-105072604/)

<https://www.vice.com/it/article/dypzw7/minimalismo-in-cucina>

<https://www.beko.com/it-it/Blog/Idee-per-la-cucina/Come-creare-una-cucina-minimalista>

[https://www.archiproducts.com/it/notizie/il-design-della-cucina-minimal\\_89036](https://www.archiproducts.com/it/notizie/il-design-della-cucina-minimal_89036)

<https://business.pinterest.com/it/pinterest-predicts/>  
<https://trends.pinterest.com/>

<https://www.ibm.com/it-it/topics/open-source>  
<https://tech.irewplay.com/open-source-origini-quando-e-nato-perche/>  
<https://www.preciousplastic.com/>  
<https://www.gnu.org/home.en.html>  
<https://creativecommons.org/>  
<https://opensource.org/>  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_source)  
<https://www.rivistaimpresasociale.it/rivista/articolo/design-networking-sistemi-locali-di-economie-collaborative>  
<https://krilldesign.net/>  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>  
<https://creativecommons.org/>  
<https://appmaster.io/it/glossary/licenza-permissiva>  
<https://cern-ohl.web.cern.ch/>  
<https://precious.plastic/en/about/license/>  
<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

<https://mockuptree.com/free/sunny-billboard-mockup-psd/>  
<https://mockups-design.com/license/>  
<https://mockuptree.com/free/iphone-14-pro-mockup-psd/>  
<https://mockuptree.com/free/window-sticker-mockup/>

## Bibliografia

Dellapiana E. e Montanari G., Una storia dell'architettura contemporanea, UTET università, 2015

Bertolan F., CUCINA - Un ambiente dal design in continua evoluzione: nuovi scenari della tecnologia domestica, Tesi di Laurea Triennale in Design e Comunicazione Visiva, a.a. 2020/21, Politecnico di Torino, Rel. Stefania Musso

Pavoni R. e Scarpellini E., Le cucine nelle case museo Kitchens in House-Museums, Commissione Case Museo ICOM Italia Centro di ricerca MIC - Moda, Immagine e Consumi, Università degli Studi di Milano, Milano, 2019

Di Pietro G., The Impact of Television Programmes on Teenage Career Aspirations: The 'MasterChef Effect', Westminster Business School and IZA, Discussion Paper No. 9804, 2016

Rosso C. A., Design autoprodotta e le potenzialità dell'approccio open source, Tesi di Laurea Specialistica in Design del Prodotto a.a. 2010/2011, Politecnico di Milano, Rel. Flaviano Celaschi

Rondi M., Il design autoprodotta Analisi delle realtà del Triveneto, Tesi di Laurea magistrale in Economia e Gestione delle Arti e delle attività culturali, Università Ca' Foscari Venezia a. a. 2014/2015, Rel. Stefano Micelli

Ranzo P., Di Roma A. e Sbordone M. A., Il design mediatore di processi di networking, Essay, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" e Università di Bari, 2017

## Immagini

### Contesto progettuale

Cucina street food romana, foto di Luigi Spina  
Immagine rappresentante cucina del medioevo,  
creata con intelligenza artificiale, DALL-E 3  
La cucina di Francoforte di Schutte-Lihotzky  
Casa Elettrica, Figini, Pollini e 1930 IV  
Triennale Monza  
Elettrodomestici FIAT - Centro Storico Fiat  
1958  
Blade Lab - MOLDUNOVA, foto di Moldunova  
Jeometrica - SCAVOLINI - foto di Scavolini  
Immagina - LUBE, foto di Lube  
Cucina IKEA, foto di Oliver Atherton su pexels.  
com  
Stella - Mondo Convenienza, foto di  
Mondoconvenienza  
Foto di Nui Malama su pexels.com  
foto di Clem Onojeghuo su pexels.com  
Mia by Carlo Cracco, Foto di Scavolini  
Foto di Ikea Sverige su pinterest.com

### Contesto Umano

Foto di Masterchef su amazon.it  
Foto di Skylar Kang su pexels.com  
Foto di neil kelly da pexels.com  
Foto di Lukas su pexels.com  
Foto di Agung Pandit Wiguna da pexels.com

### Approccio

Foto di Precious Plastic su preciousplastic.com  
Foto di Krill Design su krilldesign.net  
Prodotto - Foto di preciouplastic.it  
Slim Chair - Open Desk, Foto di Open Desk.com

### Progetto

Foto di 1ChoiceMetal.com  
Foto di Mitchell Luo su pexels.com  
Foto di pinterest.com  
Foto di Karolina Kaboompics su pexels.com  
Foto di Madison Ionuye su pexels.com  
Foto di finnishdesignshop su pinterest.com  
Foto di MOMA su pinterest.com  
Foto di finnishdesignshop su pinterest.com  
Foto di Archiproducts su pinterest.com  
Foto di myareadesign.com  
Foto di Apple.com  
Foto di 1stchoicemetal.com  
Foto di Mitchell Luo su pexels.com  
Foto di pinterest.com  
Foto di Karolina Kaboompics su pexels.com  
Foto di Madison Ionuye su pexels.com  
Tolomeo, Foto di finnishdesignshop.com  
Juicy Salif, Foto di MOMA  
Atollo, Foto di finnishdesignshop su pinterest.  
com  
606 De Padova, Foto di archiproducts su  
pinterest.com  
Tulip tavolo, Foto di MyAreaDesign.com



Raggiunta la fine di un lungo percorso e di questa tesi, ringrazio tutti coloro che mi sono stati vicini durante gli ultimi anni. Ringrazio i professori e gli assistenti, che sono sempre stati disponibili a chiarimenti e più di tutti il mio relatore, Fabrizio Alessio, per avermi supportata negli alti e bassi avuti durante l'elaborazione della tesi.

Ringrazio tutta la mia famiglia, i miei genitori e le mie sorelle per aver creduto in me e avermi accompagnata nel mio percorso di studi senza mai arrendersi. Ringrazio con tutto il cuore il mio ragazzo che ogni giorno mi ha accompagnata e sostenuta nelle mie scelte, giuste e sbagliate. Ringrazio Zi, Cruxi e Maffi, amiche più che colleghe, che dalla prima settimana di università sono state una presenza indispensabile per giungere fino a qui.

Ringrazio tutti quelli che mi sono stati vicini e che hanno contribuito, con una pasta a pranzo, con un aperitivo nel momento giusto, a farmi arrivare dove sono adesso.





