



Questo Book raccoglie i progetti più significativi del mio percorso di design creando una panoramica generale sul progresso e sulla diversificazione dei temi intrapresi durante la triennale. All'interno sono presenti sei progetti differenti, in ordine: Sella, Blank-Pack, Dialoghiamo, Ekorace, Composizione 25 e Qualivery. Tutti i progetti riguardano il mondo del design del prodotto industriale. Sono presentati in ordine cronologico in modo tale da far trasparire le differenze che ci sono state da un progetto all'altro con l'aumentare dell'esperienza e delle richieste da parte del corso di Design. Ho voluto presentare questi sei perché li ritengo i più significativi e sono testimonianza delle diverse tappe che hanno fatto parte del mio percorso da progettista.

This book brings together the most significant projects of my design career, creating a general overview of the progress and diversification of themes undertaken during the three-year course. Inside there are six different projects, in order: Sella, Blank-Pack, Dialoghiamo, Ekorace, Composizione 25 and Qualivery. All projects deal with the world of industrial product design. They are presented in chronological order so as to show the differences from one project to the next following the experience and demands of the Design course increased. I wanted to present these six because I consider them the most significant and they bear witness to the different stages that have been part of my journey as a designer.

**1** BACKGROUND BOOK 2019 - 2022 | F. Di Bello | Prof. P.F. Caliarì

Politecnico di Torino - DAD

# BACKGROUND BOOK

2019 - 2022

Francesco Di Bello

1

Politecnico di Torino  
DAD Dipartimento di Architettura e Design  
Corso di studi Design e Comunicazione  
A.A. 2021/2022 - sessione Settembre 2022  
Relatore Prof. Pier Federico Caliarì

Francesco Di Bello s271257



# **BACKGROUND BOOK**

2019 - 2022

Francesco Di Bello

## premessa

Il Design per definizione è quella disciplina che si occupa della progettazione, che siano oggetti fisici, digitali o concettuali. Il quale riesce a collegare la domanda del bisogno di chi chiede alla risposta di chi progetta, che riesce a risolvere e soddisfare delle esigenze. Questo meccanismo mi ha sempre attratto e spinto a perseguire il mio percorso in questo ambito. Durante questi tre anni ho conosciuto diversi approcci di progettazione che andavano sempre più a diversificarsi simulando differenti contesti e situazioni di lavoro. Ho acquisito sempre più competenze in questo ambito, cose che solo l'esperienza e la partecipazione in prima persona possono darti. Lo studio e la ricerca sono alla base del buon lavoro di un designer, questo lo ho potuto apprezzare con il diversificarsi dei temi e delle richieste di progettazione. Per poter ideare qualcosa di nuovo bisogna conoscere quello che c'è stato e bisogna guardare al di fuori dei codici che già si conoscono. Bisogna avere fame di conoscenza e di sapere e soprattutto bisogna sapersi mettere in discussione per avere l'ambizione di migliorarsi

Design by definition is that discipline that deals with planning, whether physical, digital or conceptual objects. It succeeds in linking the demand of the need of the questioner to the response of the designer who succeeds in solving and satisfying needs. This mechanism has always attracted me and pushed me to pursue my path in this field. During these three years, I got to know different design approaches that were increasingly diversified by simulating different contexts and work situations. I acquired more and more skills in this area, things that only first-hand experience and participation can give you. Study and research are at the basis of a designer's good work, and I could appreciate this as the themes and design requests diversified. To be able to come up with something new you have to know what has been there and you have to look outside the codes you already know. You have to have a hunger for knowledge and knowledge and above all you have to be able to question yourself in order to have the ambition to always improve. But now I stop to think and after three years I find myself drawing

sempre. Ora però mi fermo a pensare e dopo tre anni mi ritrovo a tirare le somme del percorso che ho intrapreso, posso dire di essere soddisfatto di quello che ho imparato e che ora porto con me nel mio bagaglio personale. Il mio avvicinamento al mondo del Design è avvenuto abbastanza recentemente. Verso gli ultimi anni del Liceo mi sono interessato a questa realtà scoprendone la sua bellezza e soprattutto la sua importanza. Mi ha sempre affascinato l'impatto culturale e sociale che hanno avuto alcuni dei più noti Designer, che con i loro manufatti hanno modificato gli equilibri e le abitudini dell'uomo comune riformulando o creando nuovi paradigmi che condizionano la nostra quotidianità. La sfida che deve affrontare il designer dei giorni nostri e che più mi attira è quella di progettare sempre nuovi prodotti innovativi che però abbiano del riguardo nei confronti dell'ambiente e che possano definirsi ecosostenibili.

La passione per questo mondo mi ha accompagnato e mi ha sempre dato la motivazione di procedere anche quando le difficoltà e l'impegno

the conclusions of the path I have taken, I can say that I am satisfied with what I have learnt and that I now carry with me in my personal baggage. My approach to the world of design happened fairly recently. Towards the last years of high school, I became interested in it and discovered its beauty and above all its importance. I have always been fascinated by the cultural and social impact that some of the most famous Designers have had, whose artefacts have changed the balance and habits of the common man by reformulating or creating new paradigms that condition our everyday life. The challenge that the modern-day designer has to face, and which attracts me the most, is to design new innovative products that are environmentally friendly and sustainable.

My passion for this world has accompanied me and has always given me the motivation to proceed, even when the difficulties and commitment behind the projects has increased more and more. In return, however, I felt more aware and confident of my means and capabilities. I did not always

dietro ai progetti è cresciuto sempre più. In compenso però mi sentivo più consapevole e sicuro dei miei mezzi e delle mie capacità. Non sempre mi sono rapportato ad argomenti che sentivo miei o che conoscessi a pieno, avendo fatto un percorso liceale più scientifico. Ma tutto ciò ha solo stimolato la mia curiosità e la voglia di imparare e trovare la mia via per conseguire i miei obiettivi. Qui sono presenti i progetti più significativi del mio percorso triennale in Design del prodotto, gli ho scelti perché sono elaborati di cui sono soddisfatto e che reputo interessanti. Quattro di questi sei riguardano strettamente la progettazione del prodotto industriale, gli altri due sono invece due differenti esempi di comunicazione del prodotto.

relate to topics that I felt were mine or that I knew fully, having gone through a more scientific high school. But this only stimulated my curiosity and desire to learn and find my own way to achieve my goals. Here are the most significant projects from my three-year course in Product Design, I have chosen them because they are projects that I am satisfied with and find interesting. Four of these six are strictly industrial product design, the other two are different examples of product communication.

## indice

9	<b>Sella</b> Rappresentazione del progetto   Clara Ceppa   2019/2020
15	<b>Blank - Pack</b> Concept Design   Claudia De Giorgi   2019/2020
21	<b>Dialoghiamo</b> Design di Scenario   Cristian Campagnaro   2020/2021
25	<b>Ekorace</b> Storytelling e animazione virtuale   Paolo Tamborrini   2020/2021
29	<b>Composizione 25</b> Design per l'industrializzazione   Claudio Germak   2020/2021
37	<b>Qualivery</b> Design dell'esplorazione   Beatrice Lerma   2021/2022

## Sella

Rappresentazione del progetto | Clara Ceppa | 2019/2020

### Descrizione del progetto

Il progetto prevedeva la realizzazione di diversi elaborati tra cui: un manifesto, una moodboard, un dossier e un video in stop motion dedicati a “Sella” di Achille Castiglioni. Buona parte del lavoro si è basato sulla ricerca di informazioni e curiosità significative su questo prodotto emblematico del design Italiano. L'obiettivo ultimo era di **valorizzare il prodotto esaltando le sue peculiarità e caratteristiche** che lo hanno reso importante nel mondo del Design. “Sella” è un oggetto insolito che si presenta come uno sgabello dal quale è difficile definire la sua funzione, questo perché si rifà alle correnti del Dadaismo e alle influenze artistiche di Duchamp. Il concept del progetto si basa sulla poca chiarezza della funzione di questo prodotto e **sulle prime impressioni** che possono scaturire da chi lo osserva per la prima volta. Per questo lo slogan: “Come non ti aspetti”.

### Project description

The project involved the realisation of several projects including: a poster, a moodboard, a dossier and a stop motion video dedicated to Achille Castiglioni's 'Sella'. Much of the work was based on the search for significant information and curiosities on this emblematic product of Italian design. The ultimate goal was to enhance the product by highlighting its peculiarities and characteristics that have made it important in the world of design. “Sella” is an unusual object that looks like a stool from which it is difficult to define its function, this is because it draws on the currents of Dadaism and the artistic influences of Duchamp. The concept of the project is based on the unclear function of this product and the first impressions that may arise from a first-time observer. Hence the slogan: ‘As you would not expect’.



# Concept e materiali del video

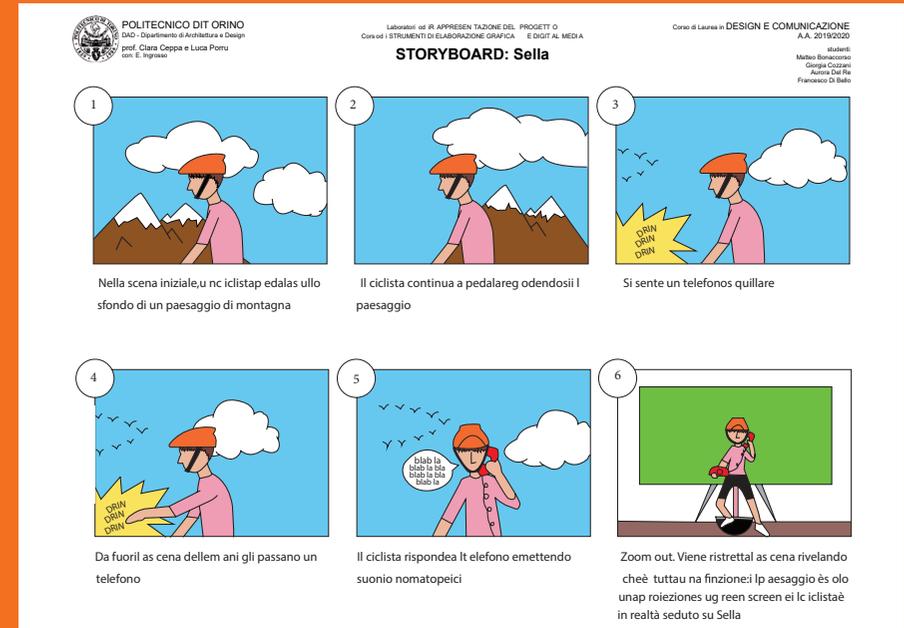
## Approfondimento progettuale

Il video, realizzato con la tecnica dello stop motion, si basa sul dualismo "seduta - bicicletta". Il soggetto, che inizialmente sembra correre su una bicicletta, in un'ambientazione di campagna, si trova a dover rispondere ad un telefono fisso, datogli da delle mani che entrano nell'inquadratura. Questo evento interrompe il primo arco narrativo, confondendo l'osservatore per portarlo al momento in cui l'immagine dello sfondo si "spegne" e si scopre di essere in un set fotografico con green screen. Il tutto si conclude con uno zoom out che mostra il set con l'attore che sorregge "Sella".



a sinistra: estratti del video in stop motion

pagina successiva in alto: story board del video  
pagina successiva in basso: materiali e componenti per la realizzazione del video



## Blank-Pack

Concept Design | Claudia De Giorgi | 2019/2020

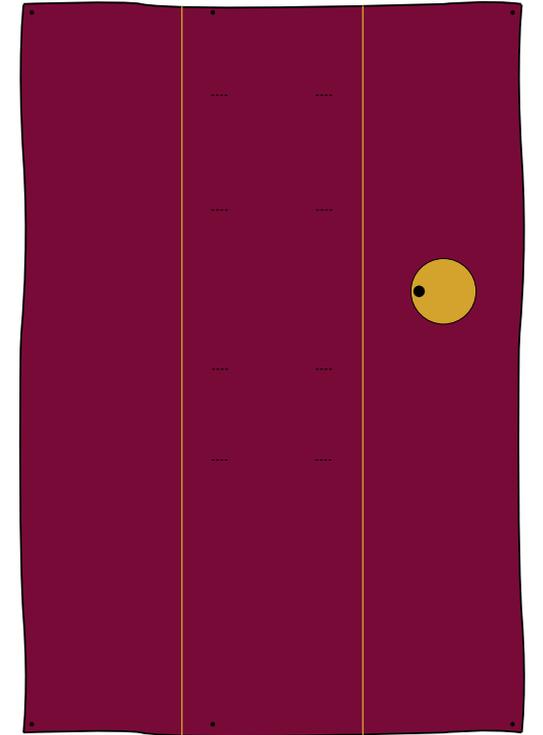
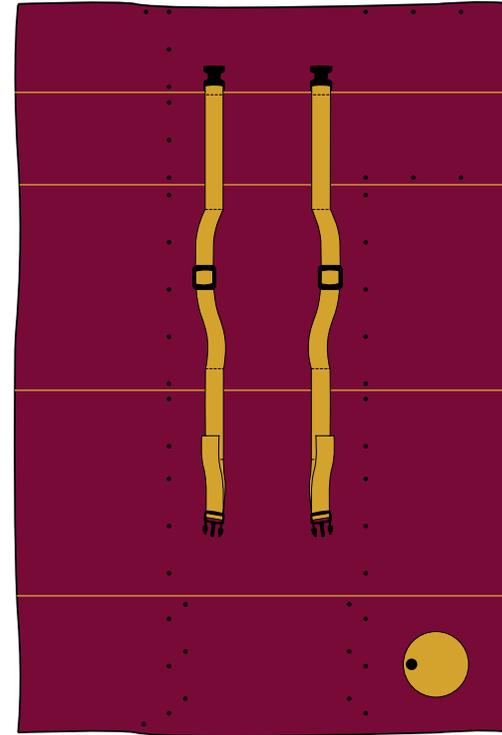
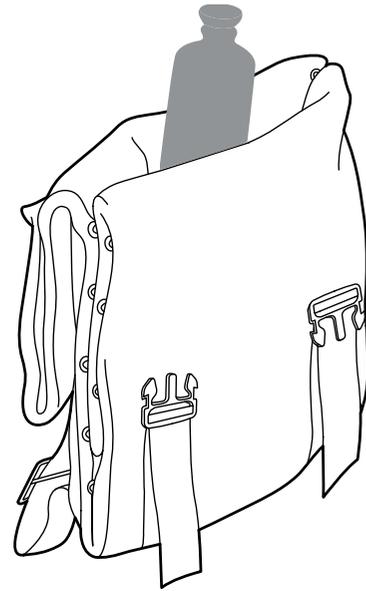
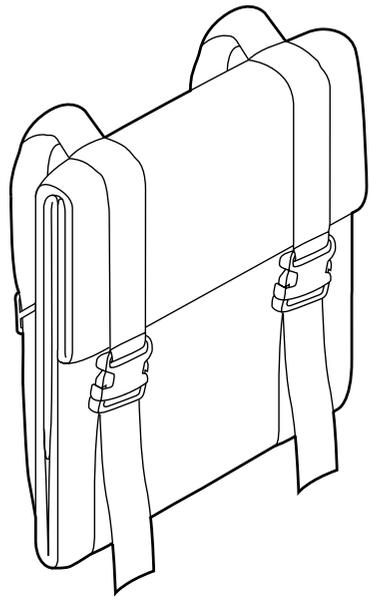
### Descrizione del progetto

Il Brief del progetto prevedeva la realizzazione di una coperta con delle **nuove funzioni**, che rispondesse a delle **diverse esigenze** o che aggiungesse qualcosa dal punto di vista **comunicativo**, sempre partendo dall'analisi delle gestualità e funzioni originali di una classica coperta. Si è partiti dall'esplorazione dei vari ambiti dove viene utilizzata una coperta. Il focus è stato intorno all'utilizzo che se ne fa quando si va a fare una gita fuori porta, un'escursione o un'uscita in campeggio. Spesso **ci si porta uno zaino appositamente** per le coperte, il concept quindi è stato quello di creare una coperta che potesse invece avere una forma in grado di trasportare oggetti comodamente. Così si è progettata una coperta che si **trasforma attraverso semplici movimenti in uno zaino**. Le istruzioni per l'utilizzo sono presentate sulla coperta attraverso delle toppe illustrate. Tutto questo è permesso anche grazie alla presenza di bottoni che garantiscono la chiusura e di spillacci che consentono il trasporto.

### Project description

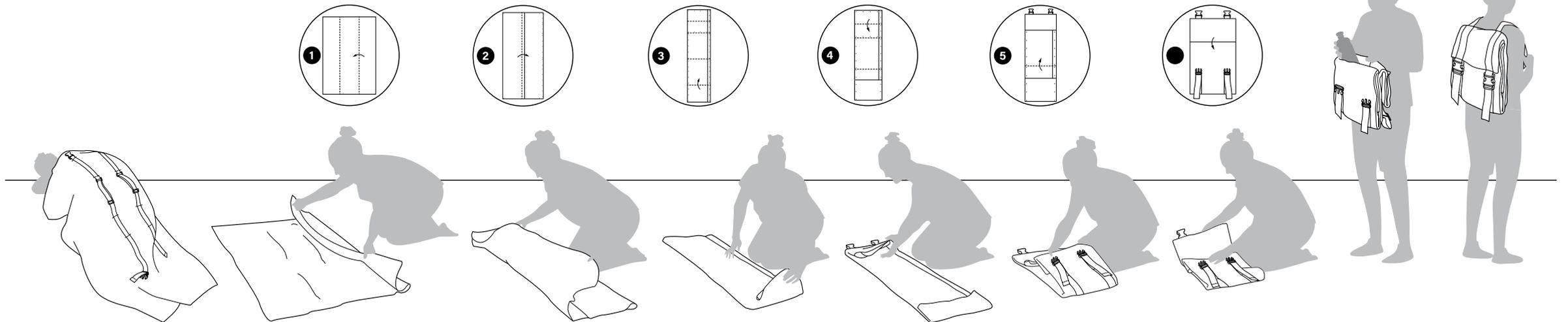
The Brief of the project was to create a blanket with new functions, which would meet different needs or add something from a communicative point of view, always starting from the analysis of the original gestures and functions of a classic blanket. We started by exploring the various areas where a blanket is used. The focus was on the use of a blanket when going on an outing, a hike or a camping trip. Often one carries a backpack specifically for carrying blankets, so the concept was to create a blanket that could instead have a shape that could carry objects comfortably. Thus, a blanket was designed that can be transformed into a backpack through simple movements. Instructions for use are presented on the blanket through illustrated patches. This is also made possible by the presence of buttons that ensure closure and shoulder straps that allow transport.





in alto a sinistra: assonometria della configurazione zaino  
 in alto a destra: viste della configurazione coperta

in basso: storyboard d'utilizzo



## Dialoghiamo

Design di Scenario | Cristian Campagnaro | 2020/2021

### Descrizione del progetto

La salvaguardia dell'ambiente parte anche dai piccoli gesti e dal quotidiano che può essere il riutilizzo o il dare nuova vita ad un oggetto in disuso che potrebbe con le sue forme e caratteristiche soddisfare **nuove esigenze**. In questo periodo storico questa diventa la nuova missione del designer che si ritrova a dover reinventare o pensare un nuovo utilizzo a prodotti che ormai hanno fatto il loro corso ma che potrebbero dare **ancora un contributo** nella vita dell'utente. Il brief lanciato è stato in collaborazione con l'azienda torinese Triciclo. Dai qui parte "Dialoghiamo", un esempio di riutilizzo che ha riguardato **una sedia con alcuni parti mancanti** che è stata reinventata attraverso quello che rimaneva del prodotto originale. Attraverso l'aggiunta di un filo in PVC e il riassetto di alcune sue componenti **è stato creato un tavolino di ispirazione Marocchina**, con un piano estraibile per essere utilizzato come vassoio. In questo modo si è valorizzato la totale simmetria della sedia, privata dello schienale, si è creato un oggetto senza gerarchie, totalmente simmetrico in grado di enfatizzare la convivialità.

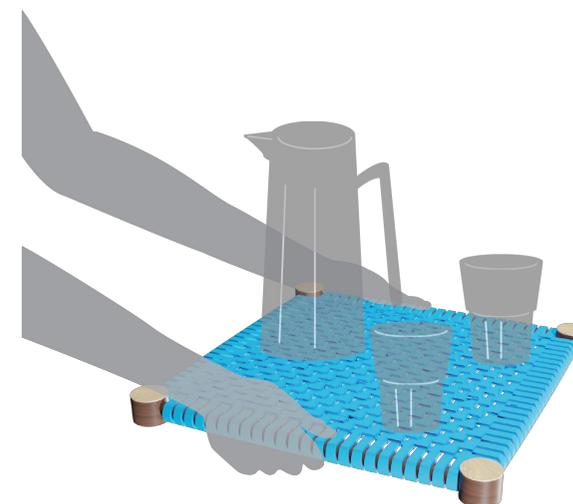
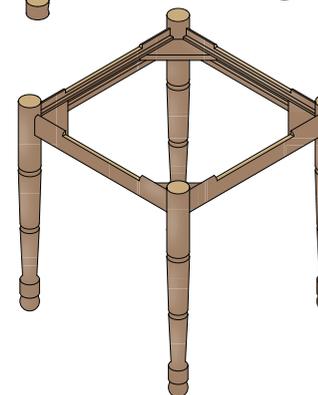
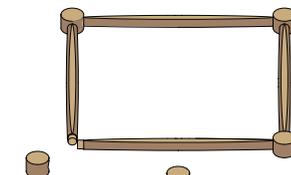
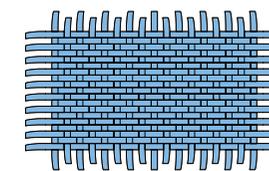
### Project description

Safeguarding the environment also starts with small gestures and everyday life, which can be the reuse or giving new life to a disused object that could with its shape and characteristics satisfy new needs. In this historical period this becomes the new mission of the designer who finds himself having to reinvent or think up a new use for products that have now run their course but could still make a contribution to the user's life. The brief launched was in collaboration with the Turin-based company Triciclo. This was the starting point for 'Dialoghiamo', an example of reuse that involved a chair with some missing parts that was reinvented through what remained of the original product. Through the addition of a PVC thread and the reassembly of some of its components, a Moroccan-inspired coffee table was created, with a removable top to be used as a tray. In this way the total symmetry of the chair, deprived of the backrest, was enhanced, creating an object without hierarchies, totally symmetrical and able to emphasise conviviality.

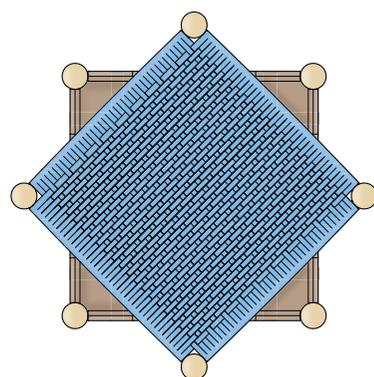
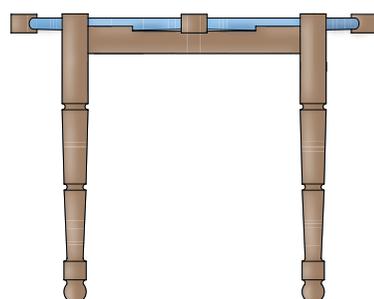


pagina precedente: sedia originale e viste del tavolo Marocchino

a destra: esploso assometrico del Tavolo Marocchino  
in basso: storyboard d'utilizzo



Il percorso di progettazione è stato anticipato da una ricerca della filosofia di Triciclo e della missione che si prefigge con il proprio operato. Triciclo crea intorno a sé numerose relazioni. Allo stesso modo "Dialoghiamo" è in grado di crearne tra i vari utenti attraverso il suo utilizzo. Per questo si è voluti passare da una sedia con un uso individuale ad un prodotto invece che consente di creare momenti di aggregazione, dialogo e condivisione.



## Ekorace

Storytelling e animazione virtuale | Paolo Tamborrini | 2020/2021

### Descrizione del progetto

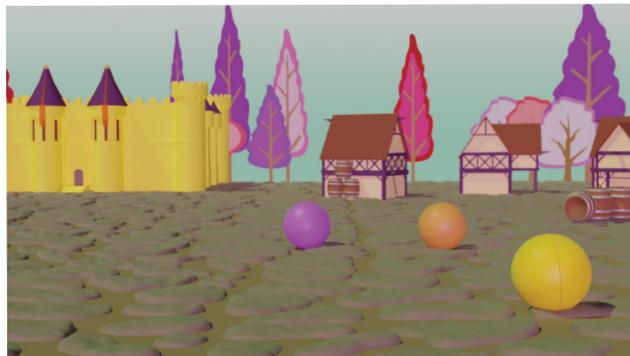
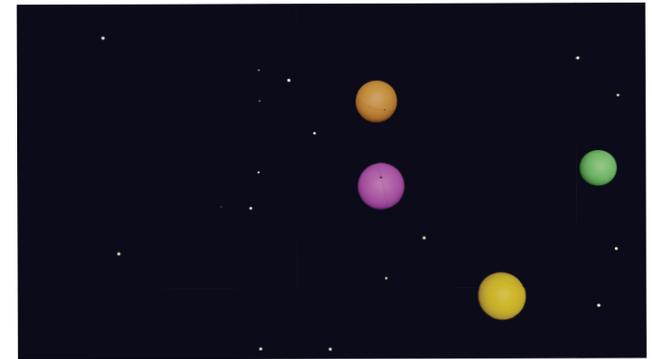
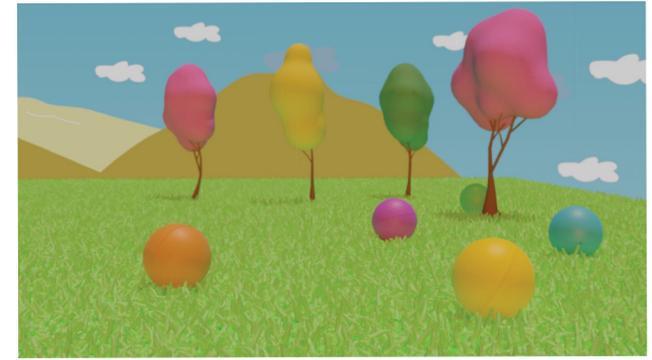
Il progetto prevedeva la realizzazione di un video di animazione 3D su un prodotto. In questo caso il soggetto del video è stato “Ekorace”, un gioco che permette ai bambini di **giocare a biglie in qualsiasi luogo**. Usando la possibilità del prodotto di poter essere trasportato ovunque, lo storyconcept del video racconta di alcune palline animate che si trovano nella stanza di un bambino, all'improvviso si **animano** e attraversano il packaging come se fosse un **portale magico** che le porta in diversi scenari per poi ritrovarsi alla fine di nuovo nella stanza. Il cambio di scenari **simula l'immaginazione del bambino**.

### Project description

The project involved making a 3D animation video about a product. In this case, the subject of the video was “Ekorace”, a game that allows children to play marbles anywhere. Using precisely the product's ability to be transported anywhere, the storyconcept of the video tells of a few animated balls that are in a child's room and suddenly become animated and pass through the packaging as if it were a magic portal that takes them to different scenarios only to eventually find themselves back in the room. The change of scenarios simulates the child's imagination.



Estratti PNG del video animato e renderizzato con Blender  
Sono presenti 6 diverse ambientazioni:  
1 Città  
2 Medioevo  
3 Prateria  
4 Montagna  
5 Spazio  
6 Cameretta



## Composizione 25

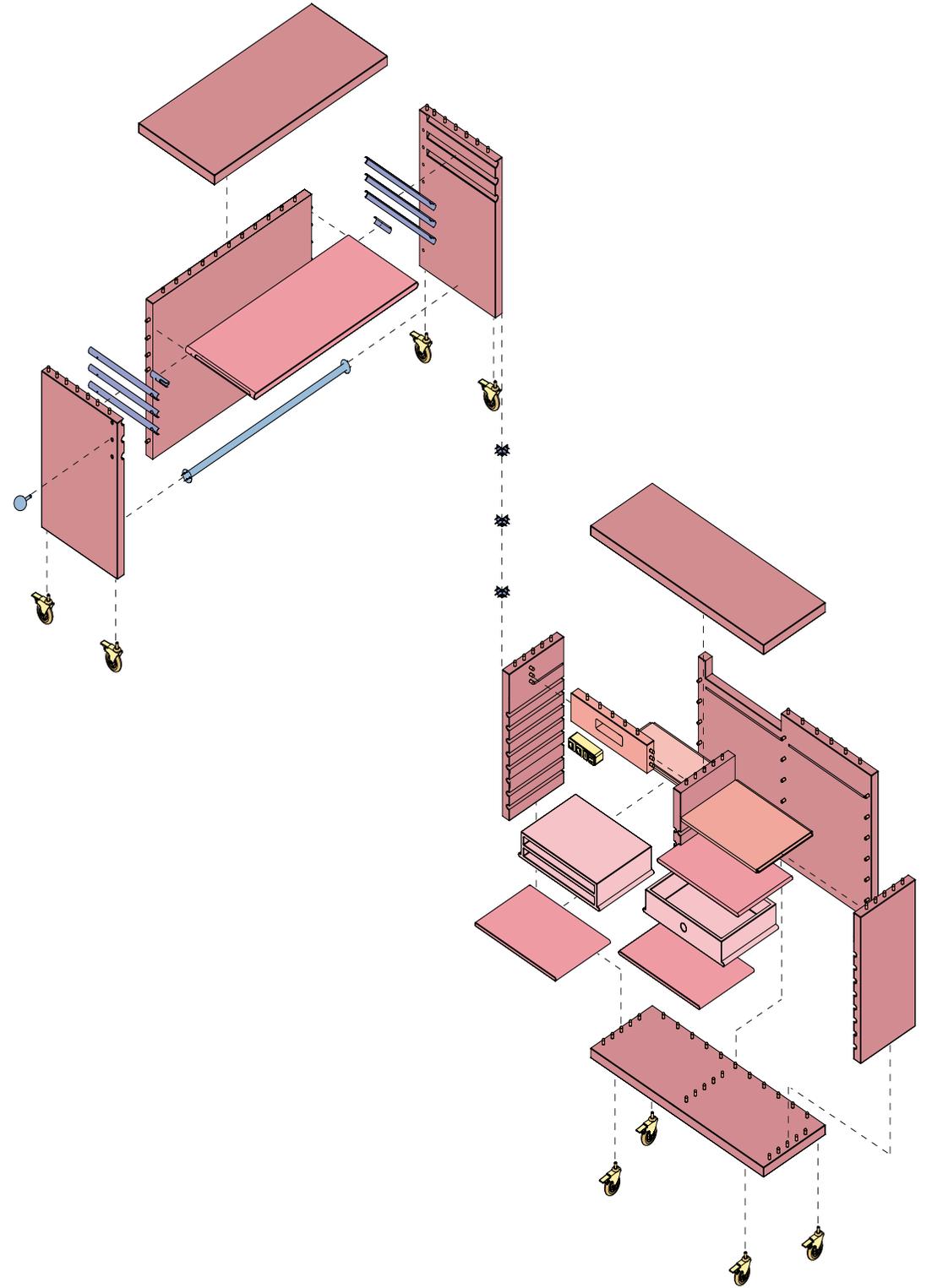
Design per l'industrializzazione | Claudio Germak | 2020/2021

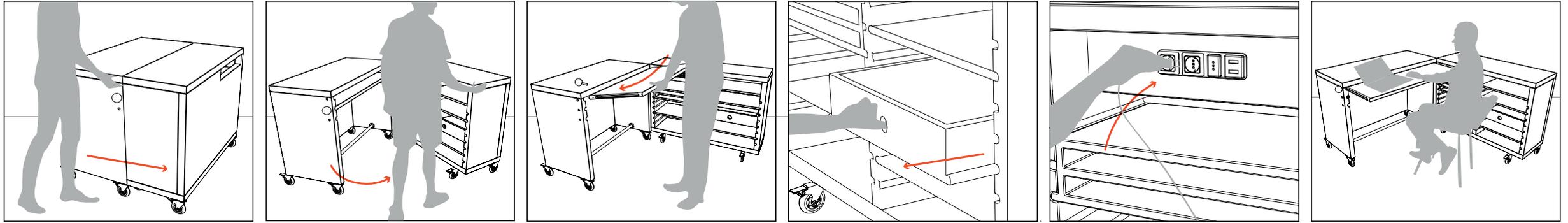
### Descrizione del progetto

Durante e dopo il primo periodo di restrizioni dovute al Covid 19 ci si è ritrovati a lavorare da casa in modalità di **Smart Working** ed è nata la necessità di dover creare postazioni adatte al lavoro a distanza. Non tutti erano pronti a questa nuova realtà quindi non avevano luoghi che rispondessero a tutte le esigenze richieste da chi lavora da casa. In linea con il brief presentato, nasce la progettazione di "Composizione 25", una scrivania da Smart Working che può essere **spostata tra i diversi ambienti** della casa a seconda delle necessità. Il mobile può essere **aperto a libro** permettendo diverse configurazioni fino ad assetto completo. Il ripiano di lavoro è regolabile in **tre diverse altezze** in corrispondenza delle fresature. Dispone di un modulo libreria adattabile secondo le esigenze dell'utente, spostando ripiani e cassetti nei solchi. Il tavolo è dotato di prese di diverso tipo utili per collegare i differenti devices alla postazione. Una volta organizzato secondo le proprie necessità il tavolo è pronto per l'utilizzo.

### Project description

During and after the first period of restrictions due to Covid 19, people found themselves working from home in Smart Working mode and the need arose to create workplaces suitable for remote working. Not everyone was ready for this new reality, so they did not have places at home that met all the requirements of working from home. In line with the brief presented, the design of "Composition 25" was born, a Smart Working desk that can be moved between different rooms in the house as required. The cabinet can be opened by folding, allowing for different configurations up to full arrangement. The work surface can be adjusted to three different heights at the millings. It has a bookcase module that can be adapted according to the user's needs by moving shelves and drawers in the grooves. The table is equipped with sockets of different types useful for connecting different devices to the workstation. Once organised according to one's needs, the table is ready for use.

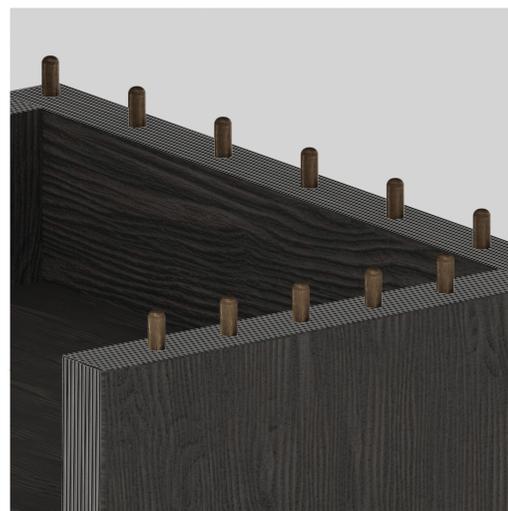
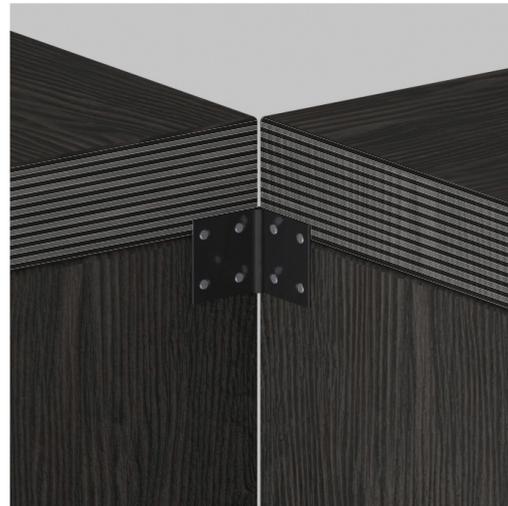




pagine precedenti: render del tavolo nelle sue configurazioni più importanti ed esploso assometrico

in alto: moodboard di utilizzo  
in basso a destra e sinistra: render di dettaglio

Il tavolo Composizione n° 25 si presenta come una tela nella quale l'utente può creare la sua opera astratta, scegliendo la disposizione dei vari elementi colorati. La composizione apparentemente "disequilibrata" di piani e linee viene raccontata attraverso un uso strategico dei colori neutri, strutturali, e primari, configurabili. I trattamenti cromatici utilizzati nell'arredo non sono meramente estetici, bensì funzionali: annullano l'aspetto originario del materiale ed evidenziano i caratteri pratici delle singole parti valorizzandone il rapporto dinamico che si instaura.

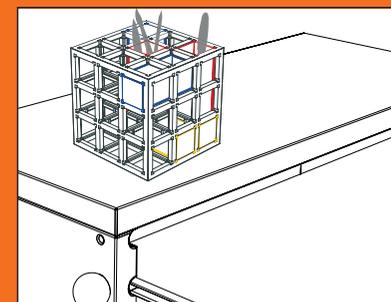
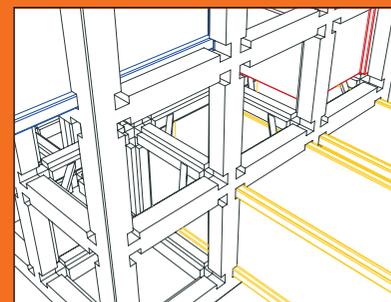
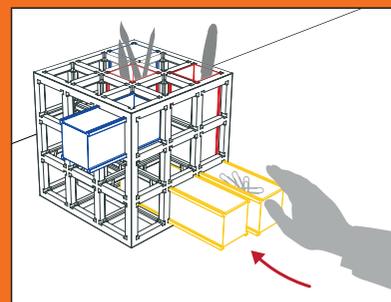
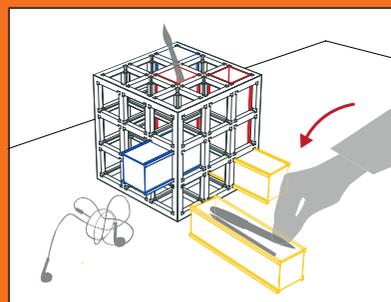
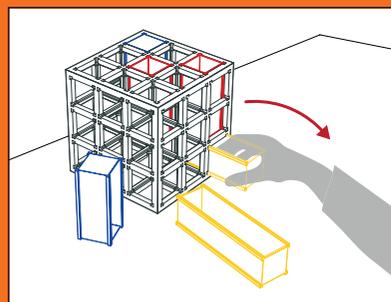
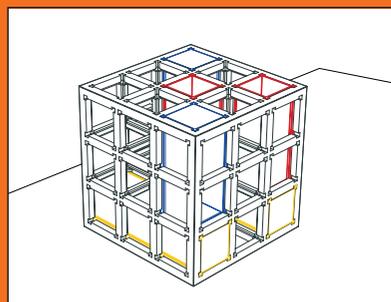
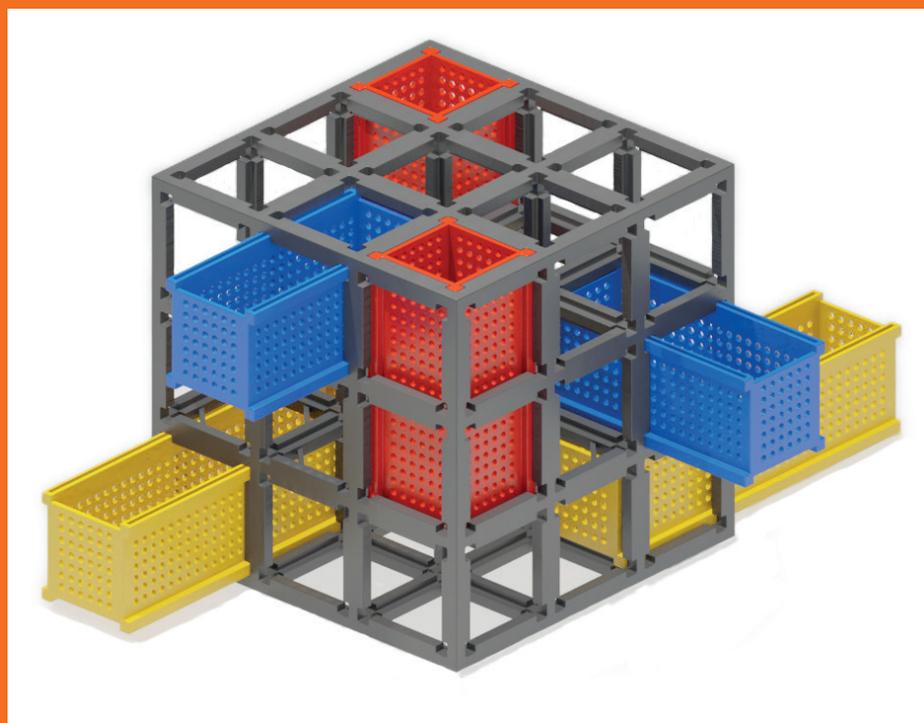


## Portaoggetti

### Particolare in tecnologie additive

In contemporanea con la progettazione della scrivania da smart working si doveva pensare ad un prodotto realizzabile con la manifattura additiva che fosse complementare alle funzioni e l'uso della scrivania.

Il prodotto realizzato si presenta come un portaoggetti dalla struttura cubica, sostenuto da uno scheletro reticolare. Le varie facce sono costituite da diversi scompartimenti e cassette che possono essere completamente estratti per garantire la personalizzazione del prodotto da parte dell'utente; inoltre i contenitori presentano misure modulari e perciò sono interscambiabili. Le dimensioni d'ingombro da compattato sono di 16 x 16 x 16 cm definendo cassettoni di due possibili varianti: 4 x 4 x 10,6 cm e 4 x 4 x 16 cm.



## Qualivery

Design dell'esplorazione | Beatrice Lerma | 2021/2022

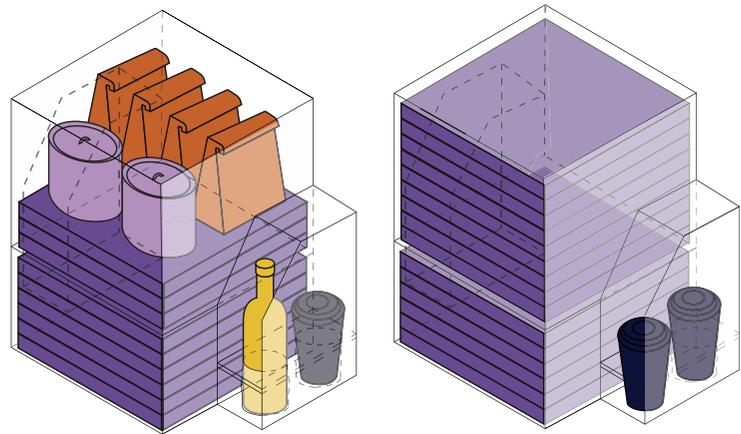
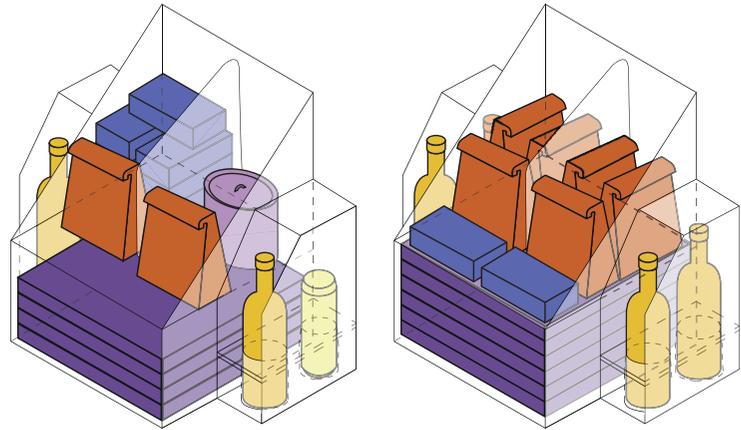
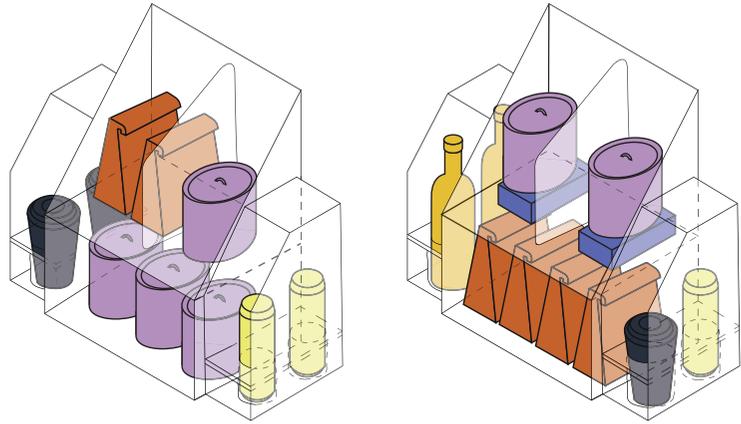
### Descrizione del progetto

Qualivery è nato dopo una lunga ricerca sulle **necessità che cresceranno** e a cui si dovrà maggiormente **dare risposta nel futuro**. Attraverso un lungo percorso ci si è soffermati sulla realtà del **Delivery Food** e specificatamente sullo zaino che gli operatori del settore devono utilizzare per svolgere il proprio lavoro. Qui si è trovato terreno fertile per realizzare soluzioni e modifiche agli attuali prodotti per **rendere migliore l'esperienza del rider e la qualità del servizio di delivery**. Per raggiungere l'obiettivo sono stati analizzati i problemi delle varietà di packaging presenti sul mercato e sono state ideate soluzioni di posizionamento nelle tre configurazioni di qualivery. Il rider vede **migliorato il suo stato fisico** grazie allo schienale imbottito e alla chiusura frontale degli spallacci che permettono di riequilibrare il baricentro in base all'entità del carico e ad essere utilizzate in base alle necessità di trasporto. Per **aumentare la sicurezza** sono state inserite strisce catarifrangenti perimetrali per consentire maggiore visibilità dell'ingombro.

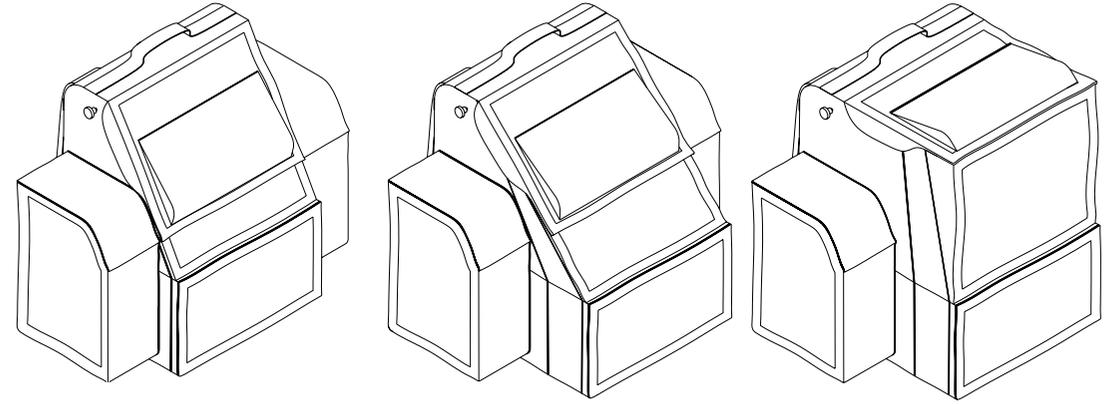
### Project description

Qualivery was born after a long research on the needs that will grow and need to be met in the future. Through a long process, we focused on the reality of Delivery Food and specifically on the backpack that operators in the sector must use to carry out their work. Here, fertile ground was found for solutions and modifications to current products to improve the rider experience and the quality of the delivery service. To achieve this goal, the problems of the packaging varieties on the market were analysed and positioning solutions were devised in the three qualivery configurations. The rider's physical condition is improved thanks to the padded backrest and the front closure of the shoulder straps, which allow the centre of gravity to be rebalanced according to the size of the load and to be used according to transport needs. To increase safety, perimeter reflective strips have been incorporated to allow greater visibility of the encumbrance.





Disposizione dei packagin nelle tre diverse configurazioni che vengono utilizzate in base alle esigenze di trasporto e consegna



in alto: assonometrie tecniche delle tre configurazioni dello zaino

a sinistra: sistema di gonfiaggio del sistema cuscinetto

a destra: dettaglio del sistema cuscinetto con descrizione delle componenti

