

# **BACKGROUND BOOK**

2019 - 2022

Maria Tiberi

## Premessa

Fin da bambina volevo diventare una designer. Il mio più grande sogno era poter lavorare nel mondo dell'arte, progettare e ideare oggetti, scegliere i materiali, studiare le luci ed i colori, mettere in pratica le mie abilità creative. Oggi posso dire di aver realizzato il sogno di quella bambina, di aver fatto una scelta per passione, la stessa che ogni giorno mi spinge ad avere nuovi stimoli e idee sempre innovative, avere la cura per il dettaglio e un pensiero critico sulle cose che mi circondano.

Terminati gli studi liceali, ho deciso di intraprendere il corso di Laurea in Design e Comunicazione presso il Politecnico di Torino, una facoltà in grado di formare designer con competenze tecnico-scientifiche quali la sostenibilità ambientale e il design "for all", ma anche quelle umanistiche come la psicologia dei consumi e l'ergonomia cognitiva. Negli anni ho avuto modo di elaborare concept grafici, di prodotto e servizio innovativi che tengano conto dell'uomo come generatore delle esigenze del prodotto e utilizzatore finale, nonché dell'ambiente inteso come contesto storico, sociale, culturale, economico e naturale nel quale i prodotti vengono utilizzati.

Il Laboratorio di Keywords Design durante il primo semestre del primo anno è il primo approccio al design, allo strumento grafico e al modello di forma. Il corso è in grado di unire l'aspetto grafico a quello di prodotto con l'obiettivo di offrire un primo approccio ai materiali quali carta, cartone, tessuto, legno. Durante il corso si sono susseguite una serie di esercitazioni individuali brevi in cui sono stati realizzati un'immagine di dualismo in cartoncino ed una figura tridimensionale realizzata in fil di ferro. L'esercitazione finale di coppia aveva come obiettivo la realizzazione di un calendario perpetuo da realizzare in legno; nasce quindi Hypnotic Calendar, un calendario ispirato alle figure semplici della geometria e alle opere di Vasilij Vasil'evic Kandinskij: linee e cerchi come simbolo di cosmico.

I laboratori progettuali metodologici interdisciplinari si sviluppano in sequenza negli anni dal primo al terzo, in linea con la metodologia formativa per cui si impara a controllare e a gestire gradi crescenti di complessità della domanda progettuale: dal "Come fare?" al "Cosa fare?", fino al "Dove fare?".

Il laboratorio di Concept Design si colloca al primo anno, secondo periodo didattico, ed affronta la domanda del COME FARE nello sviluppare un progetto, a partire da una categoria di prodotti nota e da una funzione

specifica. Il progetto ALLA (S)COPERTA aveva un concept da sviluppare, coerente con le linee guida emergenti dall'analisi dello Scenario.

Il laboratorio di Design di Scenario affronta la domanda del COSA FARE ed ha come obiettivo quello di fornire gli strumenti tecnici e culturali per lo sviluppo di nuove tipologie di prodotti o di sistemi di prodotti che tengano conto delle diverse esigenze dell'utenza, delle diverse tecnologie disponibili. In collaborazione con Triciclo, Cooperativa Sociale di tipo B, durante il primo periodo didattico del secondo anno a gruppi di quattro persone abbiamo avuto modo di realizzare un prodotto a partire da una seduta che doveva rimanere riconoscibile anche nella sua nuova forma. Il Laboratorio aiuta gli studenti ad acquisire competenze culturali e tecnico-metodologiche nonché capacità decisionali e consapevolezza del proprio ruolo e delle responsabilità professionali, etiche, sociali della professione.

Durante il secondo periodo del secondo anno ho frequentato il Laboratorio di Design per l'Industrializzazione, un corso di tipo multidisciplinare che si occupa di progettazione del prodotto ed è organizzato come 'simulazione professionale', al fine di predisporre, in tempi limitati e talora in collaborazione con reali imprese, soluzioni progettuali culturalmente sostenibili e verificate sotto il profilo della producibilità. L'esercitazione progettuale proposta prevedeva un'azione di design applicata ad una tematica di prodotto di interesse contemporaneo, già presente sul mercato, ma con ampio margine di sviluppo: la realizzazione di una scrivania adatta a lavoratori e studenti in smart-working, un prodotto a media complessità che prevede soluzioni smart (digitale/interattivo) ma anche la presenza di componenti meccanici e cinematismi semplici. DoubleSK è una scrivania a doppia conformazione, utile per favorire la concentrazione durante le ore di lavoro grazie ai pannelli di isolamento laterali che possono essere utilizzati anche per fornire uno spazio di appoggio ampio, tale da essere condivisibile da più utenti.

Oltre alle domande del COME FARE e COSA FARE, va allargandosi una richiesta reale sul DOVE FARE, in quali settori, con quale approccio, attraverso quali tecnologie e investimenti.

Il Laboratorio di Design dell'Esplorazione è un laboratorio interdisciplinare che accanto all'esplorazione progettuale (Design 3), colloca l'esplorazione dell'impatto in termini economici e d'innovazione (Valutazione economica del progetto) oltre che una ulteriore disciplina dedicata all'innovazione nei materiali (Nuovi materiali per il design), campo di indagine di grande interesse per tutti i settori produttivi e merceologici. In merito a ciò, durante il primo semestre del terzo anno è stato realizzato Sporty: il pantaloncino per chi durante il periodo del ciclo mestruale desidera praticare sport in totale sicurezza e comfort. Durante il Laboratorio di Design dell'Esplorazione sono stati proposti dei sotto-temi da cui poter sviluppare il proprio progetto: dall'alimentazione al trasporto, dal lavoro alla società. Sporty rientra nel sotto-tema di cultura e tradizione perché vuole migliorare il benessere delle donne durante il proprio periodo di ciclo mestruale eliminando il tabù nella società di oggi.

Durante il secondo semestre del terzo anno, ho avuto modo di scegliere

quale laboratorio frequentare e ampliare le mie conoscenze, non limitandomi a sole materie di prodotto. Grazie al Laboratorio di Design per il Digital Retail ho acquisito i metodi ed i processi per la corretta progettazione di un servizio in ambiente web, gli approcci caratteristici basati sulla user experience, gli elementi fondamentali che costituiscono un servizio web-based e la capacità di generare e gestire mockup di progetto (dal wireframe alla UI, user interface) che mostrino le funzionalità del concept e siano utili al processo iterativo di testing.

Il progetto realizzato durante il laboratorio di Digital Retail aveva lo scopo di progettare e costruire un servizio web-based di eCommerce, un progetto che sia al tempo stesso comunicativo, interattivo, esperienziale. Nasce così SOBREEO, un progetto atto a sensibilizzare sugli incidenti che coinvolgono guidatori in stato di ebbrezza, con l'obiettivo di esortare a non guidare se si è ubriachi.

Il Designer di prodotto partecipa alle diverse fasi del processo di definizione e realizzazione di un prodotto industriale: alla definizione degli scenari e specifiche (brief) di prodotto, all'esplorazione del mercato e dell'innovazione, all'ideazione delle soluzioni progettuali, rappresentazione e comunicazione di tali soluzioni.

Design per me non è solo estetica; design è risolvere problemi in modo creativo, è progettazione, metodo, disciplina e come studente mi è stata data la possibilità di sviluppare le mie abilità pratico-creative in diversi ambiti, non solo in quello industriale. In questo book ho raccolto quelli che sono stati per me i progetti più significativi nel mio percorso universitario; ognuno di loro ha lasciato in me un insegnamento che porterò dietro e terrò sempre a mente da professionista.

Since I was a child, I wanted to become a designer. My biggest dream was to be able to work in the world of art, design and design objects, choose materials, study lights and colors, put my creative skills into practice. Today I can say that I have made that little girl's dream come true, that I made a choice out of passion, the same one that every day pushes me to have new stimuli and always innovative ideas, to have attention to detail and a critical thought on the things that I surround.

After completing my high school studies, I decided to undertake the degree course in Design and Communication at the Politecnico di Torino, a faculty capable of training designers with technical-scientific skills such as environmental sustainability and "for all" design, but also those humanities such as consumer psychology and cognitive ergonomics. Over the years I have been able to develop innovative graphic, product and service concepts that take into account man as a generator of the needs of the product and end user, as well as the environment understood as a historical, social, cultural, economic and natural context in which products are used.

The Keywords Design Laboratory during the first semester of the first year is the first approach to design, the graphic tool and the form model. The course is able to combine the graphic aspect with that of the product with the aim of offering a first approach to materials such as paper, cardboard, fabric, wood. During the course, a series of short individual exercises followed one another in

which an image of dualism in cardboard and a three-dimensional figure made of wire were created. The final couple exercise aimed at creating a perpetual calendar to be made in wood; Hypnotic Calendar is therefore born, a calendar inspired by the simple figures of geometry and the works of Vasily Vasil'evic Kandinskij: lines and circles as a symbol of the cosmic.

The interdisciplinary methodological design laboratories are developed in sequence in the years from the first to the third, in line with the training methodology for which one learns to control and manage increasing degrees of complexity of the project question: from "How to do?" to "What to do?", to "Where to do?".

The Concept Design laboratory is located in the first year, second teaching period, and addresses the question of HOW TO DO in developing a project, starting from a known product category and a specific function. The ALLA (S) COPERTA project had a concept to be developed, consistent with the guidelines emerging from the analysis of the Scenario.

The Scenario Design laboratory addresses the question of WHAT TO DO and aims to provide the technical and cultural tools for the development of new types of products or product systems that take into account the different needs of users and different technologies. available. In collaboration with Triciclo, a type B Social Cooperative, during the first teaching period of the second year in groups of four we were able to create a product starting from a session that had to remain recognizable even in its new form. The Laboratory helps students to acquire cultural and technical-methodological skills as well as decision-making skills and awareness of their role and of the professional, ethical and social responsibilities of the profession. defining and manufacturing an industrial product: in defining the scenarios and product specifications (briefs), in the exploration of the market and innovation, in the conception of design solutions, representation and communication of such solutions.

Design for me is not just aesthetics; design is solving problems in a creative way, it is design, method, discipline and as a student I was given the opportunity to develop my practical-creative skills in different fields, not only in the industrial one. In this book I have collected the ones that have been for me the most significant projects in my university career; each of them has left in me a teaching that I will carry with me and I will always keep in mind as a professional.

During the second period of the second year I attended the Design Laboratory for Industrialization, a multidisciplinary course that deals with product design and is organized as a 'professional simulation', in order to prepare, in a limited time and sometimes in collaboration with real companies, culturally sustainable and verified design solutions from the point of view of producibility. The proposed design exercise envisaged a design action applied to a product theme of contemporary interest, already present on the market, but with ample room for development: the creation of a desk suitable for smart-working workers and students, a product medium complexity that provides smart solutions (digital / interactive) but also the presence of mechanical components and simple kinematics. DoubleSK is a double-conformation desk, useful for promoting concentration during working hours thanks to the lateral insulation panels that can also be used to provide a large support space, such as to be shared by several users.

In addition to the questions of HOW TO DO and WHAT TO DO, there is a real request on WHERE TO DO, in which sectors, with what approach, through which technologies and investments.

The Exploration Design Laboratory is an interdisciplinary laboratory which, alongside design exploration (Design 3), places the exploration of the impact in economic and innovation terms (Economic evaluation of the project) as well as a further discipline dedicated to innovation in materials (New materials for design), a field of investigation of great interest for all production and product sectors. Regarding this, during the first half of the third year Sporty was created: the shorts for those who want to practice sports in total safety and comfort during the menstrual cycle. During the Exploration Design Laboratory, sub-themes were proposed from which to develop your project: from food to transport, from work to society. Sporty falls into the sub-theme of culture and tradition because it wants to improve the well-being of women during their period of menstruation by eliminating the taboo in today's society.

During the second semester of the third year, I had the opportunity to choose which laboratory to attend and expand my knowledge, not limiting myself to only product subjects. Thanks to the Design Laboratory for Digital Retail I have acquired the methods and processes for the correct design of a service in the web environment, the characteristic approaches based on the user experience, the fundamental elements that make up a web-based service and the ability to generate and manage project mockups (from wireframe to UI, user interface) that show the functionality of the concept and are useful for the iterative testing process.

The project carried out during the Digital Retail laboratory was aimed at designing and building a web-based eCommerce service, a project that is at the same time communicative, interactive, experiential. Thus was born SOBREEO, a project aimed at raising awareness of accidents involving drivers in a state of intoxication, with the aim of urging not to drive if you are drunk.

The Product Designer participates in the different phases of the process of defining and manufacturing an industrial product: in defining the scenarios and product specifications (briefs), in the exploration of the market and innovation, in the conception of design solutions, representation and communication of such solutions.

Design for me is not just aesthetics; design is solving problems in a creative way, it is design, method, discipline and as a student I was given the opportunity to develop my practical-creative skills in different fields, not only in the industrial one. In this book I have collected the ones that have been for me the most significant projects in my university career; each of them has left in me a teaching that I will carry with me and I will always keep in mind as a professional.

## Indice

11	<b>Hypnotic Calendar</b> Corso di Keywords Design   Prof. Claudio Germak   2019
17	<b>Foldouble Function</b> Corso di Concept Design   Prof. Cristian Campagnaro   2020
23	<b>Give Space to your Freedom</b> Corso di Design di Scenario   Prof. Riccardo Vicentini   2020
29	<b>DOUBLESK</b> Corso di Design per l'Industrializzazione   Prof. Claudio Germak   2021
37	<b>Supporto pc</b> Corso di Design per l'Industrializzazione   Prof. Paolo Minetola   2021
41	<b>Sporty</b> Corso di Design dell'Esplorazione   Prof. Beatrice Lerma   2021
53	<b>SOBREEO</b> Corso di Digital Retail   Prof. Francesco Provenzano   2022

## Hypnotic Calendar

Corso di Keywords Design | Prof. Claudio Germak | 2019

### Descrizione del progetto

Hypnotic Calendar è un calendario perpetuo in legno di pioppo realizzato con una lastra di 5 mm di spessore dal quale sono stati poi ricavati, grazie alla tecnica del taglio laser, 3 cerchi concentrici di 20 cm, 14,5 cm e 9,5 cm di diametro. Il calendario realizzato si presenta come una compenetrazione di volumi tra cerchi concentrici e parallelepipedi. Il gioco creatosi dalle diverse dimensioni, sia delle circonferenze sia dei gradini della base, crea un fenomeno illusorio di profondità, con luci e ombre. Nell'intervallo tra un gradino e l'altro sulla base sono stati posizionati, mediante spaziature precise, gli anelli sui quali sono state applicate le lettere e i numeri con la tecnica dei trasferibili. I perfetti incastri degli spessori degli anelli con le rispettive scanalature sulla base contribuiscono all'equilibrio complessivo della struttura, non solo dal punto di vista fisico ma anche da quello percettivo e sensoriale.

Muovendo i cerchi in senso orario è possibile modificare la data.

### Project description

Hypnotic Calendar is a perpetual calendar in poplar wood made with a 5 mm thick plate from which, thanks to the laser cutting technique, 3 concentric circles of 20 cm, 14,5 cm and 9,5 cm of diameter. The calendar created is presented as an interpenetration of volumes between concentric circles and parallelepipeds. The play created by the different dimensions, both of the circumferences and of the steps of the base, creates an illusory phenomenon of depth, with lights and shadows. In the interval between one step and another on the base, the rings on which the letters and numbers have been applied with the transfer technique were positioned by means of precise spacing. The perfect interlocking of the thicknesses of the rings with the respective grooves on the base contribute to the overall balance of the structure, not only from a physical point of view but also from a perceptual and sensorial one.

By moving the circles clockwise you can change the date.

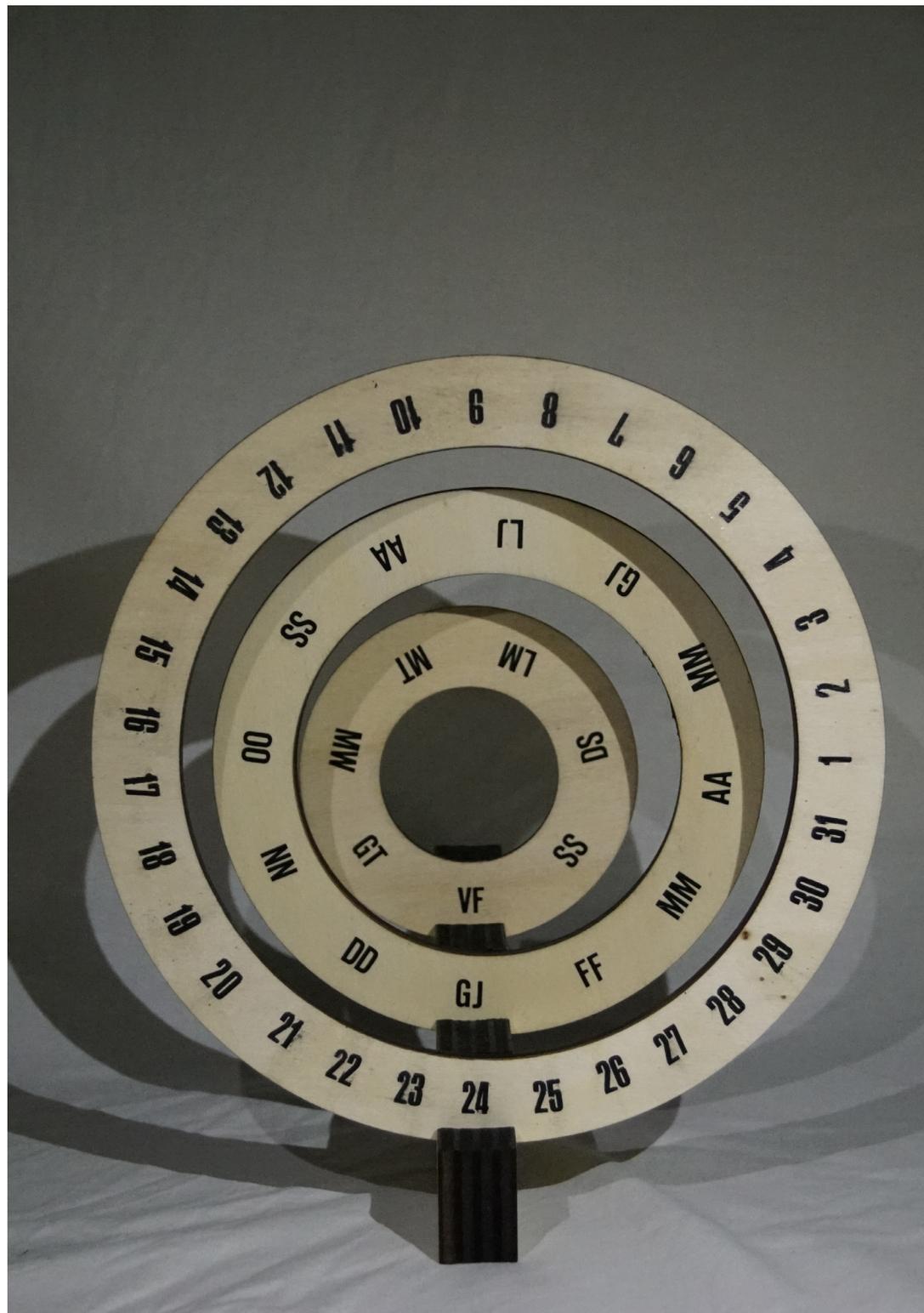


Figura 1 - Vista frontale del calendario Hypnotic Calendar



Figura 2 - Dettaglio gestualità per cambiare data

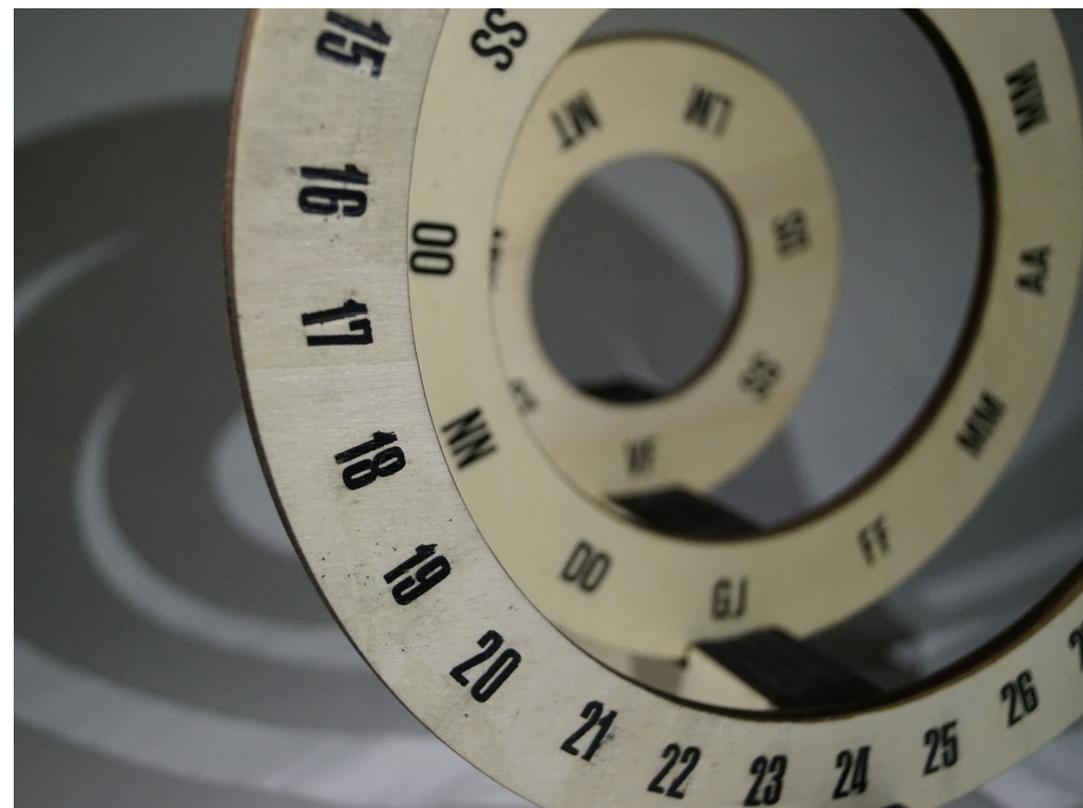


Figura 3 - Dettaglio cerchi concentrici del calendario Hypnotic Calendar

## Il cerchio, simbolico e cosmico Vasilij Vasil'evic Kandinskij

Titolo dell'opera  
**Cerchi in un cerchio**

Artista  
**Vasilij Vasil'evic Kandinskij**

Realizzazione  
**1923**

Luogo  
**Philadelphia Museum of Art Collezione Louise e Walter Arensberg, 1950**

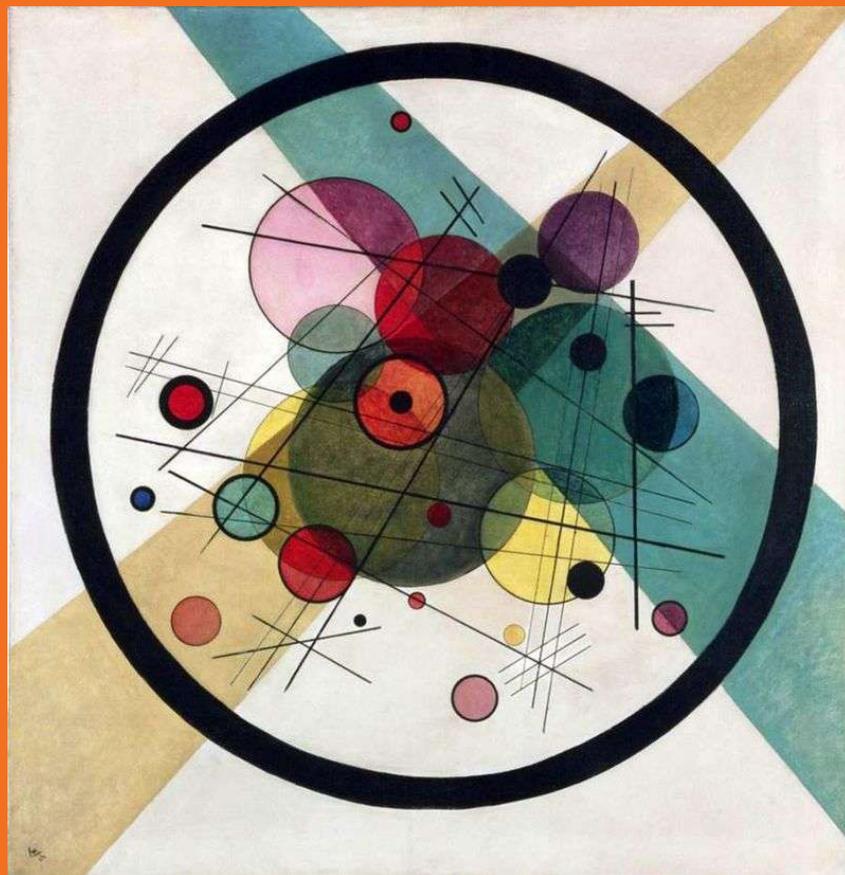


Figura 4 - Cerchi in un cerchio di Vasilij Vasil'evic Kandinskij

*"Il cerchio è la sintesi delle più grandi opposizioni. Combina il concentrico e l'eccentrico in un'unica forma e in equilibrio. Delle tre forme primarie, indica più chiaramente la quarta dimensione." - Vasilij Vasil'evic Kandinskij*

Ritenuto il padre antenato dell'astrattismo, Kandinskij è conosciuto e gradito in tutto il mondo perché ha saputo strategicamente e ingenuamente rapportarsi al gusto per certi versi primigenio dell'umanità tutta, intraprendendo un lungo cammino evolutivo nel quale si è confrontato con paesaggi classici e figurativi fino a declinarli nella più completa indefinitezza formale.

Nato il 16 dicembre 1866, proviene da una agiata famiglia borghese di Mosca e viene avviato agli studi di legge. Dopo aver conseguito la laurea in Giurisprudenza, gli viene offerta una cattedra all'università che egli però rifiuta per dedicarsi alla pittura.

Nel 1896 si trasferisce a Monaco, in Germania, per intraprendere studi più approfonditi nel campo della pittura. In questa città viene in contatto con l'ambiente artistico che in quegli anni aveva fatto nascere la Secessione di Monaco (1892). Sono i primi fermenti di un rinnovamento artistico che avrebbe in seguito prodotto il fenomeno dell'**espressionismo**.

Kandinskij partecipa attivamente a questo clima avanguardistico. La sua attività pittorica lo porta in contatto con gli ambienti artistici europei, organizza mostre in Germania, ed espone a Parigi e Mosca. Nel 1909, periodo in cui la sua arte è sempre più influenzata dall'espressionismo, avviene la sua svolta verso una pittura totalmente **astratta**.

Risalgono infatti all'intervallo dal 1923 al 1927 gli studi e le opere che assumono tutte lo stesso tema: il **cerchio**. Il pittore russo considerava il cerchio una forma modesta ma capace di affermarsi con prepotenza, stabile ma contemporaneamente instabile, silenziosa e sonora al tempo stesso. L'artista trova nel cerchio maggiori possibilità di esprimere le sue emozioni interiori. Questa forma è inoltre quella più capace di esprimere la quarta dimensione: il **tempo**.

# Foldouble Function

Corso di Concept Design I Prof. Cristian Campagnaro I 2020

## Descrizione del progetto

La coperta Foldouble Function è stata progettata per ottimizzare la gestione degli spazi all'interno dei nostri armadi e renderla parte integrante dell'arredo domestico, adatta a qualsiasi ambiente dal salotto alla camera da letto. Dal nome Foldouble Function (Folding - pieghevole, Double - doppio) si intuisce la duplice funzionalità della coperta che oltre al suo uso comune può essere utilizzata come pouf (seduta o poggiatesta) da riporre ai piedi del proprio divano in soggiorno. La coperta presenta un rivestimento esterno interamente realizzato in 100% cotone, materiale anallergico ed atossico, e un'imbottitura in poliestere, materiale morbido e soffice, ma allo stesso tempo compatto e spesso circa 4 cm.

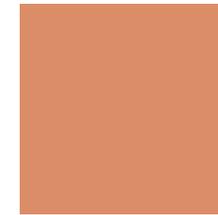
## Project description

The Foldouble Function blanket has been designed to optimize the management of the spaces inside our wardrobes and make it an integral part of the home furnishings, suitable for any environment from the living room to the bedroom. From the name Foldouble Function (Folding, Double) we understand the dual functionality of the blanket which in addition to its common use can be used as a pouf (seat or footrest) to be placed at the foot of your sofa in the living room. The blanket has an outer covering made entirely of 100% cotton, a hypoallergenic and non-toxic material, and a polyester padding, a soft and fluffy material, but at the same time compact and about 4 cm thick.

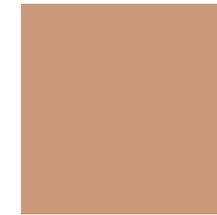
Il laboratorio di Concept Design è il primo approccio al mondo della progettazione e risponde alla domanda del COME FARE. Il designer ha un brief da rispettare, in cui vengono esplicitate esigenze, requisiti e prestazioni richieste.

Le esigenze, espresse dall'utente, vengono tradotte in dati specifici che diventano successivamente requisiti. Infatti, da una singola esigenza possono nascere uno o più requisiti di prodotto.

Nella fase di scenario sono state individuate due differenti esigenze. Gli utenti necessitano di un prodotto da tenere alla portata di mano ma che spesso se messo ai piedi del letto o del divano tende a scivolare e cadere a terra, Fouldouble Function diventa quindi parte dell'arredo domestico e può essere posizionato anche sul pavimento quando non utilizzato. Durante la progettazione della coperta si è poi pensato ad un materiale che non sia spesso e



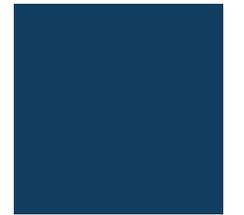
Marrone Bruciato  
735.84



Beige  
735.81



Celeste  
735.61



Blu Marino  
735.65

Figura 5 - Varianti cromatiche del prodotto in palette IriColors



Figura 6 - Fotografia esplicativa del progetto



Figura 7 - Fotografia esplicativa della coperta utilizzata come tale



Figura 8 - Fotografia esplicativa della coperta utilizzata come pouf poggiapiedi

difficile da asciugare, che non generi disagio nell'utente perché il suo lavaggio la rende inutilizzabile per l'intero periodo d'asciugatura e che abbia un colore che si adatti ai diversi ambienti della casa.

L'esigenza dell'utente è quindi quella di giovare di un prodotto dalla gamma cromatica ampia e che possa agevolarlo nell'integrazione all'interno del proprio ambiente domestico. Foldouble Function viene quindi pensato per essere realizzato in quattro diverse variazioni cromatiche neutre, facilmente adattabili a qualsiasi spazio della propria abitazione.

La coperta viene proposta con una duplice funzionalità: semplice coperta o pouf. Foldouble Function nella sua funzione di coperta ha una dimensione di 110x220 cm mentre se utilizzata come pouf misura circa 50x50 cm e ciò permette di avere una base di seduta comoda per tutte le fasce d'utenza oppure un pratico poggiapiedi.

Lungo la sua massima estensione, la coperta presenta tre tagli orizzontali con chiusura a strappo in velcro di lunghezza 52,5 cm che, insieme alle cuciture, aiuta l'utente al momento della piegatura della coperta. Questa può essere ripiegata con sette semplici pieghe grazie alla presenza dei tagli laterali e di otto lacci nei suoi vertici utilizzati per stabilizzare il prodotto. Lo spessore di soli 4 cm permette una facile maneggevolezza del prodotto nella fase di ripiegatura.

Nella parte interna della coperta è cucita con punto filza un'etichetta informativa di dimensioni 85x50 mm sulla quale vi è illustrato il procedimento di piegatura e trattamento. Per aiutare l'utente, all'interno dell'etichetta viene illustrato anche come poter trattare il prodotto durante la fase di lavaggio e asciugatura.

Figura 9 - QRCode per video esplicativo



## Give space to your freedom

Corso Design di Scenario I Prof. Riccardo Vicentini I 2020

### **Descrizione del progetto**

La ricerca dell'ottimizzazione di spazi all'interno della propria abitazione ha dato vita all'idea di un porta bicicletta da parete. L'elemento bicicletta diventa parte integrante dell'arredamento e protagonista della parete sulla quale è appoggiata. Il prodotto valorizza al meglio le caratteristiche e l'espressività dell'oggetto di partenza, restando riconoscibile e protagonista del progetto. La seduta, nella sua nuova funzione di porta bicicletta da parete, rende l'ambiente più armonioso e lascia libertà di movimento in ambienti domestici di piccole dimensioni come gli appartamenti in centro città. Il pratico porta bicicletta viene posto ad un'altezza tale da poter essere facilmente raggiungibile (circa 180 cm dal pavimento) senza alcuno sforzo da parte dell'utente. Adattabile a qualsiasi ambiente domestico, sia dal punto di vista cromatico sia dal punto di vista dimensionale, il porta bicicletta viene appeso ad una parete con degli appositi e pratici ganci in acciaio in grado di reggere il peso della bicicletta e dei suoi accessori.

### **Project description**

The search for the optimization of spaces inside your home has given rise to the idea of a wall-mounted bicycle rack. The bicycle element becomes an integral part of the furniture and the protagonist of the wall on which it is placed. The product enhances the characteristics and expressiveness of the original object in the best possible way, remaining recognizable and the protagonist of the project. The seat, in its new function as a wall-mounted bicycle rack, makes the environment more harmonious and leaves freedom of movement in small domestic environments such as apartments in the city center. The practical bicycle rack is placed at such a height that it can be easily reached (about 180 cm from the floor) without any effort on the part of the user. Adaptable to any domestic environment, both from the chromatic point of view and from the dimensional point of view, the bicycle rack is hung on a wall with special and practical steel hooks able to support the weight of the bicycle and its accessories.



Il designer all'interno del laboratorio di Design II lavora in uno scenario di progetto in cui ritroviamo valori sociali, culturali, etici, biologici e tecnologici. È la definizione di nuove tecnologie di prodotti e nuove linee progettuali che tengano conto delle esigenze dell'utente, delle diverse tecnologie disponibili, delle ricadute ambientali.

Il prodotto proposto lavora sui principi dell'economia circolare, base dell'approccio progettuale. Il concetto di base che guida l'intera fase progettuale è che un elemento di scarto rientri in un nuovo sistema per diventare input. Il progetto, quindi, non ha il solo obiettivo di creare un oggetto finale fine a sé stesso ma di portare con sé una comunicazione legata alla promozione della sostenibilità territoriale. Le tecnologie utilizzate sono quindi appropriate per il tipo di trasformazione poiché consentono alta capacità di risultato con basso impatto fisico, ambientale, di utilizzo di risorse.

Committente del progetto CHAIR.UNA.VOLTA è stato Triciclo, Cooperativa Sociale di Tipo B, che lavora per il recupero e il riutilizzo dei prodotti usati. Triciclo nasce intorno agli anni 1995-1996, con l'aiuto anche della comunità impegno servizio volontario (CISV), la quale si è da sempre distinta sul suolo torinese per la sua attenzione a tematiche ambientali e le loro criticità. Solo nel 1997 però, l'impresa nasce come laboratorio di lavorazioni e riparazioni, quindi come mercatino dell'usato con sede in via Regaldi. Da qui iniziano i primi passi verso la raccolta e lo smaltimento dei rifiuti ingombranti, la riparazione e rivendita di biciclette e molto altro.

Oggi Triciclo è una cooperativa sociale di tipo B che crea opportunità lavorative per persone con significanti "svantaggi sociali" (come dalla legislazione Ig 381/91). Una delle loro missioni è dunque di sostenere un modello di integrazione sociale, che possa offrire nuove possibilità di lavoro.

In collaborazione con Triciclo è stata data nuova vita ad una seduta considerata oggi di Modernariato. La seduta offerta per la realizzazione del progetto "Give Space to your Freedom" possiamo ricondurla agli anni '40-'50 e vanta di un'importante resistenza e robustezza grazie al materiale di cui è formata, legno di noce scuro. Questo materiale presenta una buona resistenza meccanica alle sollecitazioni esterne, scarsa elasticità e flessibilità, media durezza, leggerezza e durabilità nel tempo.

Figura 10 (a sinistra) - Render progetto Give space to your freedom



Figura 11 - Dettaglio ganci di sostegno porta bicicletta e ganci per sostegno eventuali accessori dell'utente



Figura 12 - Dettaglio appoggio bicicletta



Figura 13 - Vista dal basso del porta bicicletta da parete

## DOUBLESK

Corso di Design per l'Industrializzazione | Prof. Claudio Germak | 2021

### **Descrizione del progetto**

DOUBLESK è una scrivania in legno multistrato di frassino e alluminio che ha l'obiettivo di ottimizzare gli spazi e favorire la concentrazione durante le ore di studio/lavoro. Il piano di appoggio può raggiungere un'estensione longitudinale di quasi due metri grazie all'utilizzo dei pannelli isolanti verticali. Quest'ultimi, se non utilizzati per estendere il piano di lavoro, favoriscono la concentrazione durante le ore di studio o lavoro in modalità smart-working. DOUBLESK (Double Desk) prende il nome dalla sua peculiarità di poter offrire due possibili conformazioni: la prima (compatta) per le attività di smartworking singole, la seconda (aperta) per fornire uno spazio di lavoro ampio, tale da essere condivisibile da più utenti.

### **Project description**

DOUBLESK is a desk in ash plywood and aluminum that aims to optimize space and promote concentration during study / work hours. The support surface can reach a longitudinal extension of almost two meters thanks to the use of vertical insulating panels. The latter, if not used to extend the work plan, favor concentration during the hours of study or work in smart-working mode. DOUBLESK (Double Desk) takes its name from its peculiarity of being able to offer two possible configurations: the first (compact) for single smartworking activities, the second (open) to provide a large workspace, such as to be shared by multiple users.

Il metodo di ricerca utilizzato è quello dei casi studio che ci permettono di estendere l'esperienza o rafforzare ciò che è già noto da precedenti ricerche. La scelta dei diversi casi studio non è casuale, bensì dettata da criteri di selezione ben definiti che sono stati poi messi a confronto l'uno con l'altro in un'analisi di Benchmarking.



Figura 14

Komorru (Panasonic) è un piccolo box-ufficio che nasce con l'esigenza di poter dare all'utente la sensazione di trovarsi nel proprio ufficio, rimanendo però all'interno della propria abitazione. È composto da due tavole di legno disposte perpendicolarmente tra loro, ciascuna delle quali presenta numerosi fori, dove l'utente può appendere i propri oggetti personali. Infine, tra i due elementi verticali, viene posto il piano d'appoggio sul quale si può disporre una lampada e il materiale necessario.



Figura 16

Il tavolo multiuso Bakaji si presenta come una pratica scrivania richiudibile ed è realizzato con tavole in MDF e finiture in acciaio inox. Da chiuso si presenta come una solida struttura a forma di mobiletto, mentre, aprendo i due ripiani laterali, lascerà spazio a due postazioni di lavoro. Sempre nella sua conformazione aperta, centralmente sotto il piano d'appoggio, vi è una piccola libreria composta da quattro vani, dove l'utente può conservare accessori personali, libri o cancelleria.

Noa Sit (Benchmark) è una scrivania regolabile in altezza tramite un meccanismo centrale posizionato all'interno del corpo centrale, che porta ad avere un piano d'appoggio dai 66 cm ai 120cm con la massima estensione, tramite una console posta al di sotto del piano del tavolo.

La base è composta da una struttura che regge il corpo centrale, la quale funge anche da contenitore dove riporre oggettistica varia. Il materiale che costituisce la quasi totalità della struttura è il legno di rovere.



Figura 15

La scrivania Join Desk è stata ideata dal designer italiano Giuseppe Burgo: tre elementi che possono ricreare innumerevoli possibilità di utilizzo in orizzontale e verticale. I moduli che compongono il Join Desk hanno tre diverse altezze, rispettivamente 60, 70 e 80 centimetri e sono realizzati in pannelli sottili e tubolari metallici verniciati in polvere e danno spazio alla creatività degli utenti. Molto curato è anche l'aspetto hi-tech del mobile dotato di multiprese non a vista perché sono collocate sotto il ripiano più grande.



Figura 17



Figura 18 - Scrivania DoubleSK compatta

Ingombro scrivania compatta (pannelli isolanti in uso)  
1060 x 1250 x 1020 mm



Figura 19 - Scrivania DoubleSK aperta

Ingombro scrivania aperta (pannelli isolanti come piano)  
2060 x 750 x 700 mm

Il brief di progetto richiedeva una postazione di produzione seriale, mono o biposto per il lavoro a distanza in casa, adatta a medi o lunghi periodi di utilizzo (non solo occasionale) con ricercata espressività domestica. Il prodotto ideale poteva dunque essere concepito scegliendo tra due diverse tipologie: se realizzare un prodotto dedicato o se progettare un prodotto integrato ad altri arredi domestici. Dal documento di brief non vi erano specifiche sulle dimensioni del prodotto ma ben due requisiti principali:

- piano/i di lavoro atti a sostenere laptop e altri device, oltre ad appoggio documenti cartacei;
- attrezzamento in funzione dei collegamenti elettrici, ricariche device e di contenimento salvaspazio per le attrezzature da lavoro ufficio.

DoubleSK è una scrivania monoposto dedicata alle ore di lavoro che nella conformazione compatta presenta due soli pannelli isolanti verticali in legno che l'utente può implementare con delle ante microforate in alluminio - secondo la tecnica di punzonatura dei metalli - per un ulteriore isolamento laterale e frontale. Per poter invece ottenere una scrivania a più postazioni di lavoro (possibilità di diventare una postazione di lavoro biposto) è necessario invece sbloccare il chiavistello che blocca i due pannelli verticali in legno ed estendere le gambe in alluminio. La forma ad L delle gambe, realizzate con la tecnica di pressofusione, sostiene e accoglie i pannelli in legno nelle due conformazioni possibili.

Si ha la possibilità di estendere la scrivania DoubleSK per poter ampliare il piano di lavoro oppure per condividere la propria postazione di lavoro con altre persone grazie all'utilizzo di guide lineari a cuscinetti con profilo a C in acciaio al carbonio trafilato a freddo.

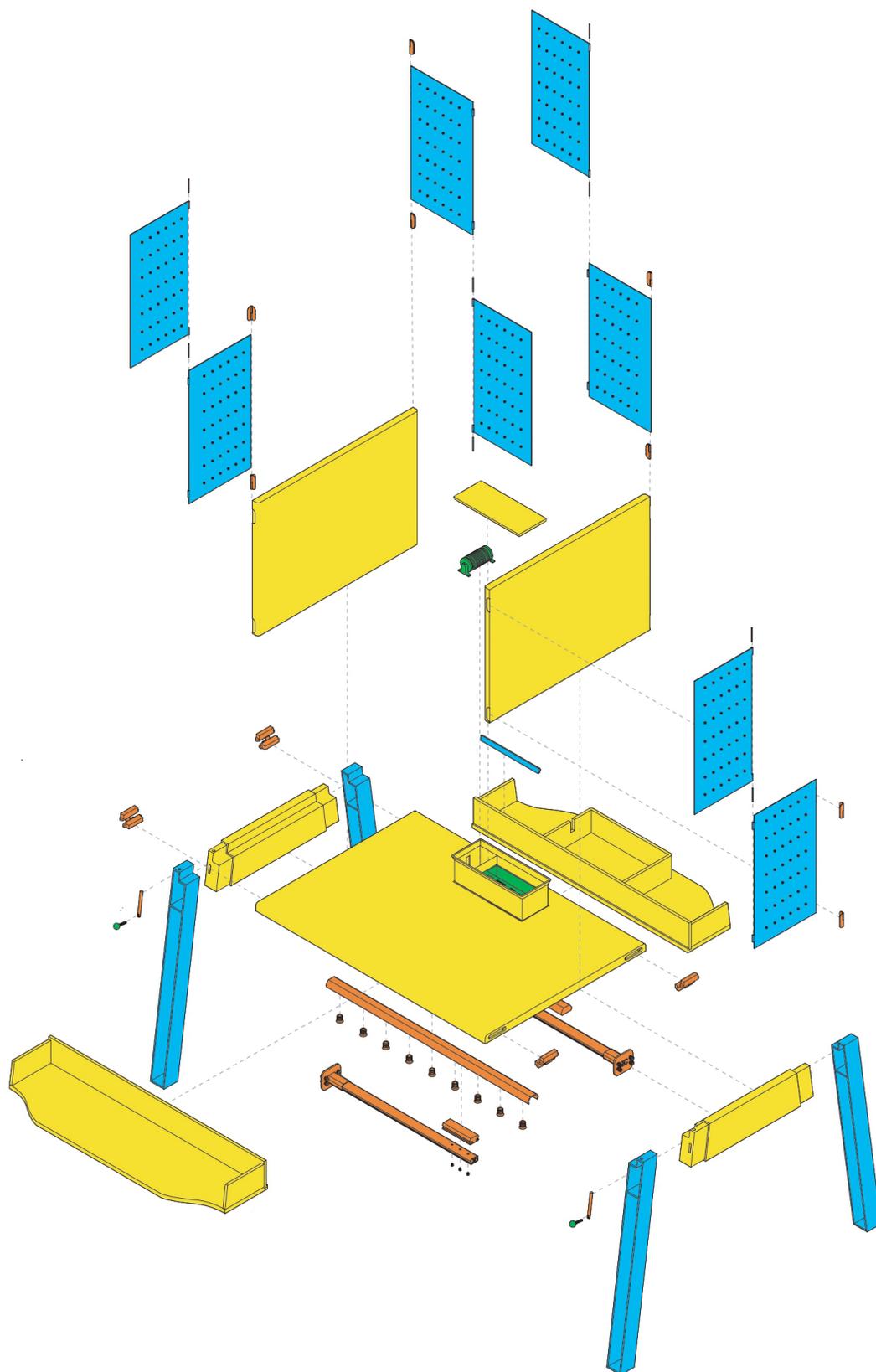
I pannelli laterali in legno, utilizzati sia come isolanti visivi che come ripiano di lavoro, sono legati al ripiano principale con una cerniera a scomparsa che accompagna il movimento delle ante laterali in legno fino ad un'apertura di 180°: una cerniera completamente invisibile grazie anche alle sue dimensioni ridotte (7,5 cm x 1,5 cm).

La cerniera a frizione dalle piccole dimensioni (5 cm) facilita l'apertura a ventaglio dei pannelli frontali e laterali in alluminio. Queste vengono saldate quando unite ai pannelli in alluminio mentre, quando unite ai pannelli in legno, si utilizzano viti o bulloni.

Figura 20 - Esploso assonometrico del progetto DoubleSK.

materiali:

- azzurro - alluminio
- arancione - acciaio
- giallo - legno di frassino
- verde - plastica PLA



## Supporto pc

Corso di Design per l'Industrializzazione | Prof. Paolo Minetola | 2021

### **Descrizione del progetto**

Il supporto per pc realizzato in Additive Manufacturing è leggero e universale, adatto a qualsiasi tipologia di laptop. Questo si adatta a qualsiasi ambiente, dalla casa all'ufficio, grazie alle sue dimensioni ridotte che consentono inoltre una facile trasportabilità. Al suo interno troviamo due diverse tipologie di piedini per le due diverse inclinazioni possibili. L'oggetto consente di sollevare ed inclinare il laptop di 15 e 20 gradi per un perfetto livello di visibilità dello schermo: aiuta a correggere la postura ed evitare l'affaticamento degli occhi. I fori sull'intera superficie garantiscono una maggiore circolazione dell'aria, in modo tale da ventilare e raffreddare i componenti elettronici oltre ad un utilizzo ridotto del materiale per la realizzazione del prodotto. I piedini in dotazione, presenti all'interno, evitano che il pc scivoli e graffi il tavolo o la scrivania.

### **Project description**

The PC support made in Additive Manufacturing is light and universal, suitable for any type of laptop. This adapts to any environment, from home to office, thanks to its small size which also allows for easy portability. Inside we find two different types of feet for the two different possible inclinations. The object allows you to lift and tilt the laptop by 15 and 20 degrees for a perfect level of screen visibility: it helps correct posture and avoid eye strain. The holes on the entire surface ensure greater air circulation, in order to ventilate and cool the electronic components as well as a reduced use of the material for the manufacture of the product. The supplied feet, present inside, prevent the PC from slipping and scratching the table or desk.



Figura 21 - Vista laterale del supporto pc in uso

La tecnologia scelta è Selective Laser Sintering o SLS che non necessita di strutture di supporto ma consente comunque la fabbricazione di forme complesse e intricate ad alte temperature, prossime a quella di fusione della polvere. Quando viene realizzato un componente la polvere utilizzata è al 50% riciclata e 50% vergine, il massimo consigliato per risparmiare materiale ed avere buone caratteristiche. La tecnologia SLS non necessita di post trattamenti e al tempo stesso dà la possibilità di realizzare componenti dalle colorazioni che variano da bianco a nero, a seconda del nylon utilizzato.

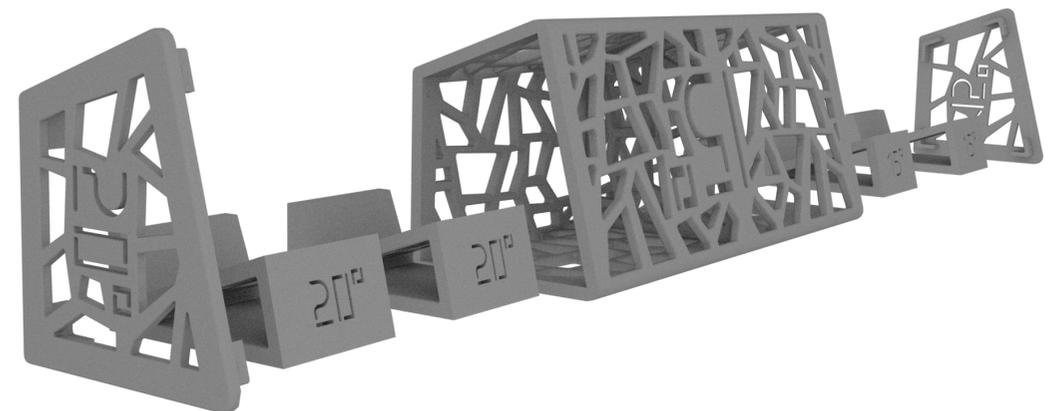


Figura 22 - Esploso assometrico dei componenti del supporto per pc

### **Descrizione del progetto**

Il pantaloncino "Sporty" nasce come risposta alle necessità di chi durante il periodo del ciclo mestruale desidera praticare sport in totale sicurezza e comfort, senza paura di macchiarsi a causa dello spostamento del dispositivo igienico e che vuole cambiare l'assorbente facilmente. E' realizzato in quattro lunghezze e colorazioni differenti: blu navy, nero, grigio e rosa. Può essere indossato da solo o sotto un altro indumento sportivo. I materiali principali sono il tessuto sportivo Nanostich, elastico ed antibatterico ed il tessuto New Life, trattato al plasma, presente nella tasca interna del pantaloncino, in cui si inserirà l'assorbente. Il materiale New Life viene forato per permettere lo scorrere del flusso mestruale all'interno dell'assorbente, facendo sì che la tasca a contatto con la pelle resti asciutta e pulita. Ai lati della tasca sono presenti due strati di sicurezza assorbenti in bambù e NewLife per garantire che ogni residuo venga assorbito. Gli assorbenti sono realizzati appositamente in bambù e mater-bi per un corretto smaltimento.

### **Project description**

The "Sporty" shorts were created as a response to the needs of those who want to practice sports in total safety and comfort during the period of the menstrual cycle, without fear of getting stained due to the movement of the hygienic device and who want to change the sanitary napkin easily. It is made in four different lengths and colors: navy blue, black, gray and pink. It can be worn alone or under another sportswear. The main materials are the Nanostich sports fabric, elastic and antibacterial, and the New Life fabric, plasma treated, present in the inner pocket of the shorts, where the pad will be inserted. The New Life material is perforated to allow the menstrual flow to flow inside the pad, ensuring that the pocket in contact with the skin remains dry and clean. On the sides of the pocket there are two absorbent safety layers made of bamboo and NewLife to ensure that any residue is absorbed. The sanitary pads are specially made from bamboo and mater-bi for proper disposal.

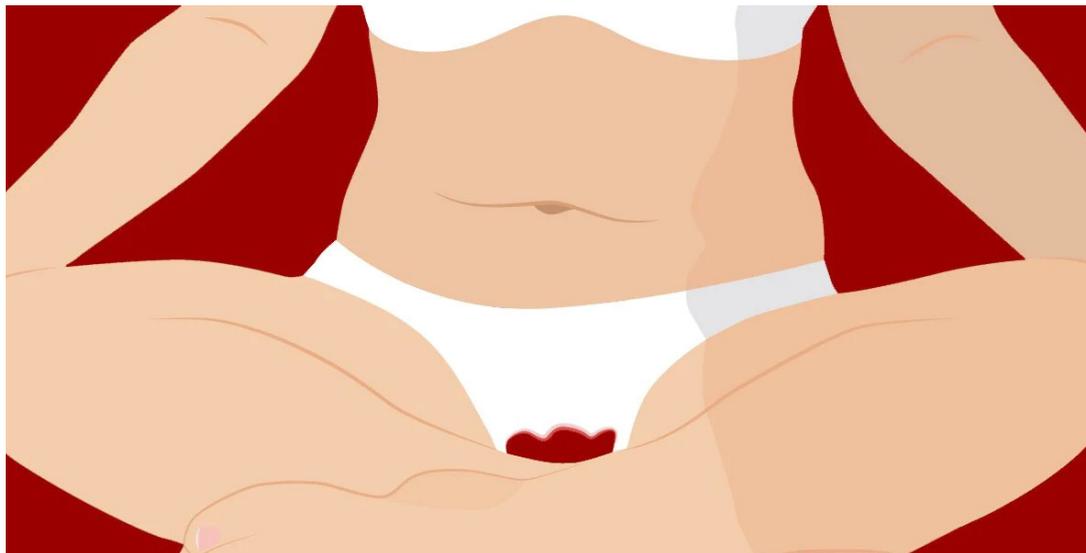


Figura 23 - Immagine evocativa del progetto

L'obiettivo del designer esploratore è esplorare le esigenze del presente per proiettare le proprie idee al domani, studiare il presente per progettare prodotti utili e funzionali. Proporre soluzioni progettuali per un nuovo modo di vivere e nuovi significati di prodotto. Non proposte che corrispondono ad una richiesta attuale ma un qualcosa che le persone potrebbero desiderare domani, nuovi linguaggi e nuovi significati, prodotti che hanno portato un'innovazione di significato e linguaggio come ad esempio il trattopen, la pinzatrice, la lampada da garage, tutti oggetti "silenziosi" di design anonimo.

La fase progettuale all'interno del Laboratorio di Design III ha inizio con la scelta del sottotema da analizzare e indagare, con la raccolta di dati e riferimenti utili che permettono un'ampia lettura del tema. Con il metodo di brainstorming si sono evidenziati i concetti più importanti e interessanti dei sotto-temi proposti (trasporti, alimentazione, lavoro, cultura e tradizione, società, ciclo di vita del prodotto, intrattenimento e benessere, spazi e luoghi) da poter portare avanti e sviluppare. Dall'analisi dei sotto-temi nasce dunque l'analisi di progetto e dallo studio dei sotto-temi nascono delle nicchie o aree del progetto dove inserire poi il prodotto.

Il sotto-tema scelto come guida del progetto è cultura e tradizione, in particolar modo si è trattato il tema del tabù e della normalizzazione andando ad indagare e investigare su quelli che sono i tabù al giorno d'oggi. A seguito di un attento studio, si è notato come ancora in molti paesi orientali, come ad esempio le parti più povere dell'India, il ciclo mestruale viene considerato una maledizione per le giovani donne, additate come sporche e impure. Le

donne stesse risultano non informate sulla fisiologia del loro corpo e questo fa sì che questo tabù non venga facilmente sdoganato. Da qui l'importanza di formare e aiutare con progetti mirati le donne interessate per la salvaguardia della loro salute.

Numerosi sono stati i casi studio individuati per avere un quadro generale di come la comunità oggi intende abbattere questo tabù come per il caso di Axura e del loro progetto editoriale che ha l'obiettivo di informare e sensibilizzare riguardo a mestruazioni e ciclo mestruale oltre che femminismo, oppure, altro esempio è il documentario The Story of Menstruation realizzato da Disney nel 1946. Il documentario descrive il ciclo come un "segnale del normale ciclo del nostro corpo". La Disney racchiude in dieci minuti la storia di una donna che vive quest'esperienza in prima persona. Il video è suddiviso in una parte scientifica che ha l'obiettivo di spiegare il funzionamento dell'apparato riproduttore femminile mentre in una seconda parte definisce i range temporali e i dolori che può causare.

L'idea iniziale era quella di rivedere i materiali degli attuali assorbenti usa e getta per creare un assorbente in materiale bio e riutilizzabile o di ripensare alla forma della classica coppetta mestruale, pensandone una più ergonomica e accessibile a tutte. Solo in seguito ad un'indagine sul mercato si è capito che la vera esigenza era quella di avere un prodotto adatto allo sport da utilizzare nei periodi di ciclo mestruale. Nascono così brief e concept di progetto.



Figura 24 - Immagine evocativa del progetto



Figura 25 - Parte posteriore del pantaloncino Sporty

Il brief di progetto richiedeva la realizzazione di un prodotto che faccia sentire le donne a proprio agio nel fare sport durante il periodo del ciclo mestruale. Che agevoli i movimenti durante l'attività e che sia in grado di mantenere nel tempo una sensazione di asciutto e pulito, con una particolare attenzione verso l'igiene intima.



Figura 26 - Parte anteriore del pantaloncino Sporty

Il concept proposto è di un pantaloncino in materiali traspiranti e antimicrobici che si adatta al corpo per garantire comfort e sicurezza durante l'allenamento. Un'apposita tasca interna in materiale idrorepellente e antimicrobico è in grado di far fluire il sangue nel nucleo assorbente removibile lasciando così il tessuto asciutto al tatto.



Il nome Sporty evidenzia la sua funzione: poter praticare attività sportiva anche durante il proprio periodo di ciclo mestruale. È scientificamente provato che durante il periodo di ciclo mestruale, il movimento riduce i sintomi mestruali in quanto favorisce la circolazione e mantiene elastiche le fibre muscolari. L'accrescita di endorfine durante l'attività fisica procura di conseguenza una maggiore sensazione di benessere fisico.

Per realizzare Sporty si è stato pensato di utilizzare il tessuto Liebaert Nanostitch®, materiali innovativo che contiene filati speciali agli ioni di rame Cupron® e filati EMANA® la cui tecnologia brevettata Cupron® è risultata non tossica e non irritante per la pelle. Liebaert è traspirante e antibatterico, motivo per cui è adatto per la realizzazione di capi sportivi. Sono stati utilizzati due strati sovrapposti del tessuto Liebaert per nascondere le cuciture interne e garantire maggiore comfort.

La tasca interna che accoglie l'assorbente in bambù è stata realizzata in materiale New Life, tessuto che garantisce morbidezza e una rapida asciugatura al tatto. NewLife è una fibra tessile sintetica creata con bottiglie di plastica riciclata, morbida e liscia che dona una piacevole sensazione di benessere. Nonostante questo tessuto sia traspirante e adatto per il contatto con la pelle, non possiede una proprietà di idrorepellenza. Per ovviare a questo problema, si è pensato a un trattamento superficiale al plasma, capace di rendere i tessuti idrofobici.

Tra lo strato esterno in Liebaert Nanostitch® e il tessuto NewLife viene posto un sottile strato di bambù di origine naturale che favorisce l'assorbimento del flusso mestruale (circa 60% in più di assorbenza rispetto al cotone).

L'assorbente da utilizzare quando si indossa Sporty è interamente compostabile, formato da uno strato assorbente in bambù e uno impermeabile in bio plastica Mater-Bi. La sua forma complementare alla tasca interna in New Life facilita l'inserimento/rimozione dalla parte posteriore e garantisce stabilità durante l'allenamento.

Figura 27 - Fotografia esplicativa del prodotto

# Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

# Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Il logo pensato per il progetto Sporty è stato realizzato con il font Montserrat Bold per il logotipo e Montserrat Thin Italic per il claim che lo accompagna. La lettera "o" della parola Sporty è stata sostituita con una goccia, simbolo del flusso durante il periodo del ciclo mestruale.

Il colore scelto richiama il flusso del ciclo mestruale femminile.

Figura 28 - Manifesto pubblicitario Sporty

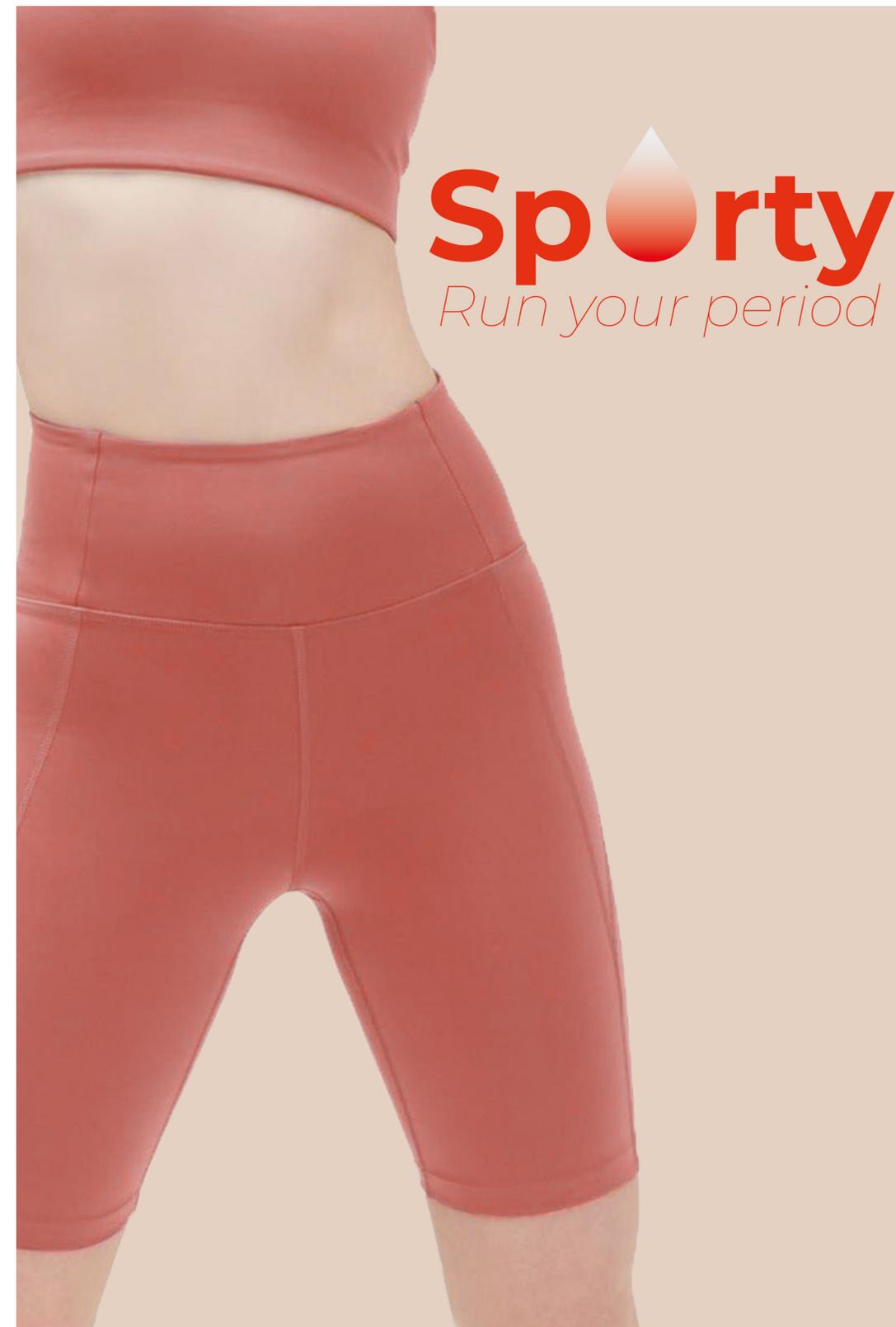




Figura 29 - Packaging del pantaloncino Sporty

Il packaging si presenta come una scatola rettangolare 25x30 cm con apertura superiore, realizzato in carta germoglio, una carta riciclata unita a semi di camomilla. Il pack, una volta rimosso il prodotto, può essere piantato e coltivato per ottenere una pianta di camomilla: fiore con proprietà antidolorifiche, rilassanti e distensive sui muscoli contratti, che in grado di alleviare i crampi mestruali e donare una sensazione di benessere.



Figura 30 - Etichetta informativa del pantaloncino Sporty

Le etichette sono realizzate in carta 100% riciclata e hanno una dimensione di 7x5 cm. Le informazioni riportate sono utili all'utente durante l'acquisto perchè informano su taglia, codice articolo, qr code da scannare per altre informazioni in merito al capo ed infine il prezzo d'acquisto.

TechFit Period Proof  
**Adidas**

Azienda  
**Adidas**

Pubblicazione  
**2021**



Figura 31 - Immagine evocativa del prodotto Adidas



Figura 32 - Immagine evocativa del prodotto Adidas

Punto di partenza della fase progettuale è stato il caso studio dei pantaloncini TECHFIT Period Proof di Adidas, unico abbigliamento sportivo pensato per supportare le donne durante il periodo del ciclo mestruale.

Le mestruazioni sono oggi un argomento tabù e un parametro di disuguaglianza di genere in molti paesi. In troppe culture, nei giorni del ciclo, le ragazze subiscono discriminazioni, vengono costrette a saltare la scuola o allontanate dalla casa di famiglia perché considerate impure, sono vittime della **period poverty**. Per cambiare la situazione basterebbe riconoscere che **non si tratta di un stigma sociale**, ma di una naturale funzione del corpo.

Dove non arrivano società e politica ci prova il mondo dello sportswear, presentando capi funzionali che facciano sentire a proprio agio durante quel periodo del mese, come ha fatto Adidas con i nuovi TechFit Period Proof leggings. Si tratta di un paio di leggings, lunghi e corti, dotati di tre strati studiati per assicurare la massima protezione e comfort a chi pratica attività fisica durante il ciclo: traspirante, assorbente e a prova di perdite.

Il prodotto finale è il risultato di due anni di ricerca e test, come spiega Kim Buerger, senior product manager per l'abbigliamento femminile del brand: *“Abbiamo iniziato a disegnare questa collezione dall'interno verso l'esterno. Sapevamo che doveva essere comodo e traspirante, ma soprattutto doveva servire a proteggere dalle perdite. La nostra ambizione con questo prodotto è di fare in modo che più persone possibile continuino a praticare sport, dando loro la fiducia necessaria per allenarsi anche durante il ciclo.”*

## Descrizione del progetto

SOBREEO è un progetto atto a sensibilizzare sugli incidenti che coinvolgono guidatori in stato di ebrezza, con l'obiettivo di esortare a non guidare se si è in stato di ebrezza. Il brief di progetto richiedeva la realizzazione di un'esperienza d'acquisto semplice, immediata, divertente e per un'utenza specifica proiettata in un futuro molto vicino a noi. Nasce così SOBREEO, un servizio che si attiva in un soffio, veloce e pensato per chi è troppo ubriaco per tornare a casa in totale sicurezza dopo una serata tra amici.

L'obiettivo del progetto non è sostenere l'abuso di alcol ma invitare i giovani tra 18 e 30 anni ad un utilizzo responsabile.

SOBREEO è un'applicazione adatta a tutti, facilissima da utilizzare fin dal primo login, pensata per far stare tranquillo chi beve e chi invece aspetta con ansia il messaggio dei suoi amici per sapere quando arrivano a casa e andare a dormire tranquillo.

Scarica l'app, soffia nel telefono, aspetta divertendoti e in pochi minuti la macchina SOBREEO arriverà da te!

## Project description

SOBREEO is a project aimed at raising awareness of accidents involving drivers in a state of intoxication, with the aim of urging not to drive if you are in a state of intoxication. The project brief required the creation of a simple, immediate, fun shopping experience and for a specific user projected into a future very close to us. Thus was born SOBREEO, a service that is activated in a flash, fast and designed for those who are too drunk to go home in total safety after an evening with friends.

The aim of the project is not to support alcohol abuse but to invite young people between 18 and 30 years to use it responsibly.

SOBREEO is an application suitable for everyone, very easy to use from the first login, designed to make drinkers feel comfortable and those who are anxiously awaiting the message from their friends to know when they arrive home and go to sleep peacefully.

Download the app, blow into your phone, wait while having fun and in a few minutes the SOBREEO machine will arrive at you!



SCANSIONA ;)

Figura 33 - QRCode dello spot pubblicitario di SOBREEO

Cosa succederebbe se tutti noi usassimo SOBREEO? Farlo è semplice.

- 1 Il servizio si attiva per la prima volta tramite i QRCode presenti su sticker, poster e sottobicchieri in giro per la città nei locali e nei parcheggi delle auto o scaricando l'applicazione dall'App Store o dal Google Play Store.
- 2 Soffiando nel telefono è possibile verificare il proprio tasso alcolemico: se il punteggio è inferiore al 100% non sarà possibile usufruire del servizio, se è pari a 100% chiama una macchina in soccorso.
- 3 In attesa dell'auto assegnata è possibile attivare il servizio PARTY dove si attiverà una discoteca personale o il servizio CHIAMATA dove è possibile entrare in chiamata vocale con altre persone in attesa di un'auto SOBREEO.
- 4 In auto è possibile consumare dell'acqua o integratori per alleviare il malessere prima di arrivare a casa e, in caso di malori durante il ritorno a casa, sarà chiamata automaticamente un'ambulanza.
- 5 Una volta scesi dall'auto, SOBREEO addebiterà il costo della corsa e di eventuali integratori acquistati all'interno del veicolo ed invierà un messaggio al contatto d'emergenza impostato precedentemente nell'apposita sezione dall'app.

Figura 34 (a sinistra) - Immagina evocativa del servizio



Figura 35 - Palette colori



**ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ  
**abcdefghijklmn**opqrstuvwxyz  
**1234567890**

Il font protagonista è Mango Grotesque che viene utilizzato in Bold per titoli e logo ed in Regular per i testi, data la sua alta leggibilità. Viene affiancato a testi handwritten che riprendono la visuale di una persona ubriaca e servono a rendere maggiormente irriverente la comunicazione grafica.

I colori utilizzati sono principalmente quattro e derivano dai colori che si incontrano nella notte urbana.

Figura 36 (a destra) - Pattern con logo di SOBREEO





Figura 37 - Applicativi di SOBREEO

Gli applicativi sono pensati per essere sempre utili all'utente, possono essere trovati all'interno di locali che collaborano con SOBREEO o dentro l'autoveicolo SOBREEO, infatti è possibile acquistare bottiglie d'acqua minerale o frizzante e integratori per smaltire gli effetti dell'alcool. Inoltre, è possibile acquistare anche succhi di frutta con vitamine per offrire all'utente più opzioni.



Figura 38 - Applicativi di SOBREEO

Il portachiave ha lo scopo di pubblicizzare SOBREEO con la sua duplice funzione. Oltre ad essere un ottimo gadget per far conoscere il servizio è utile per chi in giro per il centro città è sempre sprovvisto di apribottiglia. I bicchieri vengono forniti ai locali per incentivare a diminuire l'utilizzo di plastica usa e getta.



Figura 39 - Applicativi di SOBREEO

I sottobicchieri vengono distribuiti all'interno dei locali quando le persone ordinano da bere. Questo permette visibilità mirata al target e grazie al QRCode che rimanda all'applicazione è possibile cominciare subito a usare SOBREEO.

L'applicazione SOBREEO è stata pensata per tutti i tipi di utenti, anche e soprattutto per quelli ubriachi. La homepage suggerisce chiaramente l'unica azione davvero utile al servizio: soffiare. SOBREEO riconoscerà il tasso alcolemico e deciderà se accompagnare l'utente nella propria abitazione. Le schermate che si susseguiranno al soffio racconteranno all'utente ogni step con un linguaggio chiaro e con poche, anzi pochissime, informazioni, onde evitare di confonderlo (si suppone che l'utente durante l'utilizzo dell'app non sarà nelle sue piene facoltà mentali).

A seguito di un sondaggio condotto su 75 persone in target, la maggioranza si è dimostrata molto dinamica e attiva durante episodi di ubriacatura. In attesa della macchina, che viene preannunciata grazie ad un preciso countdown, apparirà la schermata di gioco che proporrà due attività all'utente proprio per intrattenere il suo animo ribelle.

L'app durante il tempo di attesa, per intrattenere l'utente, sfrutterà il telefono dello stesso per proiettare luci e musica. La telecamera interna riprenderà tutto e l'utente il giorno dopo potrà rivedere cosa è successo e decidere se condividerlo su Instagram con #NonSonoSobreeo sperando di essere repostato sulla pagina ufficiale @sobreeo\_official.

In alternativa, si potrà scegliere di contattare altri utenti di SOBREEO in attesa, iniziando una chiamata vocale anonima. Questa attività stimola la voglia di socializzare con un altro utente SOBREEO randomico, che da qualche altra parte nel mondo starà cercando di tornare a casa. Cosa può esserci meglio di una conversazione tra sconosciuti ubriachi?

SOBREEO arriverà in perfetto orario (pena un 10% di sconto in regalo sulla prossima corsa) e l'utente non dovrà fare altro che seguire le indicazioni dell'applicazione, che in quel momento stopperà il count-down e con una enorme scritta gialla consiglierà di salire in macchina.

Una volta arrivato davanti al portone di casa, l'utente può eseguire due azioni: se l'utente scende dall'auto ed entra in casa, verrà immediatamente addebitato il costo del servizio e nel contempo verrà avvertito il contatto di emergenza. Nel secondo caso, l'utente potrebbe stare male e necessitare soccorsi: l'auto si premurerà di portare il fruitore all'ospedale e avvertire il contatto di emergenza. In entrambi i casi l'utente non sarà mai da solo, ci sarà sempre

qualcuno ad aiutarlo e soprattutto un amico caro verrà sempre avvertito.

Il giorno dopo l'utente si sveglierà con una carina notifica dell'app, oltre a dargli il buongiorno gli riferirà il costo del viaggio e degli aiutini che ha utilizzato. L'ubriaco potrà allora controllare i suoi viaggi, vincere sconti (per esempio, con lo spin magico che propone l'app) e invitare i suoi amici con il suo codice promo.

All'interno dell'app l'utente sa sempre dove si trova grazie ad un cercholino in stile handwritten che richiama lo stile della comunicazione, solo per le icone che rappresentano il menù e le schermate di primo livello. Una scritta "soffia qui" in handwritten consiglierà all'utente l'azione principale e successivamente al soffio una animazione informerà l'utente del suo tasso alcolemico. Apparirà una schermata a scorrimento dal basso per offrire all'utente la possibilità di prendere SOBREEO per tornare a casa. Da qui in poi tutti gli elementi, in particolare i tasti, appariranno più grandi per facilitare l'utilizzo dell'app ad un utente che non è in ottime facoltà cognitive. La schermata che apparirà sarà un countdown che intratterrà l'utente fino all'arrivo dell'auto, grazie alle due attività attivabili attraverso appositi pulsanti. Schiacciando uno dei bottoni si attiverà di colore diverso, con alcune illustrazioni. Alla fine del viaggio apparirà una schermata di riepilogo ordine per poi vedere un pop-up per valutare l'esperienza.

Se dal menù si seleziona l'icona del pacchetto regalo si accede alla sezione "I tuoi premi", dentro la quale compare nella parte superiore un carosello diviso in due sezioni per accedere al minigioco "Gira la ruota" (che apparirà con una schermata dal basso) e la sezione sconti in cui risulteranno gli sconti validi. Sempre nella schermata "I tuoi premi" l'utente potrà invitare amici, copiando il suo codice promo.

Nella schermata "Corse effettuate" è presente la lista delle corse e degli abbonamenti, in modo che il fruitore possa sempre accedervi. Cliccando su una delle voci sarà possibile vedere le specifiche del viaggio grazie ad una schermata a scorrimento.

L'ultima voce del menù principale è "Informazioni" per vedere tutti gli step da effettuare.

Tornando sulla schermata "Home" si potrà accedere alla propria sezione personale con una schermata a scorrimento dal basso.

COSA ASPETTI?  
SCANSIONA ;)



Figura 40 - QRCode per la simulazione dell'app



Grazie alla multifunzionalità dell'applicazione e alla possibilità di creare contatti sociali durante l'attesa, si viene a creare una vera e propria community, alla quale viene data voce grazie ai social di SOBREEO (Instagram e TikTok). La comunicazione dei post - irriverente e ironica - punta al target di giovani dai 15 ai 30 anni, utilizzando principalmente meme e illustrazioni.

Si crea una community attiva e sempre in crescita che aiuta, fa conoscere e incentiva l'utilizzo del servizio, combattendo di rimando gli episodi di guida in stato di ebrezza.



Figura 41 - Carosello post per Instagram di tipo descrittivo per mostrare come attivare e usufruire del servizio

I social sono per SOBREEO un mezzo essenziale per veicolare il suo messaggio. Attraverso rubriche di ogni tipo, l'obiettivo è quello di avvicinarsi al target e di sensibilizzarlo con tone of voice ironico.

Le rubriche in questione sono in costante aggiornamento, ma le principali sono le seguenti.

## BREAK NEWS

Informare con infografiche non noiose per arrivare ad un pubblico più giovane, raccontando dati attraverso false notizie di cronaca e storie inventate. Personaggio ricorrente di queste storie è la signora Maria. Con la rubrica BREAK NEWS nessuno può più ignorare il problema della guida in stato di ebbrezza.

## NGTGS

Per la realizzazione di post informativi sull'utilizzo e sull'utilità dell'applicazione, SOBREEO utilizza per la rubrica "Non guidare perchè ti guida SOBREEO" colori tenui, in particolare una versione più luminosa del rosa della palette. Si tratta inoltre di post a carosello che permettono di suddividere in maniera chiara gli step principali da spiegare (pag. 66). L'obiettivo è che questi post vengano salvati tra gli utenti per essere facilmente recuperabili in caso di necessità.

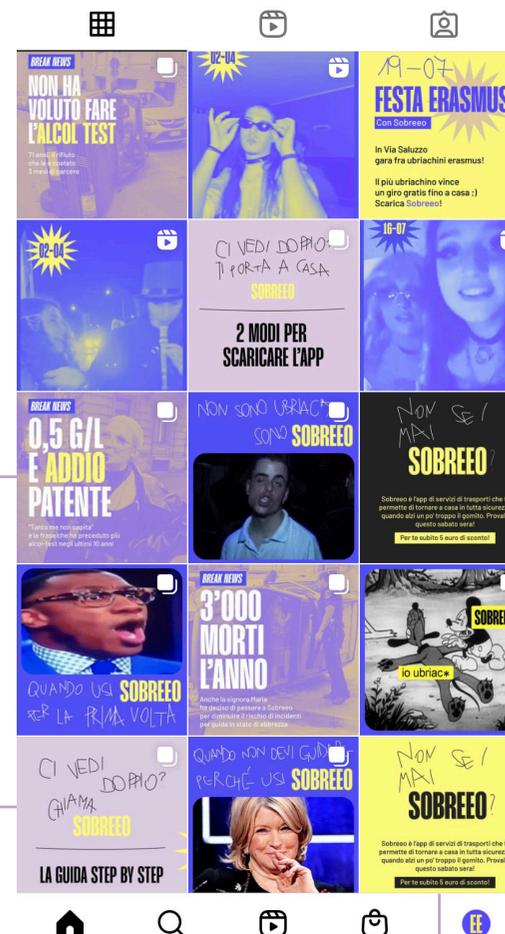


Figura 42 - Feed social Instagram

## SPONSORIZZATI

SOBREEO ha un target giovane e attivo sui social. Queste due particolarità permettono di avere molte informazioni su come sia possibile avvicinarsi: con l'utilizzo di post sponsorizzati su Instagram basterà utilizzare una palette di colori ristretta (giallo, blu, nero) per assicurarsi di essere riconosciuti, una tipografia avvincente per far soffermare l'utente e farlo leggere e, soprattutto, basterà offrire uno sconto immediato per incuriosirlo e fargli provare l'app.

## EEVENTINO

La rubrica EEventino fa riferimento ad eventi in collaborazione con i locali di varie città. Una serata all'insegna del divertimento che SOBREEO renderà speciale portando tutti a casa.

## MEMINI

La rubrica "memini" è stata pensata per invitare alla ricondivisione. Attraverso l'utilizzo di meme, gif divertenti e trend giovani è possibile improvvisare frasi accattivanti e nuovi payoff da abbinare al naming SOBREEO.

