CreaCtivity EMAGAZINE

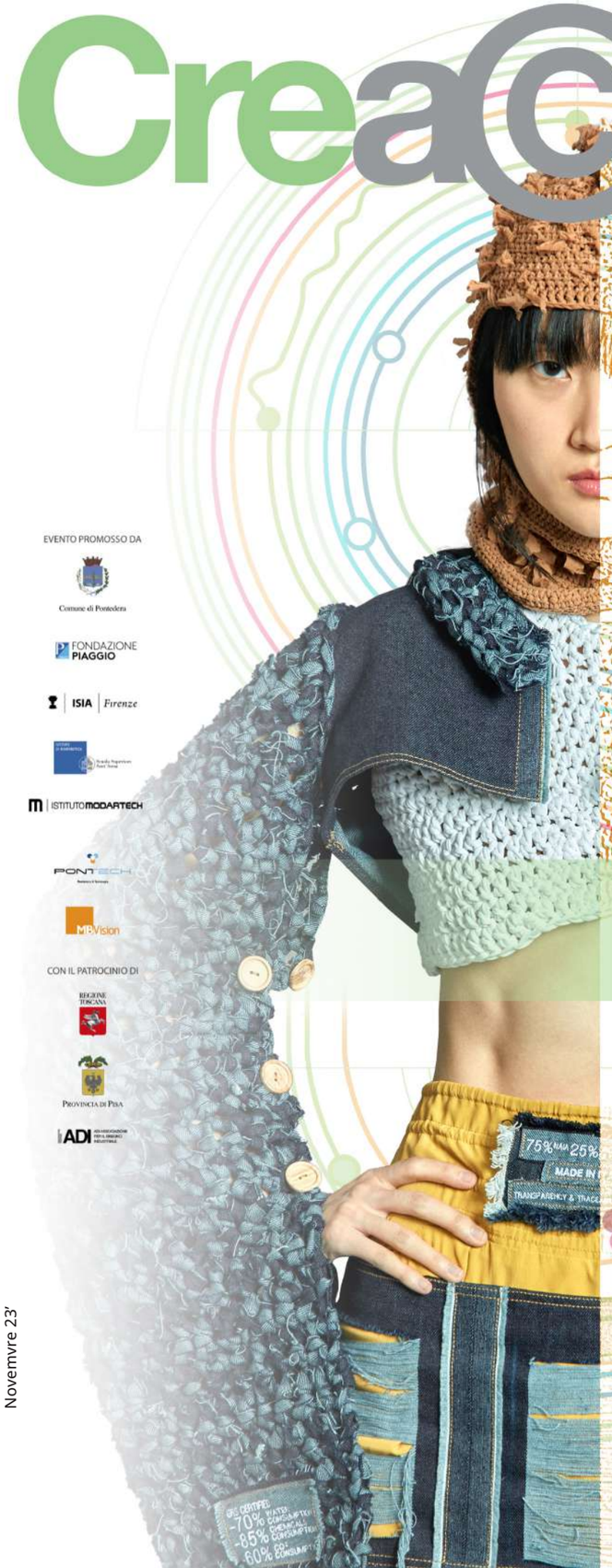
Design, Ricerca e Inovazione
Design, Research and Innovation

W W W . P R O G E T T O C R E A C T I V I T Y . C O M

CreaCtivity 23' Design, Ricerca e Inovazione

Novemvre 23'

CreaCtivity EMAGAZINE



EVENTO PROMOSSO DA

Comune di Pontedera

FONDAZIONE PIAGGIO

ISIA Firenze

ISTITUTO MODARTECH

PONTECH

MP Vision

CON IL PATROCINIO DI

REGIONE TOSCANA

PROVINCIA DI PISA

ADI

'23

Design, Ricerca e Inovazione
Design, Research and Innovation

Designing Sustainable Skies: Advancing Aviation in the Next Decade

AI e Smart City

Innovazione tecnologica, sostenibilità ambientale e monitoraggio

Progetto Catarsi

Renaissance retrait

AI Contract e "Siamo tutte Elettra"

Imparare dal futuro

Novemvre 23'

Foto tratta dal progetto “FASHION SCHOOLS for DESIGN-DRIVEN
SUSTAINABLE INNOVATION” a cura di Piattaforma Sistema Formativo Moda e
C.L.A.S.S. - Creativity Lifestyle And Sustainable Sinergy. Capo realizzato da Claudia Aubert, fashion designer, alumna Istituto Modartech.

Credits di copertina:
Photographer Elisa Bontempo
Fashion Stylist Vittorio Giargiana
Digital Michele Fogazzi
Fashion coordinator Mirko De Propris

Crea©tivity

RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN

EVENTO PROMOSSO DA

Comune di Pontedera

FONDAZIONE PIAGGIO

ISIA Firenze

Istituto di Biorobotica – Scuola Superiore Sant'Anna

ISTITUTO MODARTECH

PONTECH

MBVision

CON IL PATROCINIO DI

REGIONE TOSCANA

ADI ASSOCIAZIONE PER IL DESIGN INDUSTRIALE

CreaCtivity
RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN
WONDER LINE
17-18
NOVEMBRE

L'Italia
sè!

Crea©tivity 2023

A cura di / *Written by*
Matteo Franconi
Sindaco di Pontedera
Alessandro Turini
Ufficio stampa comune di Pontedera

"La Città di Pontedera è lieta di ospitare, anche nel 2023, quello che ormai è un vero e proprio evento e che, quest'anno, compie 18 anni, raggiungendo idealmente l'età della maturità. Per la verità Creactivity ha già da tempo fatto la sua strada, raggiungendo quei traguardi importanti che caratterizzano una manifestazione divenuta, da tempo, parte integrante della città. Merito di chi ha creduto e promosso un momento di incontro che fa convergere su Pontedera ospiti di assoluto prestigio, realtà di eccellenza e, cosa che ci fa particolarmente piacere, centinaia di giovani. Creactivity coglie in pieno, sviscera, analizza, amplifica, le vocazioni che caratterizzano da sempre Pontedera. Una città che ha creduto nello sviluppo industriale e nell'innovazione, nella ricerca e nel trasferimento alle imprese, che è aperta ai cambiamenti, alle nuove generazioni e che ha sempre la testa proiettata sul futuro.
Per questo mi fa particolarmente piacere accompagnare il cammino del tema scelto per questa edizione, le visioni di smart future. Il compito anche di un Sindaco e di un Comune è sì quello di amministrare il presente preservando il passato, ma soprattutto quello di programmare in modo innovativo le sfide che aspettano una intera comunità. La qualità di vita dei cittadini passa attraverso soluzioni tecnologiche connesse e integrate, la realizzazione di spazi condivisi, la risposta a bisogni sociali e ambientali. Pontedera ha all'interno del suo tessuto aziendale realtà grandi e piccole che da tempo hanno compiuto importanti scelte innovative, la presenza del polo tecnologico, quella di sedi universitarie e di ricerca di prim'ordine. Come Amministrazione abbiamo creduto, solo per fare alcuni esempi, nella progressiva digitalizzazione dei servizi comunali, nelle nuove tecnologie per il risparmio energetico, nel sostegno a una mobilità efficiente, intelligente e connessa.Creactivity è un modo per fare il punto anche su quanto fatto finora e su quanto il mondo smart ci metta davanti come sfida per il futuro. Un futuro che dobbiamo programmare e governare, cogliendo appieno tutte le opportunità che ci offre".

"The City of Pontedera is pleased to host, also in 2023, what is now a real event and which, this year, turns 18 years old, ideally reaching the age of maturity.
To tell the truth, Creactivity has long since come of age, reaching those important milestones that characterize an event that has long since become an integral part of the city.
Credit to those who have believed in and promoted a moment of encounter that brings together Pontedera guests of absolute prestige, realities of excellence and, something we are particularly pleased about, hundreds of young people. Creactivity fully grasps, dissects, analyzes, and amplifies, the vocations that have always characterized Pontedera. A city that believes in industrial development and innovation, research and transfer to businesses, that is open to change, to new generations, and that always has its head set on the future. That is why it gives me particular pleasure to accompany the journey of the theme chosen for this edition, visions of smart futures. The task of even a mayor and a municipality is yes to administer the present while preserving the past, but above all to plan innovatively for the challenges that await an entire community. The quality of life of citizens passes through connected and integrated technological solutions, the creation of shared spaces, and the response to social and environmental needs. Pontedera has within its corporate fabric large and small realities that have long made important innovative choices, the presence of the technology hub, that of first-rate university and research locations. As an administration, we have believed, to give just a few examples, in the progressive digitization of municipal services, in new technologies for energy saving, and in supporting efficient, smart and connected mobility. Creactivity is also a way to take stock of what we have done so far and what the smart world puts before us as a challenge for the future. A future that we must plan and govern, taking full advantage of all the opportunities it offers us."

VESPA
Viva la discontinuità!

A cura di / *Written by*
Riccardo Costagliola
Presidente Fondazione Piaggio

L'evoluzione del genere umano, dalla comparsa dell'homo abilis avvenuta circa 2 milioni di anni fa ai giorni nostri, è proceduta come somma di una graduale crescita progressiva, rappresentabile da una linea priva di apparenti discontinuità, e di grandi balzi in avanti determinati da eventi che hanno modificato i paradigmi del nostro sviluppo, eventi quali invenzioni, scoperte, rivoluzioni che hanno fatto sì che tutto ciò che veniva fatto o apprezzato prima diventasse in breve tempo obsoleto.
Se esaminiamo la storia di questi grandi balzi in avanti ci rendiamo conto di quanto l'intervallo temporale tra uno di essi e quello successivo si sia progressivamente ridotto, in modo quasi esponenziale. Limitando la nostra osservazione ai millenni più recenti e ad alcune delle scoperte più significative, rileviamo che tra l'invenzione della ruota da parte dei Sumeri (5.500 anni fa) e la scoperta delle tecniche per la lavorazione del ferro (3.000 anni fa) sono intercorsi 2.500 anni. Per arrivare all'invenzione della carta è stato necessario attendere un altro millennio; per avere le finestre in vetro sono serviti altri 800 anni, per i caratteri mobili da stampa poco meno di 400 anni, per il telaio meccanico poco più di 300, per la lampadina e il telefono circa 100 anni. E' negli ultimi decenni che la crescita è stata tumultuosa, dalla nascita del televisore e dei primi computer negli anni '50 siamo passati a quella di internet negli anni '70, del telefono cellulare negli anni '80, dei social media alla fine del secolo scorso e quindi, a breve distanza, a quella del metaverso e al sequenziamento del genoma umano.
L'evoluzione scientifica degli ultimi decenni è stata così veloce e complessa che per noi non è sempre facile comprendere quali novità siano state il frutto della naturale evoluzione ed interazione di scoperte precedenti e quali invece siano state delle vere e proprie nuove invenzioni. Ad esempio, è lecito infatti porsi questa domanda in merito a due fenomeni che connoteranno sicuramente il nostro futuro e che miglioreranno la nostra vita ma che, probabilmente, si svilupperanno nel corso di decenni e non creeranno un balzo improvviso nel processo di sviluppo dell'umanità; mi riferisco allo sviluppo della intelligenza artificiale e a quello della medicina personalizzata.
Esaminando la serie storica delle grandi discontinuità del passato sorge spontanea una domanda: fra quanti anni ci saranno dei nuovi grandi sconvolgimenti in grado di cambiare sensibilmente e repentinamente la nostra vita? La nostra risposta non può che essere una: probabilmente pochi, molto pochi. Che invenzione o che scoperta sarà, in quale campo e dove sorgeranno le nuove idee rivoluzionari non lo possiamo prevedere ma che ci saranno ne possiamo essere certi. Sicuramente non nasceranno da un vecchio come me ma da giovani come voi. Dove nasceranno? Probabilmente, e me lo auguro, in un luogo ricco di cultura e di creatività come il nostro paese. Cre@ctivity nasce anche per questo: per dare a voi la possibilità di liberare la fantasia, di sognare, di stupirci… Chissa, forse tra di voi c'è chi con le sue idee cambierà il destino dell'umanità.

The evolution of humankind, from the appearance of homo abilis some 2 million years ago to the present day, has proceeded as the sum of gradual progressive growth, which can be represented by a line with no apparent discontinuities, and of great leaps forward brought about by events that altered the paradigms of our development, events such as inventions, discoveries, and revolutions that meant that everything that was done or appreciated before became obsolete in a short time.
If we examine the history of these great leaps forward, we realize how much the time interval between one of them and the next has progressively shrunk, almost exponentially. Limiting our observation to the most recent millennia and some of the most significant discoveries, we note that 2,500 years elapsed between the invention of the wheel by the Sumerians (5,500 years ago) and the discovery of techniques for working iron (3,000 years ago). It took another millennium to get to the invention of paper; it took another 800 years to get glass windows, just under 400 years for movable printing typefaces, just over 300 years for the mechanical loom, and about 100 years for the light bulb and telephone. It is in recent decades that growth has been tumultuous, from the birth of the television set and the first computers in the 1950s we have moved on to that of the Internet in the 1970s, the cell phone in the 1980s, social media at the end of the last century, and then, a short distance away, to that of the metaverse and the sequencing of the human genome.
The scientific evolution of the past decades has been so fast and complex that it is not always easy for us to understand which novelties were the result of the natural evolution and interaction of previous discoveries and which ones were real new inventions. For example, it is indeed legitimate to ask this question about two phenomena that will surely connote our future and improve our lives but that will probably develop over decades and will not create a sudden leap in humanity's development process; I am referring to the development of artificial intelligence and that of personalized medicine. Looking at the historical series of major discontinuities in the past, a question arises: how many years from now will there be new major upheavals that can significantly and abruptly change our lives? Our answer can only be one: probably few, very few. What invention or discovery it will be, in what field and where the new revolutionary ideas will arise we cannot predict but that there will be we can be certain. They will certainly not be born from an old man like me but from young people like you. Where will they be born? Probably, and I hope so, in a place as rich in culture and creativity as our country. Cre@ctivity was also born for this: to give you the chance to unleash your imagination, to dream, to amaze... Who knows, maybe among you there are those whose ideas will change the destiny of humanity.

Crea©tivity.
Le parole del Design

A cura di / *Written by*
Francesco Fumelli
Direttore ISIA di Firenze

È sempre bello tornare al Crea©tivity, partecipare a questa manifestazione che ogni anno pone riflessioni suggestive e affascinanti e sulla creatività e il design, dando la possibilità ad allieve e allievi di varie età di confrontarsi, scoprire, esplorare, discutere e raggiungere soluzioni condivise, aprendosi a nuovi modi di pensare e lavorare. Riflettendo su questo evento che ha raggiunto ormai la sua 17° edizione, ho cercato di definire alcune parole che potessero descriverlo, offrendo una visione chiara di cosa rappresenta Crea©tivity.
È probabilmente "entusiasmo" il primo termine con cui mi piace connotare l'iniziativa, un'emozione forte, che la caratterizza, la identifica e che contraddistingue ideatori, organizzatori e partecipanti, che si trovano a lavorare insieme, in un ambiente che facilita la multidisciplinarietà e porta ad una vera contaminazione di idee. Lo spirito giusto con cui affrontare i temi complessi che ci pongono il presente ed il futuro.
C'è poi, inevitabile e ineludibile, la parola "progettazione", parola magica per ogni designer o aspirante tale, che ci apre le porte all'immaginazione, all'originalità, all'impossibile che può diventare possibile e persino tangibile. Segue, senza essere di minore importanza, la parola "anticonformismo": un'attitudine necessaria a chiunque si accosti al lavoro creativo e voglia distinguersi sfuggendo alle categorizzazioni, in un mondo che fa dell'omologazione quasi un dovere. Infine, il quarto termine: "occasione", perché il lavoro di ogni designer e di ogni reativo è fatto da sempre di opportunità, alcune importanti e impossibili da mancare, altre che collimano con gravose rinunce, altre ancora che avviano verso il successo e la realizzazione professionale: Crea©tivity è indubbiamente un'occasione di formazione e di confronto. Se dovessi poi dare un suggerimento a quanti partecipano al Crea©tivity per poter cogliere a pieno la possibilità di apprendimento, di riflessione e di approfondimento che la manifestazione offre, userei una frase di Ettore Sottsass: "La mia preoccupazione, in questo momento, è disegnare oggetti che non abbiano confini precisi, dal punto di vista 'biologico' o culturale. Oggetti che ... accolgano l'indecisione che c'è nel mondo." (Ritratti di coppia,"Domus", n. 888, gennaio 2006).
Trovo che questa citazione sia particolarmente adatta soprattutto alle allieve e agli allievi che si avvicinano adesso al design: nel loro sguardo e nelle loro idee non devono essere presenti confini esatti, limiti segnati dalle generazioni precedenti. Tanto meno l'approccio con cui si pongono alla progettazione può essere determinato da necessità di ordine biologico oda preconcetti culturali. È proprio accogliendo l'indecisione che permea il mondo, quel senso di sospensione che deriva dall'indeterminato, dal "non finito", dal non ancora postulato, che è possibile trovare la propria rappresentazione della realtà, il proprio criterio di autodeterminazione e soprattutto lo slancio verso la professionalità che caratterizzerà il proprio domani.

It is always nice to return to Crea©tivity, to participate in this event that every year poses evocative and fascinating reflections on creativity and design, giving students of various ages the opportunity to confront, discover, explore, discuss and reach shared solutions, opening up to new ways of thinking and working.
Reflecting on this event that has now reached its 17th edition, I tried to define some words that could describe it, offering a clear vision of what Crea©tivity represents.
It is probably "enthusiasm" the first term with which I like to connote the initiative, a strong emotion that characterizes it, identifies it and distinguishes creators, organizers and participants, who find themselves working together, in an environment that facilitates multidisciplinarity and leads to a true contamination of ideas. The right spirit with which to address the complex issues that the present and the future pose us.
Then there is, inevitable and inescapable, the word "design," a magic word for every designer or aspiring designer, which opens the door to imagination, originality, and the impossible that can become possible and even tangible. It is followed, without being of lesser importance, by the word "nonconformity": a necessary attitude for anyone who approaches creative work and wants to stand out by escaping categorization, in a world that makes standardization almost a duty. Finally, the fourth term: "opportunity," because the work of every designer and every creative is always made up of opportunities, some important and impossible to miss, others that collimate with burdensome renunciations, and still others that set off towards success and professional fulfilment: Crea©tivity is undoubtedly an opportunity for training and comparison.
If I were then to give a suggestion to those who participate in Crea©tivity in order to be able to fully grasp the opportunity for learning, reflection and deepening that the event offers, I would use a phrase by Ettore Sottsass: "My concern, at this moment, is to design objects that do not have precise boundaries, from a 'biological' or cultural point of view. Objects that ... accommodate the indecision that is in the world." (Couple Portraits, "Domus," No. 888, January 2006).
I find this quote particularly apt, especially for pupils now approaching design: in their outlook and ideas there must be no exact boundaries, no limits marked by previous generations. Much less can the approach with which they approach design be determined by biological needs or cultural preconceptions.
It is precisely by embracing the indecision that permeates the world, that sense of suspension that derives from the indeterminate, from the "unfinished," from the not yet postulated, that it is possible to find one's own representation of reality, one's own criterion of self-determination, and above all the impetus toward the professionalism that will characterize one's tomorrow.

Smart Times

A cura di / *Written by*
Massimiliano Pinucci
Curatore e coordinatore di Crea©tivity

Se dovessi pensare ad un'icona che riassuma il concetto di smartness mi lascerei tentare dal dio romano Giano e dal suo volto bifronte. Ogni volta che ci affacciamo ad una svolta, sappiamo che produrrà qualcosa di nuovo ed utile, ma porterà con sé difficoltà iniziali, problemi di adattamento,rinuncia a radicate consuetudini. Per la sua diciottesima edizione, l'anno di una metaforica maturità del Creactivity, abbiamo scelto il tema dello Smart Future, il futuro intelligente. Declinato in Smart Materials, Smart Mobility, Smart Living. Quest'ultima tematica e la sua Open Conference segna un traguardo importante per il nostro evento: per la prima volta si terrà interamente in inglese, in omaggio agli studenti provenienti dalla Savonia University di Kuopio, Finlandia ma soprattutto ad una indispensabile internazionalizzazione. Un altro importante passo, sviluppato con Jonas Klevhag di Lund, la Oxford svedese, è il progetto di aprire il Creactivity alle aziende di tutta Europa, sfruttando la nostra ventennale esperienza, il partenariato, il network e l'ospitalità per portare in Toscana incontri, eventi, full immersion. Ma torniamo alla smartness: essa promette quello che il nuovo secolo avrebbe dovuto portare con sé: l'abbattimento delle barriere culturali e linguistiche, un differente approccio metodologico nel ciclo della progettazione e produzione, la sostenibilità energetica, l'accesso all'informazione, nuovi mezzi e modi per viaggiare e interagire, un nuovo rapporto tra cittadino e servizi, l'ausilio dell'intelligenza artificiale. Una affascinante facciata che nasconde problemi a cui le nuove generazioni saranno chiamate a dare il loro sostegno progettuale: visioni, energie, soluzioni, integrazioni. Ma anche protocolli, interfacce, formazione, investimenti, obsolescenza, connettività. Problematiche alle quali Creactivity vuole dare il suo contributo, invitando esperti di design, turismo, ingegneria, moda, comunicazione, mobilità a confrontarsi, attraverso casi e progetti concreti, con gli studenti durante il Workout, il workshop collaborativo che vede in questa edizione 380 studenti provenienti da università e scuole superiori. Il 23 novembre le luci dei palchi del Museo Piaggio si illumineranno sugli speaker e gli esperti provenienti da Italia, Francia, Finlandia, Svezia. Confidiamo che, quando gli echi degli interventi e l'amichevole brusio dei workshop svaniranno, Creactivity si ritrovi più smart.

If I had to imagine an icon that would summarize the concept of smartness, I would be tempted by the Roman god Janus and his two-faced appearance. Whenever we face a breakthrough, we know that it will produce something new and useful, but it will also bring initial difficulties, problems of adaptation, and renunciation of established customs. For its 18th edition, the year of a metaphorical maturity of Creactivity, we chose the theme of Smart Future, the intelligent future. Declined into Smart Materials, Smart Mobility, Smart Living. This last theme and its Open Conference marks an important milestone for our event: for the first time it will be held entirely in English, as a tribute to the students from Savonia University in Kuopio, Finland, but above all to an indispensable internationalization. Another important step, developed with Jonas Klevhag of Lund, Sweden's Oxford, is the plan to open Creactivity to companies from all over Europe, leveraging our 20 years of experience, partnership, networking and hospitality to bring meetings, events, full immersion to Tuscany. But back to smartness: it promises what the new century was supposed to bring with it: the breaking down of cultural and language barriers, a different methodological approach in the design and production cycles, energy sustainability, access to information, new means and ways to travel and interact, a new relationship between citizen and services, and the aid of artificial intelligence. A fascinating facade that hides problems to which new generations will be called upon to lend their design support: visions, energies, solutions, integrations. But also protocols, interfaces, training, investment, obsolescence, connectivity. Issues to which Creactivity wants to contribute, inviting experts in design, tourism, engineering, fashion, communication, mobility to confront, through concrete cases and projects, with students during the Workout, the collaborative workshop that sees 380 students from universities and high schools in this edition. On November 23, the stage lights at the Piaggio Museum will shine on speakers and experts from Italy, France, Finland, and Sweden. We trust that when the echoes of the speakers and the friendly buzz of the workshops fade away, Creactivity will find itself smarter.

P R E F A C E

I NUMERI DEL CREACTIVITY

Creactivity
RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN

18
EDIZIONI
DAL 2006

21
ANNI DI
EVENTI
DEDICATI AL
DESIGN AL
MUSEO PIAGGIO

97
SCUOLE E
ISTITUTI
ITALIANI E
INTERNAZIONALI

296
ESPERTI
OSPITI
TUTOR

350
POSTI DISPONIBILI
PER IL WORKOUT 2023

5.292
ISCRITTI AI WORKSHOP
WORKOUT

OSPITI 2006-2023

2006
Biagio Cisotti
Rodolfo Frascoli
Isao Hosoe
Zoran Jedreicic
Alberto Meda
Benjiamin De Haan
Marc Sadler

2007
Daniele Bandiera
Avetik Kalashyan
Angelo Minisci
Vanni Pasca
Simone Paternich
Franco Raggi
Denis Santachiara
Alberto Seassaro
George Sowden
Ivan Zignego

2008
Andrea Boffetta
Carmelo Di Bartolo
Veronica Bogao
Carmine Deganello
Antonio Glessi
Zoran Jedrejcic
Anthony Lee
Mirco Pecorari
Marco Pieve
Carlo Spoldi
Andries Van Onck

2009
Marco Vichi
Stefano Stravato
Adriana De Cesare
Angelo Minisci
Anthony Lee
Zoran Jedrejcic
Stefano Adami
Francesco Fumelli
Anna Monesi
Cornelia Bamert
Danilo Rea
Pietro Tonolo
Paolo Damiani

2010
Luca Mascaro
Leandro Agrò
Paolo Iabichino
Mario Santucci
Marco Ferreri
Fabrizio Boratto
Olga Niescier
Anthony Lee
Angelo Minisci
Lucy Salamanca
Sabrina Sguanci

2011
Luigi Bandini Buti
Benito Giovannetti
Franco Raggi
Gregor Veble
Angelo Minisci
Simone Di Sacco
Arianna Giovannini
Marco Paoli
Lars Ebert
Riccardo Lanzara
Giuseppe Furlanis

2012
Roberto Semprini
Maurizio Galluzzo
Rodolfo Frascoli
Carmen Alampi
Manola Del Testa
Paolo Pieri Nerli
Luigi Trenti
Roberta Villata
Emanuele Amodei
Riccardo Lanzara
Manrico Ferrucci
Francesco Ciulli

2013
Paolo Bettini
Dagmara Czarnecka
Marco Lambri
Franco Raggi
Aldo Frediani
Franco Di Ciò
Eugenio Baronti
Cesare Stefanini
Maurizio Galluzzo
Laura Menichelli
Sergio Barlocchetti
Aldo Piombino

2014
Stefano Dominella
Federico Ferretti
Enrico Dini
Ales Hace
Giommi Bazzoni
Masco Luise
Gualtiero Fantoni
Cesare Stefanini
Luigi Trenti
Simone Patenich
Andrea Moscardini
Carlo Spoldi
Onorino Di Tanna
Carmelo De Maria
Olivia Spinelli
Adel Matar | Altair
Alessandro Meucci
Riccardo Ceccanti

2015
Francesca Anzalone
Biagio Cisotti
Alessandra Carta
Ferdinando Cassese
Gualtiero Fantoni
Maurizio Galluzzo
Eugenio Leone
Luca Mazzanti
Alberto Mazzoni
Francesco Nepi
Simone Paternich
Francesca Piani
Angela Pirri
Caterina Rorro
Denny Rustichini
Luca Sacchi

2016
Helena Bulaja
Luca Sacchi
Piaggio & C.
Peter Bongers
Fabio Bonsignorio
Tine Tomažič
Pipistrel doo
Alessandra C. Maurizio Galluzzo
IUAV Venezia
Damiano Giuntini
Gaia Martelli
Angela Pirri
Adriano Ruchini
Elisa Donati
Alberto Mazzoni
Chiara Mosti
Marco Paoli
Luca di Sacco
Peppino Tropea

2017
Luca Carmignani
Matteo Cianchetti
Ilaria Cinelli
Mars Society
Carla Langella
Steve Luccisano
MaCoEv
Emanuele Magini
Gaia Martelli
Chiara Mosti
Maurizio Galluzzo
Igor Perkon
MAHEPA PROJECT
Emanuele Magini
Eugenio Sorrentino
Mars Society

2018
Rodrigo Rodriquez
Fabio Massimo Mascioli
Mirco Mencacci
S.A.M. Studio
Leonardo Ricotti
Marco Ruffa
Peuterey Group
Marcela Frias
WARDA
Pierre Feniello
LG Studio
Danilo Mattellini
Angelo Mattellini
Athos Boncompagni
Wacom
F-Light Team
Serena Chesi
Michele Cerreta
Pizero Design
Marco Controzzi
Sabrina Sguanci
Cecilia Bernasconi de Luca
Labscape
Andrea Mannini
Daria Locchi
Chiara Mosti

2019
Ivan Bertelli
HortusAcri
Maurizio Galluzzo
Nicola Tiezzi
Cortona On The Move
Maršenka Marksel
MAHEPA
Francesca Parotti
Paolo Laratta
Ariete
Stefania Rinaldi
Adrian Morton
MV Augusta
Pierre Feniello
LG Studio
Simon Kolmanič
Biagio Cisotti
Luca Giannini
Giannini & associati
Ivan Crivichich
Iliana Ciccarello

2020
Denis Santachiara
Alberto Mazzoni
SSSUP
Josef Kallo
H2Fly
Matteo Minà
Sharon Greenberg
Mofet Istitute | Israel
Pierre Feniello
LG Studio
Biagio Cisotti
Carl-Oscar Lawaczeck
OceanSky
Patrizia Costia
Fondazione ISI
Andrea Puccini
Nico Cerri
Gaia Orlandi
Olga Venetska

2021
Stefano Ciouffo
Alice Antonelli
Jesper Vollmer
George Alafinov
Jekta Switzerland, SA
Nina Malalan
Pipistrel Vertical Solution
Perla Gianni Falvo
Daniele Bedini
ADI Toscana
Camilla Agabiti
Scuola Sup. Sant'Anna
Alessandro Tosi
Fondazione Campus
Fausto Parodi
Customèra
Ana Bru
BRU&BRU
Eva Degl'Innocenti
MArTa
Gianfranco Casano
Italia 3D Academy
Massimo Canducci
Alessio Grassi
Kerned studio
Maurizio Galluzzo
Francesca Parotti
ISIA Firenze
Antti Kares
Savonia University
Giovanni Lacasa
Emiliano Mangini
InnovatesApp
Andrea Puccini
Pont-Tech

2022
Maurizio Goetz
Massimo Rivola
Marco Lambri
Simone Di Sacco
Alessandro Donati
Leonardo Cappello
Francesca Parotti
Stefano Decarli
Luca del Nero
Irene Acanfora
Anthony Lee
Ilaria Cinelli
Chiara Mosti
Daria Locchi
Alessandro Caneschi
Silvia Gambi
Emilia Torcinit

2023
Gisle D. Susanna
Alloisio Roberto
Fondazione Campus
Antonio Fois
Nina Malalan
Gianfranco Casano
Marco Lambri
Marco Scisco
Fabrizio Tesi
Leonardo Cappello
Sabrina Mandelli
Antti Kares
Antti Lire

Crea©tivity [EVENTO 2023]
Ricerca & Innovazione nel Design

Una pubblicazione / *Publication by*
Crea©tivity
www.progettocreactivity.com

A cura di / *Edited by*
Massimiliano Pinucci

Editing
MBVision

Coordinamento/Coordination
Angelo Minisci
Silvia Masetti
Ilaria Torcolacci

Grafica
Agnese Rossi
Sandy Miranceli

Web
Marco Ferracci

Allestimenti/Exhibit
Marco Ferracci
Emmanuele Campinotti

Immagini di copertina / Cover images
Foto tratta dal progetto "FASHION SCHOOLS for DESIGN-DRIVEN SUSTAINABLE INNOVATION"
a cura di Piattaforma Sistema Formativo Moda e C.L.A.S.S

Foto di / Photo by
Antonio Viscido
Duccio Paoli
Francesco Buso Contini

Testi a cura di:
Riccardo Costagliola
Matteo Franconi
Francesco Fumelli
Massimiliano Pinucci
Jonas Öste Klevhag
Susanna Alloisio
Gisle Dueland
Antonio Fois
Elena Degl'Innocenti
Alessandro Turini
Gianfranco Casano
Sergio A. Barlochetti
Silvia Masetti
Sabrina Caredda
Valentina Giannetti
Antti Kares
Anni Kohtala
George Alafinov
Daria Björn
Ilaria Torcolacci
Sara Scardigli
Andrea Pizzolato
Andrea Puccini
Jane Stanbury
Micaela Ciuccio
Alessandro Bertini
Perla Gianni Falvo
Angelo Minisci

Un evento promosso da
Event produced by
Comune di Pontedera
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
Pont-Tech
MBVision
Istituto Modartech
Scuola Superiore Sant'Anna

Curatore e coordinatore
Director and coordinator
Massimiliano Pinucci

Comitato scientifico
Scientific committee
Riccardo Costagliola
Francesco Fumelli
Angelo Minisci
Massimiliano Pinucci

Con il patrocinio di / *Patronage*
Regione Toscana
ADI - Delegazione Toscana
Associazione per il Disegno Industriale

Partner accademici
Academic Partners
LABA Firenze – Libera Italia Accademia di Belle Arti
Italia 3D Academy
Fondazione Campus
Savonia University of Applied Sciences

In collaborazione con/ *Patronage*
Flying Whales
ETT
Pipistrel
Comistra
Gayo Aviation
SUPEREVO
Purilian
IPSAR Giacomo Matteotti
La Cittadella Caffè
Contemporary Wine
Terre di Sovernaja
Antico Castello di Poppiano
Torraccia di Chiusi

Media partner
InToscana.it

Organizzazione
Production
MBVision

Ospiti Keynote
Jonas Öste Klevhag

Ospiti Open Conference
Gisle Dueland
Antti Kares
Antti Iires
Susanna Alloisio
Roberto Guiggiani
Marco Scisco
Antonio Fois,
Nina Malalan
Gianfranco Casano
Marco Lambri
Simone Paternich
Fabrizio Tesi
Leonardo Cappello
Sabrina Mandelli

WorkOut 2023

Coordinatore / *Coordinator*
Angelo Minisci

I luoghi / *Locations*
Smart Living - Smart City
Museo Piaggio
Smart Mobility
Museo Piaggio
Smart Materials - Smart Design
Museo Piaggio

Tutor / *Tutors from*
ISIA Firenze
LABA
Istituto Modartech
Italia 3D Academy
Fondazione Campus

Si ringrazia
Acknowledgements
Teresa Pilato
Laura Innocenti
Edoardo Cappiello
Costanza Baldini
Massimo Battaglini
Alessandro Bertini
Sabrina Caredda
Mario Cenci
Michaela Ciuccio
Manola Del Testa
Cristina Fresia
Francesco Fumelli
Elisa Montanarini
Annalisa Rossi
Sara Scardigli
Alessia Zenobi
Daria Björn

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

S U M M A R Y

› Prefazione / *Preface*
Matteo Franconi
Riccardo Castigliola
Francesco Fumelli
Massimiliano Pinucci

› I Numeri del Crea©tivity 5

› THE +1 COMMUNITY 14
Jonas Öste Klevhag

› DESIGNING SUSTAINABLE SKIES: 18
Advancing Aviation in the Next Decade
Gisle Dueland

› ETT 20
soluzioni smart per l'innovazione tecnologica
Susanna Alloisio

› *AI e Smart City* 22
Gianfranco Casano

› INNOVAZIONE TECNOLOGICA, SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E MONITORAGGIO 24
Antonio Fois

› Cockpit Configuration 28
Massimiliano Pinucci

› JEKTA 32
Elena Degl'Innocenti

› CATARSI 38
Un progetto artistico a cura di Andrea Pizzolato
Andrea Pizzolato

› CREACTIVITY B2B 44
a renaissance retreat
Jonas Öste Klevhag

› Associazione Creactivity 46
Massimiliano Pinucci

› Il design aeronautico al Fuorisalone Milano 47
Sergia A. Barlocchetti

› AI Contract e "Siamo tutte Elettra" 50
Silvia Masetti, ISIA Firenze

› Modartech for Comistra 52
Istituto Modartech

› LABA 54
Angelo Minisci

› Imparare dal futuro 56
Fondazione Campus

› Student's path from applicant to an employee at Savonia 58
Anni Kohtala

› Progetto Internazionale 60
Daria Bjorn e Ilaria Torcolacci

› PARTNERS 62

› Crea©tivity WorkOut 2023 80
"*Smart Future*"

› WorkOut: 2022 winners 82

› Crea©tivity E-Magazine 84

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

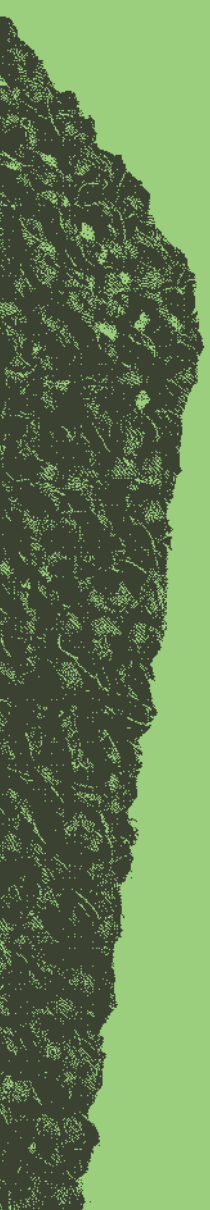
Tutti i diritti sono riservati: nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo (compresi fotocopie e microfilms) senza il permesso scritto.

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

Finito di stampare nel mese di **Novembre 2023**

75%
25%
MADE IN ITALY
CERTIFIED
-70%
-85%

K E Y N O T E



THE +1 COMMUNITY

A cura di / *Written by*
Jonas Öste Klevhag
CEO / Founder
Network Agency Sweden AB

THE NETWORK AGENCY

Invece di essere creati, gli ecosistemi emergono quasi sempre. Per una persona ispirata dal loro potenziale e convinta della loro importanza, questo è un pensiero tanto disperato quanto confortante. Invece di essere sopraffatti dal compito di realizzare un ecosistema, si può essere incoraggiati a pensarci in modo nuovo. Gli ecosistemi emergono perché ci sono le condizioni giuste e perché molti piccoli attori agiscono secondo la loro logica. Molti sono i luoghi che hanno desiderato replicare la Silicon Valley, ma pochi si rendono conto che la Silicon Valley non è stata creata in primo luogo. È emersa. Brad Feld, imprenditore e investitore di Boulder, Colorado, conclude nel suo libro Startup Communities (2012) che gli ecosistemi sono costruiti da molti cosiddetti "leader" e che i leader possono essere solo imprenditori. Sono autoproclamati, hanno una vera "pelle nel gioco" e nutrono un interesse genuino per il luogo in cui operano con una prospettiva di 20 anni. Ecco come definisce i leader. Tutti gli altri sono "alimentatori". Gli alimentatori sono incredibilmente importanti

Rather than being created, ecosystems almost always emerge. To someone inspired by their potential and convinced of their importance, this is a thought as hopeless as it is comforting. Instead of being overwhelmed by the task to make an ecosystem happen, you can be encouraged to think about it in new ways. Ecosystems emerge because the conditions are right and because many small players take action based on their own logic. Many are the places that have wished they could replicate Silicon Valley, but few realise that Silicon Valley wasn't created in the first place. It emerged. Brad Feld, an Entrepreneur and investor from Boulder, Colorado, concludes in his book Startup Communities (2012), that ecosystems are built by many so-called "leaders" and that leaders can only be entrepreneurs. They are self-appointed, they have real "skin-in-the-game" and they entertain a genuine interest in the place in which they are active with a rolling 20-year perspective. That is how he defines leaders. Everyone else is "feeders".

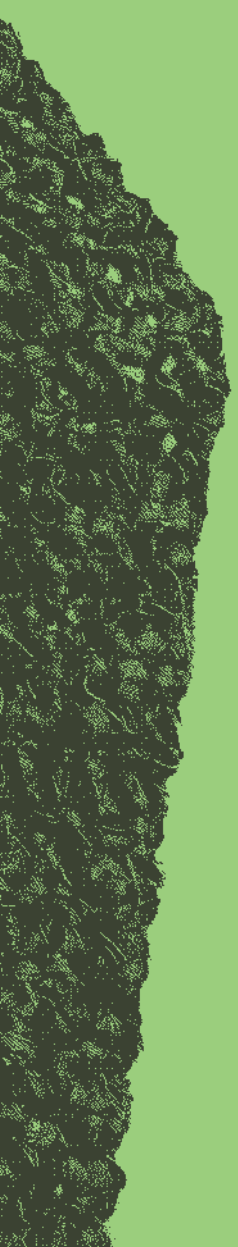
Feeders are incredibly important to protect the right conditions for leaders to take initiatives. But they can also get in the way of leaders if they forget to create conditions instead of initiatives. In some ways, these conditions are similar to a kind of informal citizenship. You know when you have been to Silicon Valley, you almost feel a bit Silicon Valley-ish. Like you have been infected with a spirit. Or feel like a citizen. Citizenships are exciting because they are not primarily about people coming to a place but more about coming from a place. If you have once been to such a place, you are forever carrying its values and ideas. You are from that place. Although Science Village in Lund shares the initials with the world's most famous valley of innovation, its ecosystem has yet to emerge from its powerful conditions. Theoretically conditions couldn't be better. World-class elementary research facilities, high-ranked universities, pioneering multinational businesses and a fun town in a fast region is an incredible set of resources. In practice there are of course many blanks to fill in to make the ecosystem and culture happen. As a self-appointed citizen of Science Village you have the opportunity to contribute and you always get something back. Something that you want to share with the world and that you are prepared to come back to get more of. We believe that a citizen-powered eco-system is the key to making a place out of all the investments in Science Village. We already see this happen at STUDIO, Embassy of Sharing, Lund City Hall and at The Loop and we know that everyone has important roles to play as leaders and feeders. So what are the ideas and values that make up the conditions for an ecosystem to emerge at Science Village? Our whole society is based on the fact that we believe that 1+1 can be more than 2.

In these strange times this may seem surprising, but it is nevertheless true. We seem to spend record breaking efforts minding ourselves and making

per creare le condizioni giuste affinché i leader possano prendere iniziative. Ma possono anche ostacolare i leader se dimenticano di creare condizioni invece che iniziative.
Per certi versi, queste condizioni sono simili a una sorta di cittadinanza informale. Quando si è stati nella Silicon Valley, ci si sente quasi un po' Silicon Valley. Come se foste stati contagiati da uno spirito. O sentirsi cittadini. Le cittadinanze sono emozionanti perché non si tratta principalmente di persone che arrivano in un luogo, ma piuttosto di persone che provengono da un luogo. Se si è stati in un luogo, si è per sempre portatori dei suoi valori e delle sue idee. Si proviene da quel luogo.
Sebbene il Science Village di Lund condivida le iniziali della più famosa valle dell'innovazione del mondo, il suo ecosistema deve ancora emergere dalle sue potenti condizioni. In teoria, le condizioni non potrebbero essere migliori. Strutture di ricerca elementari di livello mondiale, università di alto livello, imprese multinazionali all'avanguardia e una città divertente in una regione veloce rappresentano un insieme incredibile di risorse. In pratica, ci sono ovviamente molti spazi vuoti da riempire per realizzare l'ecosistema e la cultura.
Come cittadini di Science Village avete l'opportunità di contribuire e di ottenere sempre qualcosa in cambio. Qualcosa che si vuole condividere con il mondo e che si è disposti a tornare per ottenerne ancora. Crediamo che un ecosistema alimentato dai cittadini sia la chiave per far fruttare tutti gli investimenti di Science Village. Lo vediamo già accadere allo STUDIO, all'Embassy of Sharing, al Lund City Hall e a The Loop e sappiamo che tutti hanno ruoli importanti da svolgere come leader e alimentatori Quali sono le idee e i valori che creano le condizioni per la nascita di un ecosistema a Science Village?
La nostra intera società si basa sul fatto che crediamo che 1+1 possa essere più di 2. In questi tempi strani questo può sembrare sorprendente, ma è comunque vero. Sembra che spendiamo sforzi da record per badare a noi stessi e assicurarci di non ricevere meno della nostra giusta quota, quando in realtà l'umanità e il suo pianeta hanno più che mai bisogno del nostro potere segreto di collaborazione. Il fatto che noi, come specie, abbiamo la straordinaria capacità di far sì che 1+1 diventi più di 2, è il motivo per cui possiamo migliorare le cose e per cui a volte possiamo aspettarci curve di crescita a forma di mazza da hockey. Nella scienza tutti sanno che la collaborazione è la chiave per ottenere nuove scoperte. Un'idea geniale non viene mai fuori dalla testa di un solo genio. In primo luogo, si basa su altre idee geniali che a loro volta sono il risultato di altri pensieri geniali. In secondo luogo, poiché si basa su precedenti idee geniali di altri, che hanno raggiunto anche altri potenziali geni, è molto probabile che spunti nello stesso momento in centinaia di teste in tutto il mondo.
Ad esempio, i vincitori del premio Nobel raramente vincono da soli, ma spesso condividono il premio con ricercatori di altri Paesi che hanno lavorato in modo indipendente sullo stesso argomento. È quindi molto sensato trasformare un villaggio della scienza in una comunità che celebra l'idea di 1 + 1 > 2. Un luogo in cui, quando si esce, si è talmente ispirati da pensieri inaspettati, nuove connessioni e opportunità rivoluzionarie, che non si vede l'ora di condividere l'esperienza della +1-community con altri in tutto il mondo.
A The Loop e a Science Village questo significa che c'è sempre posto per un altro al tavolo o nella stanza. In tutte le riunioni e gli eventi, ci sono inviti permanenti per una competenza, un interlocutore o una prospettiva in più. Nei ristoranti e nelle sale da concerto si ha la possibilità di trascorrere un pranzo, una conferenza o un'esperienza musicale con una persona a caso, se si sceglie l'offerta +1. La sedia +1 o gli schermi video nella sala riunioni sono sempre aperti per un esperto internazionale o per un utente finale casuale dall'altra parte del mondo.
Sul tram che porta al Science Village, il valore del proprio biglietto aumenta se si acquista un biglietto in più per portare qualcuno.
Ma il punto principale è che tutti coloro che hanno una "pelle in gioco" e un orizzonte futuro di 20 anni per Science Village sono invitati a proporre e testare le loro nuove idee su come il futuro della scienza e del mondo che ne beneficia possa essere ancora più +1. Non vediamo l'ora di creare le condizioni giuste.

sure we are not getting less than our fair share, when in fact humanity and its planet need our secret power of collaboration more than ever.
The fact that we as a species have the remarkable capability of making 1+1 become more than 2, is why we can make things improve and why we sometimes can expect growth curves shaped like hockey sticks. In science everyone knows that collaboration is the key to new findings. A genius idea never just pops up in one genius' head. Firstly, it's based on other genius ideas that in turn were the results of other genius thoughts. Secondly, because it is based on others' previous genius ideas that also have reached other potential geniuses, it is very likely to pop up around the same time in hundreds of heads around the globe. As the prime example, Nobel prize winners seldom win on their own, but often share their prize with researchers from other countries who have been working independently on the same topic. So it makes great sense to make a village of science into a community that celebrates the idea of 1 + 1 > 2. A place that, when you leave, you are so inspired by unexpected thoughts, new connections and ground-breaking opportunities, that you can't wait to share the experience of the +1-community with others around the world. At The Loop and in Science Village this means that there is always room for one more at the table or in the room. To all meetings and events, there are standing invitations for the extra competence, stakeholder or perspective. In the restaurants and in the concert hall you get the chance of spending a lunch, conference or music experience with a random person, if you choose the +1 offer. The +1 chair or video screens in the meeting room are always open for an international expert or the accidental end user across the globe. On the trams to Science Village, the value of your own ticket increases, if you buy an extra ticket to bring someone along. But the main point is that everyone with "skin-in-the-game" and with a 20-year future horizon for Science Village, is invited to come up with and test their new ideas of how the future of science and the world that benefits from it, can be even more +1. We can't wait to get the conditions right.

75% MIN 25% MAX
MADE IN ITALY
TRANSPARENCY & TRACEABILITY



SMART FUTURE NEW VISONS

Designing Sustainable Skies:

Advancing Aviation in the Next Decade

A cura di / *Written by*
Gisle Dueland
CEO, Founder of Gayo Aviation

L'aviazione è essenziale per la connettività globale e la crescita economica, ma è alle prese con pressanti problemi ambientali, in quanto contribuisce a circa il 2,5% delle emissioni globali di gas serra. In assenza di interventi, si prevede che questa cifra aumenterà del 50% entro il 2050. I motori degli aerei emettono anidride carbonica (CO2) e ossidi di azoto (NOx), contribuendo al cambiamento climatico e agli inquinanti atmosferici nocivi. L'inquinamento acustico prodotto dagli aeroporti ha un impatto negativo sia sulle comunità che sulla fauna selvatica. La conferenza Creactivity è una piattaforma fondamentale per affrontare e celebrare i risultati ottenuti nel campo dell'aviazione sostenibile.

Trasformazione di atteggiamenti e iniziative
Negli ultimi anni si è assistito a un cambiamento di mentalità, in particolare tra i viaggiatori più giovani, che ha portato a un aumento delle iniziative globali. L'accresciuta consapevolezza, soprattutto nelle regioni con politiche ambientali rigorose, ha spinto l'industria a rispondere con innovazioni come il Sustainable Aviation Fuel (SAF). Ricavato da fonti come l'olio da cucina usato, il SAF può ridurre le emissioni di carbonio fino all'80%.
L'esplorazione di tipi di aerei alternativi è una strada promettente. Leader del settore come Airbus e ZeroAvia sostengono aerei elettrici alimentati a idrogeno, mentre aziende come la svizzera Jekta e la norvegese Elfly eccellono in aerei anfibi elettrici che offrono connettività senza aeroporti. OceanSky Cruises rivitalizza l'industria dei dirigibili con velivoli spaziosi e silenziosi di aziende come LTA Research e Hybrid Air Vehicles, che si allineano alla visione di una vita intelligente riducendo al minimo i requisiti di infrastruttura a terra.

Progettare per il cambiamento
La conferenza Creactivity invita le menti creative a plasmare il futuro dell'aviazione. Il design, con il suo potere comunicativo, può influenzare la mentalità globale, incidendo positivamente sull'intera catena del valore.

Progettazione ed efficienza degli aeromobili:
Enfatizzare l'aerodinamica migliorata, i sistemi di propulsione innovativi e i materiali leggeri per aumentare l'efficienza.

Aviation is essential for global connectivity and economic growth, yet it grapples with pressing environmental issues, contributing approximately 2.5% of global greenhouse gas emissions. Without intervention, this figure is projected to rise by 50% by 2050. Aircraft engines emit carbon dioxide (CO2) and nitrogen oxides (NOx), contributing to climate change and harmful air pollutants. Noise pollution from airports adversely affects both communities and wildlife. The Creactivity conference serves as a pivotal platform to address and celebrate achievements in sustainable aviation.

Transforming Attitudes and Initiatives
Recent years have witnessed a shift in attitudes, particularly among younger travellers, leading to a surge in global initiatives. Heightened awareness, especially in regions with stringent environmental policies, has prompted the industry to respond with innovations like Sustainable Aviation Fuel (SAF). Made from sources like used cooking oil, SAF can reduce carbon emissions by up to 80%.
Exploration of alternative aircraft types is a promising avenue. Industry leaders like Airbus and ZeroAvia champion hydrogen-powered electric aircraft, while companies such as Swiss Jekta and Norwegian Elfly excel in electric amphibious airplanes that offers connectivity without airports. OceanSky Cruises revitalizes the airship industry with spacious, silent aircraft from companies like LTA Research and Hybrid Air Vehicles, aligning with the vision of smart living by minimizing ground infrastructure requirements.

Designing for Change
The Creactivity conference invites creative minds to shape the future of aviation. Design, with its communicative power, can influence the global mindset, positively impacting the entire value chain.

Aircraft Design and Efficiency:
Emphasize improved aerodynamics, innovative propulsion systems, and lightweight materials to enhance efficiency.
Infrastructure Innovation:
Envision sustainable infrastructure like vertiports for electric vertical takeoff and landing (eVTOL) aircraft, accommodating urban air mobility. Redesign airports to integrate renewable energy and waste reduction strategies.

Sustainable Materials and Manufacturing:
Explore bio-based and recyclable materials to reduce the environmental impact of aircraft production and disposal.

User Experience:
Design aircraft interiors with sustainable materials and energy-efficient passenger experience electronics, and optimized space utilization.

Seamless Travel and Passenger Engagement:
Develop interactive interfaces fostering environmental responsibility among travelers.

Innovazione delle infrastrutture:
Immaginare infrastrutture sostenibili come i vertiport per gli aerei elettrici a decollo e atterraggio verticale (eVTOL), in grado di accogliere la mobilità aerea urbana. Riprogettare gli aeroporti per integrare le energie rinnovabili e le strategie di riduzione dei rifiuti.

Materiali e produzione sostenibili:
Esplorare materiali biologici e riciclabili per ridurre l'impatto ambientale della produzione e dello smaltimento degli aerei.

Esperienza dell'utente:
Progettare gli interni degli aeromobili con materiali sostenibili, elettronica per i passeggeri ad alta efficienza energetica e utilizzo ottimizzato degli spazi.

Viaggio senza soluzione di continuità e coinvolgimento dei passeggeri:
Sviluppare interfacce interattive che promuovano la responsabilità ambientale dei viaggiatori. Creare soluzioni per un viaggio ottimale da porta a porta.

Soluzioni digitali ed efficienza:
Creare soluzioni digitali utilizzando l'analisi dei dati per ottimizzare le rotte di volo, ridurre il consumo di carburante e migliorare l'efficienza operativa. Progettare soluzioni che consentano ai passeggeri di compensare la loro impronta di carbonio.

Considerazioni sulla catena di fornitura e sul ciclo di vita:
Incorporare i principi dell'economia circolare nel processo di progettazione, considerando l'intero ciclo di vita di aeromobili e componenti.

In conclusione, il viaggio verso l'aviazione sostenibile presenta sia sfide che promesse. Sono stati fatti passi significativi, ma sono essenziali sforzi di collaborazione, soluzioni innovative e un impegno collettivo per il cambiamento. Grazie a questi sforzi, possiamo navigare verso un futuro in cui l'aviazione e l'ambiente coesistono armoniosamente, aprendo nuovi orizzonti per le città intelligenti e la vita intelligente.

Create solutions for optimal travel from door-to-door.

Digital Solutions and Efficiency:
Create digital solutions utilizing data analytics to optimize flight routes, reduce fuel consumption, and enhance operational efficiency. Design solutions enabling passengers to offset their carbon footprint.

Supply Chain and Lifecycle Considerations:
Incorporate circular economy principles into the design process, considering the entire lifecycle of aircraft and components.
In conclusion, the journey toward sustainable aviation presents both challenges and promise. Significant strides have been made, but collaborative efforts, innovative solutions, and a collective commitment to change are essential. Through such endeavours, we can navigate towards a future where aviation and the environment coexist harmoniously, unlocking new horizons for smart cities and smart living.

ETT:

soluzioni smart per l'innovazione tecnologica

A cura di / *Written by*
Susanna Alloisio
R&D Project Manager, ETT S.p.a.

Innovazione tecnologica, sostenibilità ambientale e monitoraggio partecipativo: le soluzioni multidisciplinari di ETT.
La squadra di professionisti di ETT conta più di 260 membri dedicati allo sviluppo di sistemi di conoscenza avanzati ed esperienze attraverso l'innovazione tecnologica. Questa unione di competenze diverse ma complementari, integrata in un unico sistema produttivo, offre al mercato soluzioni complete e integrate.
La sua natura multidisciplinare consente all'azienda di adottare un approccio olistico su diversi fronti, coinvolgendo il mondo dei dati, dei processi e delle regolamentazioni. Lo sguardo rivolto alla tecnologia si integra perfettamente all'aspetto culturale, ponendo l'uomo e la sua ricerca di significato al centro.

I campi di competenza di ETT, dove l'azienda propone soluzioni digitali specifiche per migliorare l'efficienza e ottimizzare i processi, spaziano dal patrimonio turistico, culturale e paesaggistico alla formazione, l'edutainment, la comunicazione aziendale e il retail, l'allestimento di spazi e corner, la gestione dei dati e il data mining. Design, storytelling e tecnologie avanzate collaborano sinergicamente per creare nuove connessioni tra luoghi e persone, immergendoli in spazi virtuali coinvolgenti.

La progettazione di sistemi informativi, mirati ad aumentare l'efficienza dei servizi e dei processi di governance, insieme alla gestione e all'analisi dei Big Data, contribuisce al sostegno delle smart cities e dell'ambiente orientato alla sostenibilità. Nell'ambito della Blue Economy, ETT fornisce strumenti per organizzare, standardizzare e accedere a dati interoperabili utilizzabili attraverso sistemi decisionali per l'ambiente, le realtà urbane e il territorio costiero.

Tra le proposte innovative, Algawarning emerge come un sistema integrato basato su un'applicazione mobile per il monitoraggio ambientale partecipativo delle fioriture algali potenzialmente tossiche. L'app consente agli utenti di trasmettere fotografie di presenze anomale di microalghe direttamente dal sito di rilevamento, inviando automaticamente le segnalazioni alla piattaforma

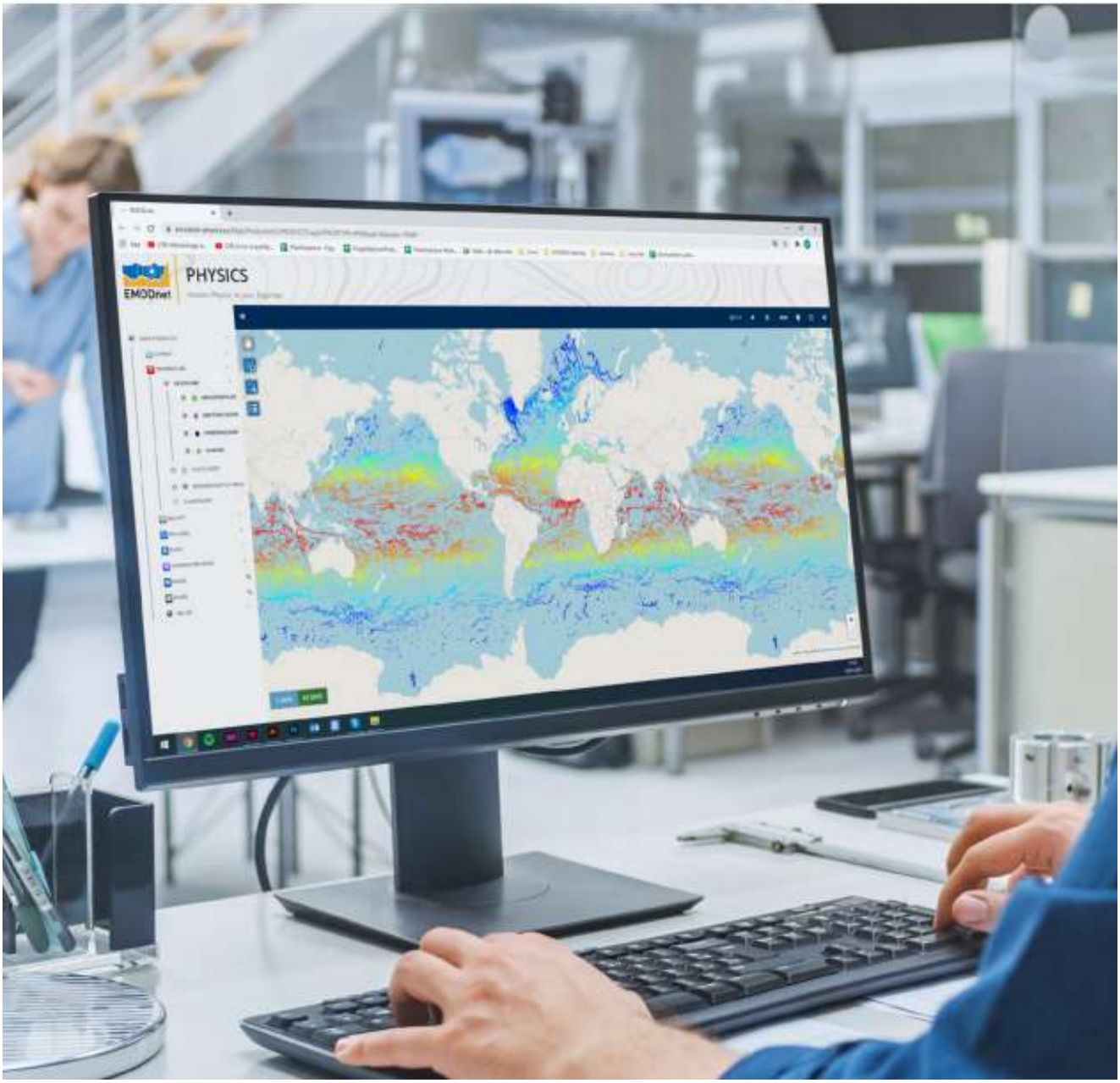
Technological innovation, environmental sustainability and participatory monitoring: ett's multidisciplinary solutions.

The ETT professional team comprises more than 260 members dedicated to the development of advanced knowledge systems and experiences through technological innovation. This union of different but complementary expertises, integrated into a single production system, enables the delivery of comprehensive and integrated solutions to the market. The multidisciplinary nature of the skills allows ETT to adopt a holistic approach on various fronts, including data, processes, and regulations. The technological approach integrates itself perfectly to the cultural aspect, putting the human and his research for meaning at the center.
ETT's areas of expertise, where the company proposes specific digital solutions to enhance efficiency and optimize processes, range from tourist, cultural, and landscape heritage to education, edutainment, corporate communication, and retail, as well as space and corner design, data management, and data mining. Design, storytelling, and advanced technologies collaborate synergistically to create new connections between places and people, immersing them in engaging virtual spaces.

The design of information systems aimed at increasing the efficiency of services and governance processes, along with the management and analysis of Big Data, contributes to supporting smart cities and the environment with a focus on sustainability. In the context of the Blue Economy, ETT provides tools to organize, standardize, and access interoperable data through decision-making systems for the environment, urban realities, and coastal areas.

Among the innovative proposals, Algawarning stands out as an integrated system based on a mobile application for participatory environmental monitoring of potentially toxic algal blooms. The app allows users to transmit photos of abnormal microalgae occurrences directly from the detection site, automatically sending reports to the algawarning.it platform, where they are collected and displayed on a map. An additional tool also allows the collection of images of individual algal cells in the water sample, contributing to the recognition of algal species present. Currently, the integrated platform is used in the citizen science activities of the H2020 NAUTILOS and Ecosistema di Innovazione RAISE (Robotics and AI for socio-economic empowerment) - Spoke 3 projects.

algawarning.it, dove vengono raccolte e visualizzate su una mappa. Un tool accessorio permette anche di raccogliere le immagini delle singole cellule algali nel campione d'acqua, contribuendo al riconoscimento delle specie algali presenti. Attualmente, la piattaforma integrata è utilizzata nelle attività di citizen science dei progetti H2020 NAUTILOS e Ecosistema di Innovazione RAISE (Robotics and AI for Socio-Economic Empowerment) nell'ambito dello Spoke 3.



AI e Smart City

A cura di / *Written by*
Gianfranco Casano
Direttore della didattica

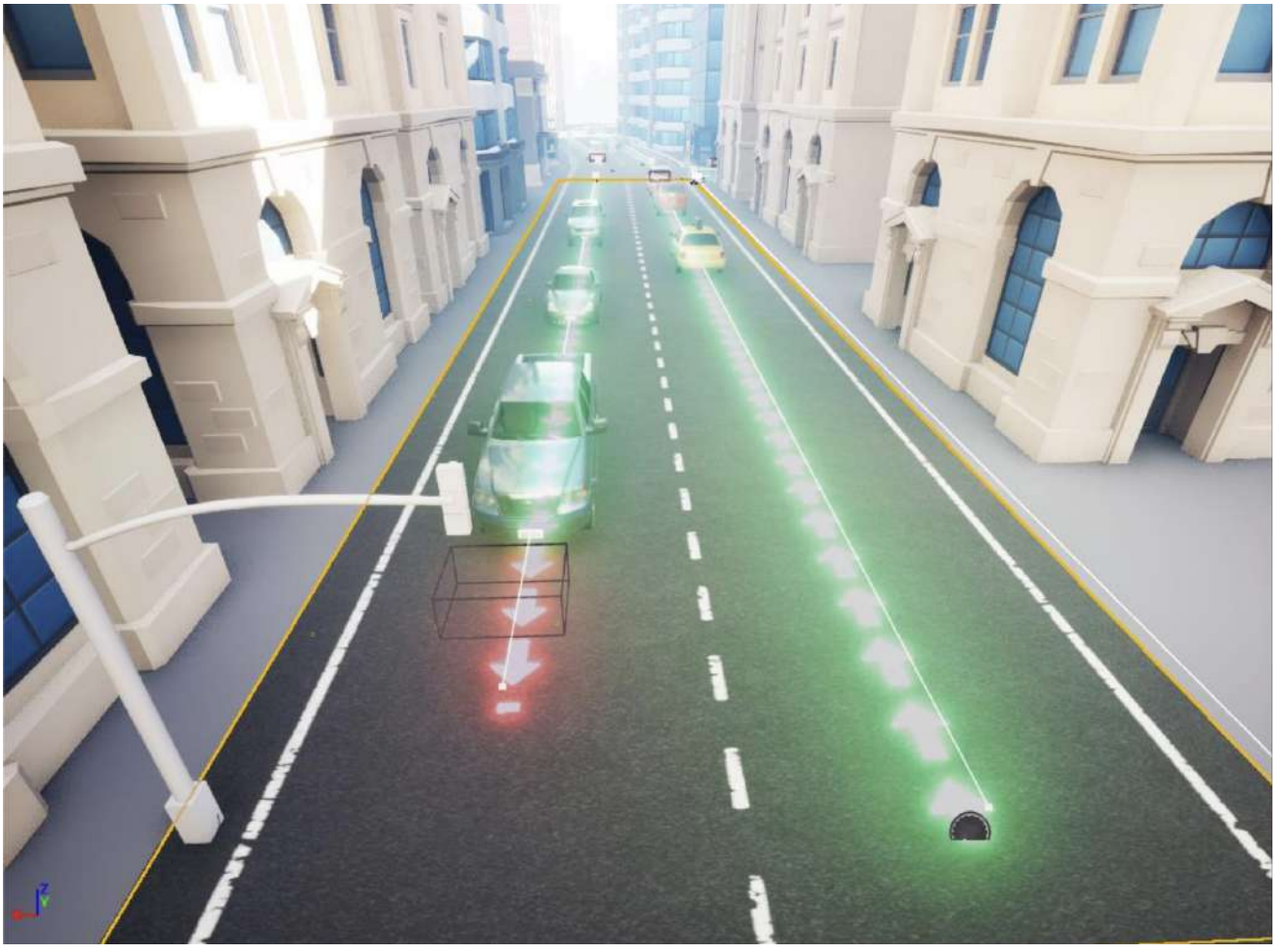
Le smart city sono città che utilizzano tecnologie avanzate per migliorare la qualità della vita dei loro abitanti. L'uso di auto elettriche è un passo importante verso la riduzione delle emissioni di gas serra e la creazione di un ambiente più sostenibile. Tuttavia, l'uso di auto elettriche da solo non è sufficiente per risolvere i problemi di traffico nelle città. L'implementazione di un sistema di controllo del traffico basato sull'AI può aiutare a ridurre il traffico, migliorare la sicurezza stradale e ridurre i costi di carburante.

L'AI può essere utilizzata per controllare il traffico in una smart city in diversi modi. Ad esempio, l'AI può essere utilizzata per controllare i semafori per i pedoni e tutti gli incroci. In questo modo, l'AI può regolare il flusso di traffico in modo efficiente e ridurre i tempi di attesa per i pedoni e gli automobilisti. Inoltre, l'AI può essere utilizzata per monitorare il traffico in tempo reale e fornire informazioni ai conducenti sulle condizioni del traffico.

Smart cities are cities that use advanced technologies to improve the quality of life of their inhabitants. The use of electric cars is an important step towards reducing greenhouse gas emissions and creating a more sustainable environment. However, the use of electric cars alone is not enough to solve traffic problems in cities. Implementing an AI-based traffic control system can help reduce traffic, improve road safety and reduce fuel costs.

AI can be used to control traffic in a smart city in several ways. For example, AI can be used to control traffic lights for pedestrians and all intersections. In this way, AI can regulate traffic flow efficiently and reduce waiting times for pedestrians and motorists. Additionally, AI can be used to monitor traffic in real time and provide information to drivers about traffic conditions.

The implementation of a complete control system for all cars would make it possible to



L'implementazione di un sistema di controllo completo di tutte le auto, permetterebbe di ridurre al minimo se non a zero gli incidenti. Inoltre non ci sarebbero problemi di parcheggio. Pensate ad un sistema in cui le auto pubbliche vengono chiamate da app arrivano, le utilizziamo e poi si dirigono al prossimo utilizzo. Un sistema completamente automatizzato dall'AI permetterebbe di ridurre tempi, costi e migliorerebbe il tenore di vita dei cittadini.

reduce accidents to a minimum if not to zero. Furthermore there would be no parking problems. Think of a system in which public cars are called by apps, arrive, we use them and then head off to their next use. A system fully automated by AI would reduce time and costs and improve citizens' standard of living.

Innovazione tecnologica, sostenibilità ambientale e monitoraggio

A cura di / *Written by*
Antonio Flois
Marketing Manager

La maggior parte di noi sa cosa sono i dirigibili e ha sicuramente visto vecchie immagini che li raffigurano volare in diverse parti del mondo. I dirigibili fecero la loro prima apparizione intorno alla metà del XIX secolo. All'epoca, il design predominante era lo Zeppelin (che prende il nome dalla omonima azienda produttrice, fondata da Ferdinand Graf von Zeppelin), che aveva una struttura rigida a forma di sigaro lunga 230 metri e riempito di idrogeno, come quello mostrato nella Figura 1. Tuttavia, anche se questi giganti dominavano i cieli per la prima parte del 1900, smisero di operare intorno al 1940. I dirigibili ancora in funzione oggi sono solo qualche decina di piccoli blimps, il che significa che sono gonfiati ed é solo il gas interno sotto pressione permette di mantenere la forma esterna.
Ci sono spesso numerose credenze sbagliate riguardo al motivo per cui i dirigibili siano scomparsi, nonché un certo scetticismo sul loro potenziale ritorno. Ma quanto sappiamo realmente su questi giganti dei cieli? Di seguito, cercherò di sfatare alcune delle miscredenze su queste affascinanti macchine volanti e il motivo per cui torneranno a solcare i cieli nei prossimi anni:

PIU' VELOCE, O VAI A CASA

Molti pensano che la precedente era dei dirigibili sia terminata a causa del disastro dell'Hindenburg, dopo la quale i passeggeri hanno cominciato a percepirli come insicuri. Se il mondo funzionasse in questo modo, il trasporto marittimo sarebbe terminato dopo il Titanic, l'energia nucleare dopo Chernobyl, e così via. I dirigibili non sono scomparsi perché erano insicuri, ma piuttosto a causa di un semplice problema di marketing: non erano abbastanza veloci. Fino a quel momento, i dirigibili erano principalmente utilizzati per il trasporto di persone e applicazioni militari, ed entrambe volevano e/o dovevano muoversi più velocemente, e in questo senso gli aeroplani, che in quel momento stavano emergendo, avevano un valore aggiunto più forte, soprattutto perché l'impatto ambientale non era ancora un argomento di cui preoccuparsi. Con la crescente domanda di aeroplani, quella dei dirigibili scomparve.

LENTO UGUALE VELOCE

Dimentichiamo il passato, c'è qualcos'altro che viaggia in quantità e dimensioni maggiori ed è meno sensibile al tempo rispetto alle persone: le merci. Molti tipi di merci possono permettersi tempi di trasporto piu' lunghi rispetto alle persone, in cambio di costi di trasporto più economici. Ma in verità, i dirigibili sono davvero così lenti? È vero, la velocità di volo di un dirigibile non è paragonabile a quella di un aereo, ma un aereo ha bisogno di una pista di decollo e atterraggio, quindi a un certo punto il carico avrà comunque bisogno di un trasporto terrestre per arrivare alla destinazione

Most of us know what an airship is, and we have surely seen some old images representing them flying over different parts of the world. Airships made their first appearance around half of the 19th century. At the time, the dominant design was the Zeppelin, a 230 m long, cigar-shaped, rigid structure filled with hydrogen, as the one shown in Figure 1. However, although this giants were ruling the skies for all the early part of 1900, they stopped operating around 1940. The airships still in operation today are just few small blimps, meaning that they are inflated and is only the internal gas under pressure that allows to maintain the external shape. Nevertheless, there is often a lot of misconception regarding the reason why airships disappeared, and some skepticism regarding their potential come back. But how much people really know about the "giants of the skies"? Here below I will try to clarify a few misconceptions about these fascinating aircrafts and why they will come back floating in the skies in the next years:

GO FAST OR GO HOME.

Many people think the previous airship era ended because of the Hindenburg disaster, which made them to be perceived as unsafe. If engineering worked this way, maritime transport would have ended after Titanic, nuclear power after Chernobyl, and so on. Airships didn't disappear because they were unsafe, but rather for a simple marketing problem: they were not fast enough. Until that moment airships were mostly used for people transportation and military applications, which both needed and/or wanted to travel faster, and the emerging airplanes had a stronger value proposition in this sense, especially since environmental impact was not a concern yet. As demand for airplanes surged, the one of airships disappeared.

SLOW IS FAST.

Let's forget the past, there is something else which travels in bigger quantities and sizes and is less time-sensitive than people: cargo. Many types of commodities can indeed afford to spend longer in-travel-times compared to people in turn of cheaper transportation costs. But are airships really that slow? It's true, the flying speed of an airship is much lower than the one of an airplane, but an airplane needs a runway, so at one point your cargo will need ground transportation anyway. In most of the cases, multimodal transport end-up being slower than point-to-point, so for the same payload capacity an airship might be faster to move a cargo from a point A to a point B. Sure, airships are also slower than helicopters, but helicopters often have payload capacity of just a few tons, and the world biggest helicopters in operation today have a payload capacity of 25 tons at maximum. An airship can easily have between two and four time this capacity, meaning less rotations (i.e. round trips

finale. Nella maggior parte dei casi, il trasporto multimodale finisce per essere più lento rispetto al porta-a-porta, perciò a parità di carico pagante un dirigibile potrebbe impiegare meno tempo a trasportare un carico tra due punti A e B. Certo, i dirigibili sono anche più lenti degli elicotteri, ma gli elicotteri spesso hanno una capacità di carico di solo qualche tonnellata, e gli elicotteri più grandi del mondo hanno una capacità di carico massima di 25 tonnellate. Un dirigibile può facilmente avere una capacità tra due o quattro volte superiore, il che significa meno rotazioni (cioè i viaggi di andata e ritorno tra A e B) necessarie per trasportare la stessa quantità di carico. Meno rotazioni significa meno giorni di operazione, meno giorni di operazione significa complessivamente un trasporto più veloce. Evitare il trasporto multimodale, minimizzare le rotazioni e voilà, lento diventa veloce.

PIÙ LEGGERI DELL'ARIA

I dirigibili rientrano nella categoria delle tecnologie lighter-than-air, cioè più leggere dell'aria, infatti grazie al gas portante al loro interno beneficiano di un effetto di galleggiamento che li spinge naturalmente in aria, esattamente come un palloncino. Tecnicamente, i dirigibili non volano, ma fluttuano. Ciò significa che, a differenza degli aerei e degli elicotteri, non necessitano di energia propulsiva per vincere la gravità, ma solo per spingersi in avanti e orientarsi durante le manovre. Queste caratteristiche rendono i dirigibili più efficienti dal punto di vista del consumo di carburante e comportano perciò costi più contenuti e un minore impatto ambientale rispetto alle soluzioni di trasporto aereo attuali.

PIU' GRANDE É, MEGLIO É

Quasi tutte le caratteristiche di un dirigibile migliorano aumentandone le dimensioni, e ciò è dovuto al fatto che gli indicatori di prestazione non variano in modo lineare con le

between A and B) required for the same amount of tonnage to be transported. Less rotations means less days of operation, less days of operation means faster overall mobilization of cargo. Avoid multimodal transport, minimize rotations, and voilà, slow become fast.

LIGTHER THAN AIR

Airships fall inside the lighter-than-air technology category, thanks to the lifting gas inside them they indeed benefit of a Buoyancy effect, which push the airship in the air by default, like a balloon. Technically, airships don't fly, they float. This means that differently from aircrafts and helicopters, they don't need propulsive energy to win gravity, but only to push themselves forward and orient during maneuvering. This characteristics make airships more fuel efficient and result in cheaper costs and lower environmental impact compared to existing aircargo solutions.

THE BIGGER, THE BETTER

Almost all the characteristics of an airship get better increasing the size, and this is because the performance indicators don't vary linearly with the size, and it gets particularly interesting regarding the Payload Capacity and Transportation Fuel Efficiency. For example, if a 100 m long airship can have payload capacity around 20 metric tons, a 400m might have a payload capacity of 550 T, meaning that while size has increased by a ratio of 4, performances have increased of almost 25 times. However, when it comes to real world, manufacture and operate a 400m long (and 70m wide) airship is not an easy job and we need to find a trade-off between performances and manufacturing & operations hurdles. I know, for everyone is hard to picture a 400m long object floating in the sky, and someone will say it is impossible, but let's remember that todays biggest sea vessels are now over this length, would have anybody imagined that at the time of Christophe Colombo? Probably not.

Un dirigibile portaerei statunitense in volo su New York negli anni 30

A US aircraft carrier airship flying over New York in the 1930s

dimensioni, il che diventa particolarmente interessante per quanto riguarda la capacità di carico e l'efficienza di consumo di carburante. Ad esempio, se un dirigibile lungo 100 metri può avere una capacità di carico di circa 20 tonnellate, un dirigibile lungo 400 metri potrebbe avere una capacità di carico di oltre 500 tonnellate, il che significa che mentre le dimensioni sono aumentate di un fattore di 4, le prestazioni a livello di carico pagante sono migliorate di quasi 25 volte. Tuttavia, quando si tratta del mondo reale, produrre e operare un dirigibile lungo 400 metri (e magari largo 70) non é un compito semplice e bisogna trovare un compromesso tra le alte prestazioni e le difficoltà di produzione e operazione. Lo so, è difficile immaginare un oggetto lungo 400 metri che fluttua in cielo, e qualcuno dirà che è impossibile, ma ricordiamoci che al giorno d'oggi le navi più grandi del mondo superano tranquillamente questa lunghezza. Qualcuno avrebbe mai immaginato ciò ai tempi di Cristoforo Colombo? Probabilmente no.

POTENTIAL APPLICATIONS

I dirigibili possono quindi unire i principali vantaggi degli aerei e degli elicotteri, ma le loro applicazioni potenziali non sono limitate solo al trasporto aereo e possono estendersi su mercati molto più ampi, legati sia al trasporto terrestre che marittimo. A FLYING WHALES, stiamo sviluppando un dirigibile con una stiva interna lunga quasi 100 metri e larga 7, una capacità di carico pagante fino a 60 tonnellate e la capacità di caricare e scaricare il carico in volo stazionario (senza atterrare). I dirigibili diventeranno facilmente la soluzione immediata per il trasporto di grandi componenti in aree difficilmente accessibili dove l'infrastruttura dei trasporti (strade, ponti, piste di atterraggio/decollo) è scadente o inesistente, e dove i vantaggi di accessibilità non giustificano i costi di sviluppo elevati

POTENTIAL APPLICATIONS

Airships can therefore merge the main benefits of airplanes and helicopters but their potential applications are not limited only to air cargo and can indeed range over a much broader market segments related to both land and maritime transport. At FLYING WHALES, we are developing an airship with an internal cargo bay almost 100m long and large 7m, a payload up to 60t, and the capability of loading and unloading cargo in hovering flight (without landing). Airships will easily become the immediate solution for transporting large components in hard to access areas where ground infrastructure (roads, bridges, runways) is poor or not existing and were the accessibility benefits are offset by high development costs and low usability rates. Among the many potential applications we can mention the transport of wind turbine blades or other oversized industrial components such as power transmission towers, the harvesting of mandatory forest maintenance, the humanitarian interventions in underdeveloped areas and disasters relief, and the integration with other transportation modes such as rail or sea for creating hyperconnected networks and overfly bottlenecks.

IT'S A BIRD…? IT'S A PLANE…? IT'S AN AIRSHIP!

FLYING WHALES is not alone in this high-aiming mission, and companies developing similar airships design for a variety of application (among which people transportation) are now emerging in the market and have plans to produce hundreds or even thousands of machines to be operated at a global level. Airships are coming back, this time to stay, so if in the next years you spot a big, unusually shaped object floating smoothly in the sky, don't panic… it might be an airship.

e bassi tassi di utilizzo. Tra le molte potenziali applicazioni ci sono sicuramente il trasporto di pale eoliche o di altri componenti industriali voluminosi, come le torri per trasmissione di energia elettrica, le operazioni umanitarie in aree sottosviluppate e il soccorso in caso di calamità, oppure la raccolta di legna per la manutenzione forestale obbligatoria, nonché l'integrazione con altri modi di trasporto e snodi come ferrovie o porti per creare reti iperconnesse e superare le bottlenecks.

E' UN UCCELLO…? E' UN AEREO…? E' UN DIRIGIBILE!

FLYING WHALES non è sola in questa ambiziosa missione, e ci sono altre aziende sparse per il mondo che stanno sviluppando dirigibili con design simili in tutto il mondo per una varietà di applicazioni (tra cui il trasporto di persone) e che hanno piani per produrre centinaia o addirittura migliaia di macchine per creare flotte a livello globale. I dirigibili stanno tornando, questa volta per restare, perciò se in futuro vi succede di notare un grande oggetto dal profilo insolito che fluttua dolcemente nel cielo, non allarmatevi… potrebbe essere un dirigibile.

in this high-aiming mission, andcompanies developing similar airships design for a variety of application (among which people transportation) are now emerging in the market and have plans to produce hundreds or even thousands of machines to be operated at a global level. Airships are coming back, this time to stay, so if in the next years you spot a big, unusually shaped object floating smoothly in the sky, don't panic… it might be an airship.

Cockpit configurator

A cura di / *Written by*
Massimiliano Pinucci

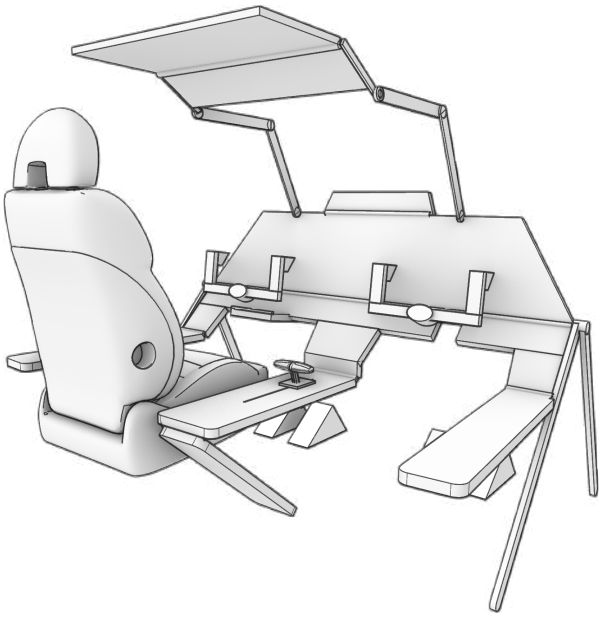
Anni fa avevo pubblicato sulla rivista Mercati e Competitività di Franco Angeli, house organ della Società Italiana di Marketing, un articolo intitolato "Ergonomia e usabilità in ambienti ostili" che affrontava il design dell'abitacolo di aerei leggeri come una leva per nuovi mercati. Ancora quindici anni fa il design come lo intendiamo noi, misto di stile, forma e funzione, non godeva ancora in campo aeronautico di quegli spazi e di quella considerazione che in altri ambiti (come quello automobilistico) già veniva dato per scontato. Individuare nel pilota, figura dal sapere quasi mistico, l'uomo, con le sue necessità, debolezze, problematiche, ingombri, sembrava quasi un affronto al sapere ingegneristico e tecnico. Il paradigma recitava: "prima la macchina e le sue performances: l'uomo imparerà a dominarla e ne diventerà parte". In altri ambiti, basti pensare all'informatica e ai sistemi operativi, ci si muoveva già verso direzioni opposte: come Apple e i suoi computer, dall'interfaccia disegnata attraverso elementi del quotidiano, scrivanie, cestini, cartelle che hanno reso elementare padroneggiare macchine complesse e linguaggi tribali. Inizialmente riservata ai velivoli da combattimento, l'ergonomia è diventata progressivamente il fulcro della progettazione degli abitacoli dei velivoli, nei cruscotti dei quali iniziavano a comparire timidamente display digitali (dapprima guardati con sospetto) che in pochi anni hanno finito per spodestare gli strumenti analogici. L'attenzione verso il design come connettore tra ergonomia, spazi, interfacce, la HMI, Human Machine Interface, era un processo ormai inarrestabile.

Con ISIA Firenze, in partnership con la facoltà di ingegneria dell'università di Pisa, il mio studio MBVision ed altri partner, avevamo affrontato una dozzina di anni fa un progetto di ricerca finanziato dalla Regione Toscana, IDINTOS, dedicato alla progettazione di un velivolo anfibio caratterizzato da ambiziose e innovative soluzioni aerodinamiche, idrodinamiche e tecniche.

Years ago I had published in Franco Angeli's Mercati e Competitività magazine, house organ of the Italian Marketing Society, an article entitled "Ergonomics and Usability in Hostile Environments" that addressed light aircraft cockpit design as a lever for new markets. Even fifteen years ago, design as we understand it, a mixture of style, form and function, did not yet enjoy the space and consideration in aviation that was already taken for granted in other areas (such as automotive). To identify in the pilot, a figure of almost mystical knowledge, the man, with his needs, weaknesses, problems, encumbrances, seemed almost an affront to engineering and technical knowledge. The paradigm read, "first the machine and its performance: man will learn to master it and become part of it." In other areas, just think of information technology and operating systems, we were already moving in opposite directions: like Apple and its computers, from the interface designed through elements of everyday life, desks, baskets, folders that made it elementary to master complex machines and tribal languages. Initially reserved for combat aircraft, ergonomics gradually became the focus of the design of aircraft cockpits, in the dashboards of which began to appear timidly digital displays (at first looked upon with suspicion) that in a few years ended up ousting analog instruments. The focus on design as a connector between ergonomics, spaces, interfaces, the HMI, Human Machine Interface, was now an unstoppable process.

With ISIA Florence, in partnership with the faculty of engineering of the University of Pisa, my firm MBVision and other partners, we had tackled a dozen years ago a research project funded by the Tuscany Region, IDINTOS, dedicated to the design of an amphibious aircraft characterized by ambitious and innovative aerodynamic, hydrodynamic and technical solutions. In addition to the engineering part, we devoted great attention to the design of a

Oltre alla parte ingegneristica, dedicammo grande attenzione alla progettazione di un sistema-cockpit in cui andammo a ridisegnare non soltanto le forme e le ergonomie dell'abitacolo, ma anche soluzioni di interfacce e di usabilità, cercando di eliminare tutto il superfluo da strumenti e consolle, con l'obiettivo di ridurre al minimo gli input, visivi e tattili, per lasciare al pilota la possibilità di concentrarsi sul compito più importante: il pilotaggio. I risultati di questi anni di ricerche furono messi a frutto un anno dopo, attraverso un team che includeva aziende, progettisti, esperti docenti e studenti, raccolti in un progetto di ricerca finanziato dall'Unione Europea: HYPSTAIR. Il partenariato aveva l'obiettivo di progettare e realizzare il primo velivolo a propulsione ibrida, dotato di un motore elettrico Siemens e di batterie la cui autonomia era incrementata da un generatore: un motore a scoppio Rotax. Come base venne scelto il quadriposto Panthera della Pipistrel, di cui ero responsabile per il design dell'abitacolo. La lezione appresa con IDINTOS venne messa a frutto al punto che le interfacce degli strumenti di volo, progettate ex novo, finirono per equipaggiare la prima generazione di aerei elettrici operativi e certificati al mondo (i Pipistrel Alpha Electro e Velis Electro). Le GUI, Graphic User Interface, sviluppate per HYPSTAIR, vennero addirittura acquistate dalla statunitense NASA.



Con questi presupposti e attraverso una collaborazione nata dentro Creactivity tra ISIA Design, Italia 3D Academy e MBVision, abbiamo dato vita ad un progetto di ricerca molto particolare: realizzare e testare un "cockpit configurator". La mia sfida è stata accolta con entusiasmo da Francesco Fumelli, direttore di ISIA Firenze e da Gianfranco Casano, direttore di Italia 3D Academy ed ha iniziato a raccogliere esperti provenienti da altri istituti ed aziende.

Il configuratore simula il posto di pilotaggio di un aereo di piccole-medie dimensioni (6-40 posti). La Realtà Virtuale e le Interfacce Uomo-Macchina possono convergere in modo potente per creare esperienze immersive e interattive, per creare simulazioni altamente realistiche che consentano di sperimentare situazioni di uso e di emergenza in modo sicuro e controllato. Il simulatore funzionerà infatti attraverso l'interazione di due componenti, uno reale, fisico, ed uno virtuale.

Il primo, quello fisico, è composto da un cruscotto (dashboard), da consolle (laterali, centrali e superiori) riposizionabili e in dimensioni reali, da comandi di volo (pedaliera e volantino), da comandi motore (manetta), da sedili provvisti di regolazioni, oltre ovviamente a tutti i comandi secondari come le leve di retrazione dei carrelli e dei flap e tutto il corredo di interruttori e selettori.

Il secondo, quello virtuale, è un ambiente realizzato in 3D, fruibile attraverso occhiali per la Realtà Virtuale (gli Oculus Quest di Meta), che funziona mappando sul simulacro fisico la strumentazione di volo e le interfacce di controllo del velivolo nelle sue fasi di rullaggio a terra, volo e, cosa assai particolare, del flottaggio in acqua nel caso di un aereo anfibio. L'utente, il progettista, lo studente o il pilota, indossando gli occhiali VR visualizza attorno a sé l'abitacolo con tutti i suoi strumenti, vede le proprie mani attraverso un avatar che lo rappresenta ed è in grado di toccare, virtualmente e fisicamente, le superfici di cruscotto e consolle.

L'obiettivo è quello ci costituire un laboratorio di testing e di progettazione del cruscotto attraverso l'interazione tra la componente reale e quella virtuale per ricercare, ottimizzare e validare l'ergonomia e l'usabilità delle interfacce fisiche e di

system-cockpit in which we went to redesign not only the shapes and ergonomics of the cockpit, but also interface and usability solutions, trying to eliminate all the superfluous from instruments and consoles, with the aim of minimizing inputs, visual and tactile, to leave the pilot to concentrate on the most important task: piloting. The results of these years of research were put to use a year later, through a team that included companies, designers, teaching experts and students, gathered in a European Union-funded research project: HYPSTAIR. The partnership aimed to design and build the first hybrid-powered aircraft, equipped with a Siemens electric motor and batteries whose range was increased by a generator: a Rotax internal combustion engine. The four-seater Panthera from Pipistrel, whose cockpit design I was responsible for, was chosen as the basis. The lessons learned with IDINTOS were put to good use to the extent that the flight instrument interfaces, designed from scratch, ended up equipping the world's first generation of operational and certified electric aircraft (the Pipistrel Alpha Electro and Velis Electro). The GUIs, Graphic User Interfaces, developed for HYPSTAIR were even purchased by the U.S.-based NASA.

With these assumptions and through a collaboration born within Creactivity between ISIA Design, Italia 3D Academy and MBVision, we started a very special research project: to create and test a "cockpit configurator." My challenge was enthusiastically accepted by Francesco Fumelli, director of ISIA Florence and Gianfranco Casano, director of Italia 3D Academy and began to gather experts from other institutes and companies.

The configurator simulates the pilot's seat of a small-to-medium size aircraft (6-40 seats). Virtual Reality and Human-Machine Interfaces can converge in a powerful way to create immersive and interactive experiences, to create highly realistic simulations that will allow for safe and controlled use and emergency situations. In fact, the simulator will operate through the interaction of two components, one real, physical, and one virtual.

The first, the physical one, consists of a dashboard (dashboard), repositionable and full-size consoles (side, middle and top), flight controls (pedals and handwheel), engine controls (throttle), seats provided with adjustments, plus of course all the secondary controls such as gear and flap retraction levers and the whole set of switches and selectors.

quelle grafiche, mostrate sui display digitali di bordo. Attorno al "cockpit configurator" lavoreranno studenti di design, del prodotto (per le componenti fisiche) e della comunicazione (per le interfacce digitali e analogiche), studenti di realtà virtuale, game design e programmazione, esperti di ergonomia, di progettazione aeronautica, di avionica, di pilotaggio.
L'attività di laboratorio sarà utilizzata per monitorare e garantire:
• la sicurezza, il comfort e le prestazioni ottimali dei piloti durante il volo attraverso lo studio della visibilità esterna e interna, dell'accessibilità e del posizionamento ottimale dei comandi, dei controlli e dei sistemi di input

• la disposizione degli strumenti e dei display, al fine di una facile comprensione e di un corretto utilizzo delle informazioni da parte dei piloti, evitando sovraccarichi cognitivi

The second, the virtual one, is an environment made in 3D, usable through Virtual Reality goggles (Meta's Oculus Quest), which works by mapping on the physical simulacrum the flight instrumentation and control interfaces of the aircraft in its phases of ground taxi, flight and, very uniquely, of water flotation in the case of an amphibious aircraft. The user, designer, student or pilot, wearing the VR goggles visualizes around him the cockpit with all its instruments, sees his hands through an avatar representing him and is able to touch, virtually and physically, the surfaces of the instrument panel and console.

The goal is there to set up a testing and design laboratory of the cockpit through the interaction between the real and virtual components to research, optimize and validate the ergonomics and usability of the physical and graphical interfaces, shown on the on-board digital displays. Working around the "cockpit configurator" will be students of design, product (for physical components) and communication (for digital and analog interfaces), students of virtual reality, game design and programming, and experts in ergonomics, aircraft design, avionics, and piloting.
The laboratory activity will be used to monitor and ensure:

• the optimal safety, comfort, and performance of pilots during flight through the study of external and internal visibility, accessibility, and optimal positioning of controls, controls, and input systems

• the arrangement of instruments and displays for the purpose of easy understanding and proper use of information by pilots, avoiding cognitive overload

• the ergonomics, postures and proper sizing of the cockpit and haptic interfaces in order to reduce fatigue and physical stress during the conduct of the aircraft and to monitor gestures and movements of pilots engaged in controlling the various phases of flight

• the interaction between the pilot and the technologies in the cockpit through simplified and optimal user interfaces that are easy to read and interpret whether they are digital or physical

• l'ergonomia, le posture e il corretto dimensionamento dell'abitacolo e delle interfacce tattili al fine di ridurre stanchezza e stress fisico durante la condotta del velivolo e per monitorare gestualità e movimenti dei piloti impegnati nel controllo delle varie fasi di volo
• l'interazione tra il pilota e le tecnologie presenti nel cockpit attraverso interfacce utente semplificate ed ottimali, facili da leggere e interpretare siano esse digitali o fisiche
• la corretta luminosità o all'eliminazione di possibili riflessi, causa di problemi di visione

La simulazione per finire può consentire la collaborazione virtuale, dando la possibilità a persone fisicamente distanti di lavorare insieme nello stesso spazio virtuale
Ci auguriamo che il progetto possa portare a collaborazioni con aziende e con professionisti, come avvenuto con i precedenti IDINTOS e HYPSTAIR e che serva a sondare l'ambiente e il ruolo dell'uomo in un momento in cui nel trasporto l'attenzione si sposta sempre più verso i concetti di pilotaggio assistito, velivoli/veicoli unmanned (pilotaggio automatico o remoto) e intelligenze artificiali. Ne riparleremo nel Creactivity del 2024.

• the correct brightness or to the elimination of possible reflections, the cause of vision problems

Simulation to finish can enable virtual collaboration, giving physically distant people the opportunity to work together in the same virtual space
We hope that the project will lead to collaborations with companies and professionals, as was the case with the previous IDINTOS and HYPSTAIR projects, and that it will serve to probe the environment and the role of humans at a time when the focus in transportation is increasingly shifting to the concepts of assisted piloting, unmanned aircraft/vehicles (automatic or remote piloting), and artificial intelligence. More on this in the 2024 Creactivity.

JEKTA

A cura di / *Written by*
George Alafinov
CEO Jekta

Nell'edizione 2022 Crea©tivity ha ospitato i modelli in scala del PHAZE-100, idrovolante a propulsione elettrica della startup svizzera JEKTA, con sede presso il polo aerospaziale di Payerne. L'intervento del CEO, George Alafinov, ha stimolato gli studenti delle scuole superiori e università nell'affrontare progetti che mettessero assieme la necessità di un basso impatto ambientale con la proposta di un turismo esperienziale sostenibile. Un anno dopo, in questa edizione di Crea©tivity, l'idrovolante elettrico ed altre tipologie di velivoli a basso impatto hanno attirato l'attenzione di istituzioni quali la Savonia University di Kuopio, che sarà rappresentata al museo Piaggio dal professor Antti Iire, direttore del dipartimento di ricerca e sviluppo dell'università finlandese. In particolare, l'orografia e le limitate infrastrutture viarie del paese scandinavo attraggono l'interesse verso velivoli non convenzionali come aerei anfibi e dirigibili per l'utilizzo in funzione di "humanitarian relief" (supporto in caso di catastrofe naturale) come per l'apertura di nuove rotte destinate al turismo esperienziale in aree incontaminate.

Nata sulle orme di un core team che ha già progettato, certificato, prodotto e venduto velivoli anfibi convenzionali, Jekta trasferisce questa eredità nell'ambito della propulsione elettrica. Questi decenni di esperienza nella produzione e nel supporto degli operatori aeronautici si inserisce a sua volta in un panorama storico che, alcuni decenni fa, agli albori dell'aviazione, ha visto l'idrovolante protagonista assoluto di innovazione tecnologica e iniziatore di un nuovo paradigma legato al viaggio.

Nel progettare il PHA-ZE 100, il team di design di Jekta ha voluto rendere omaggio ad alcuni idrovolanti che sono diventati icone del design. Come il PBY Catalina, con la sua proverbiale robustezza, la magnificenza dello Short Sunderland, la formula innovativa di velivoli quali il Blohm & Voss BV 138.

> "Stiamo sulla spalle dei giganti dell'aviazione e ci ispiriamo al ricco patrimonio degli idrovolanti, che hanno svolto un ruolo fondamentale nell'espandere l'accesso umano a luoghi remoti."

"L'impegno nella costruzione di idrovolanti elettrici non è solo un salto tecnologico ma una continuazione dell'eredità storica di questa tipologia di aeromobili", dice George Alafinov, CEO di Jekta, e aggiunge: "Sfruttando la propulsione elettrica, miriamo a ridurre

In the 2022 edition, Crea©tivity hosted scale models of the PHAZE-100, an all-electric seaplane from the Swiss startup JEKTA, based at the aerospace hub in Payerne.

The CEO, George Alafinov's speech, inspired high school and university students to undertake projects that combine the need for low environmental impact with the proposal of sustainable experiential tourism.

A year later, in this edition of Crea©tivity, the electric seaplane and other low-impact aircraft types have attracted the attention of institutions such as Savonia University in Kuopio. The university, represented by Professor Antti Iire, director of the research and development department, expresses interest in unconventional aircraft like amphibious planes and airships for humanitarian relief and opening new routes for experiential tourism in pristine areas.

Born on the footsteps of an executive team that has already designed, certified, produced, and sold conventional amphibious aircraft, JEKTA transfers this knowledge into the electric realm.

Decades of experience in the production and support of aviation operators add to a historical landscape where, a few decades ago, at the dawn of aviation, seaplanes were absolute protagonists of technological innovation, initiating a new paradigm related to travel.

In designing the PHA-ZE 100, JEKTA's design team wanted to pay homage to some seaplanes that became design icons, like the PBY Catalina, with its proverbial robustness, the magnificence of the Short Sunderland, and the innovative formula of aircraft such as the Blohm & Voss BV 138.

> *"We stand on the shoulders of aviation giants and draw inspiration from the rich heritage of seaplanes, which played a fundamental role in expanding human access to remote places."*

"*Our commitment to building electric seaplanes is not just a technological leap but a continuation of the historical legacy of these types of aircraft," says George Alafinov, CEO of JEKTA, adding, "By harnessing electric propulsion, we aim to minimize our ecological footprint and reduce aviation's impact on the environment, all while preserving the capabilities and spirit of seaplanes from the golden age of aviation.*"

The Golden Age of Flying Boats

In the vast historical panorama, certain epochs shine more brightly than others, marking periods of innovation, exploration, and transformation. The golden age of aviation is a testament to audacity, vision, and the relentless pursuit of conquering the skies. At the heart of this era were seaplanes, and with these aircraft, pioneers transformed the sea and waterways into endless runways, connecting nations and regions with great foresight and boldness. The use of waterways in aeronautical operations marked a paradigm shift, unlocking new possibilities and redefining the boundaries of air travel.

Picture the scene: a technological gem skimming the surface of the sea, leaving behind the noise and bustle of traditional airports, capable of connecting remote islands, exploring new territories, and bringing the excitement of travel to otherwise inaccessible places. It's not just about reaching a destination; it's about the journey itself—a journey filled with wonder, excitement, and the spirit of adventure. The entry of the PHA-ZE 100 into the world of aviation is a harmonious blend of past and future, a tribute to the spirit that once turned ordinary journeys into extraordinary adventures. This time, with a greener and more sustainable embrace. ***Reducing***

al minimo la nostra impronta ecologica e a ridurre l'impatto dell'aviazione sull'ambiente, preservando nel contempo le capacità e lo spirito degli idrovolanti dell'età dell'oro dell'aviazione".

L'Età dell'Oro delle barche con le ali
Nell'ampio panorama storico, certe epoche brillano più intensamente di altre, segnando periodi di innovazione, esplorazione e trasformazione. L'età dell'oro dell'aviazione è una testimonianza dell'audacia, della visione e della ricerca incessante tese a conquistare i cieli. Al cuore di questa epoca sono stati protagonisti gli idrovolanti, e, con questi aeromobili, anche i pionieri che trasformarono il mare e le vie navigabili in piste senza fine, collegando nazioni e regioni con grande lungimiranza e audacia. L'utilizzo delle vie d'acqua nelle operazioni aeronautiche ha segnato uno spostamento di paradigma, sbloccando nuove possibilità e ridefinendo i confini del viaggio aereo. Immaginate la scena: un gioiello della tecnologia che sfiora la superficie del mare, lasciandosi alle spalle il rumore e il traffico degli aeroporti tradizionali, capace di collegare isole remote, esplorare nuovi territori e portare l'emozione del viaggio in luoghi altrimenti inaccessibili. Non si tratta quindi solo raggiungere una destinazione; riguarda il viaggio stesso, un viaggio pieno di meraviglia, eccitazione e spirito d'avventura. L'ingresso del PHA-ZE 100 nel mondo dell'aviazione è un armonioso intreccio di passato e futuro, un omaggio allo spirito che trasformava una volta viaggi ordinari in avventure. Questa volta, con un abbraccio più verde e sostenibile.

L'ingresso del PHA-ZE 100 nel mondo dell'aviazione è un armonioso intreccio di passato e futuro, un omaggio allo spirito che trasformava una volta viaggi ordinari in avventure. Questa volta, con un abbraccio più verde e sostenibile.

Ecological Footprint *Returning to the present, for JEKTA, the commitment to building electric seaplanes is not just a technological leap; it's a continuation of this historical legacy, updated with a vision for a sustainable future.*

JEKTA's venture into electric seaplanes is guided by a profound environmental awareness. By harnessing electric propulsion, the goal is clear: minimize the ecological footprint of aviation. The golden age of aviation, with its romanticized images of seaplanes gracefully gliding over serene waters, meets the demands of the present, where sustainability is not just a choice but a necessity.

The aviation industry, in recent times, has faced increasing scrutiny for its environmental impact. In this case, the PHA-ZE 100, an all-electric seaplane, represents an unexpected innovation: a step towards reducing aviation's impact on the environment. Quieter, cleaner, and more sustainable, these next-generation aircraft embody the spirit of adventure from a bygone era and a commitment to reducing environmental impact, adding a contemporary dimension to this narrative, aligning with the needs of a world seeking sustainable solutions.

In the realm of travel, a visionary concept is emerging: the promise to transform the way we explore remote destinations. JEKTA, at the forefront of this revolution, introduces the PHA-ZE 100, an all-electric amphibious plane designed not only to traverse the skies but to seamlessly land on water, opening doors to locations once considered inaccessible.

At the helm of this ambitious project is George Alafinov, CEO of JEKTA. He is the driving force behind the vision to create a future where ecological regulations and geographical limitations are no longer barriers to exploration. Alafinov notes: "Suddenly, areas that were difficult to reach or had limitations due to ecological regulations are accessible," emphasizing the transformative potential of the PHA-ZE 100.

Scheduled for delivery in late 2028, the PHA-ZE 100 promises a travel experience that goes beyond the ordinary. With a cruising range of up

Riduzione dell'Impronta Ecologica
Tornando al presente, per Jekta l'impegno nella costruzione di idrovolanti elettrici non è solo un salto tecnologico, è una continuazione di questa eredità storica, attualizzata con la visione di un futuro sostenibile.

L'avventura di Jekta nell'ambito degli idrovolanti elettrici è guidata da una profonda consapevolezza ambientale. Sfruttando la propulsione elettrica, l'obiettivo è chiaro: ridurre al minimo l'impronta ecologica dell'aviazione. L'età dell'oro dell'aviazione, con le sue immagini romantiche di idrovolanti che planano con grazia su acque serene, incontra le esigenze del presente, dove la sostenibilità non è solo una scelta ma una necessità.
L'industria dell'aviazione, negli ultimi tempi è sempre più oggetto di critiche per il suo impatto ambientale. In questo caso quindi il PHA-ZE 100, idrovolante a propulsione elettrica, rappresenta una inattesa innovazione: un passo verso la riduzione dell'impatto dell'aviazione sull'ambiente. Più silenziosi, più puliti e più sostenibili, questi aeroplani di nuova generazione incarnano lo spirito d'avventura di un epoca passata e l'impegno per ridurre l'impatto ambientale aggiungendo una dimensione contemporanea a questa narrazione, allineandosi alle esigenze di un mondo che cerca soluzioni sostenibili.

Nel mondo dei viaggi, sta emergendo un concetto visionario: La promessa di trasformare il modo in cui esploriamo destinazioni remote. Jekta, all'avanguardia di questa rivoluzione, presenta il PHA-ZE 100, un aereo anfibio completamente elettrico progettato non solo per attraversare i cieli, ma per atterrare senza soluzione di continuità sull'acqua, aprendo porte a luoghi un tempo considerati inaccessibili.
Al timone di questo ambizioso progetto c'è George Alafinov, CEO di Jekta, portavoce di una visione progettuale tesa a creare un futuro in cui le regolamentazioni ecologiche e le limitazioni geografiche non siano più ostacoli all'esplorazione. Alafinov sottolinea: "All'improvviso, aree che erano difficili da raggiungere o avevano limitazioni dovute a regolamentazioni ecologiche diventano accessibili", sottolineando il potenziale trasformativo del PHA-ZE 100.

Programmato per la consegna alla fine del 2028, il PHA-ZE 100 promette un'esperienza di viaggio che va oltre l'ordinario. Con una autonomia di crociera fino a 100 miglia a un'altitudine di 10.000 piedi, questa meraviglia elettrica è pronta a ridefinire il viaggio esperienziale. L'aereo offre sette configurazioni, rivolgendosi a una clientela diversificata e garantendo che ogni viaggio sia adattato per soddisfare le esigenze individuali. Nella sua versione Economy per 19 passeggeri si configura come un velivolo progettato per efficienza e comfort. Nella sua configurazione Executive, è possibile optare per una disposizione con quattro posti premium e nove posti economy, con un il perfetto equilibrio tra comfort e praticità. Coloro che cercano un lusso più elevato possono concedersi il modello VIP, con un'area living equipaggiata con divani e tipologia di sedute che sfidano le dimensioni della business class di un Boeing 777.

Oltre al cosiddetto viaggio esperienziale, l'impiego del PHA-ZE 100 si presta anche a voli pendolari quotidiani, congiungendo tratte regionali non servite dai voli di linea, anche approfittando della versatilità di poter atterrare e decollare su acqua e su terra. Per questo tipo di utilizzo, l'attenzione sposta sulle zone abitate in prossimità di acqua. Si pensi ad esempio ai milioni di abitanti delle isole che si spostano per raggiungere il luogo di lavoro, il PHA-ZE 100 rappresenta per questo tipo di mercato una grande risorsa, riducendo significativamente i tempi di viaggio e collegando aree che erano precedentemente isolate.

to 100 miles at an altitude of 10,000 feet, this electric marvel is poised to redefine luxury travel. The aircraft offers seven configurations, catering to a diverse clientele and ensuring that every journey is tailored to meet individual needs.

In its Economy version for 19 passengers, it is configured as an aircraft designed for efficiency and comfort. In its Executive configuration, you can opt for a layout with four premium and nine economy seats, striking the perfect balance between luxury and practicality. Those seeking the epitome of opulence can indulge in the VIP model, featuring a living area equipped with sofas and seat types rivaling the dimensions of a Boeing 777 business class.

Beyond experiential travel, the PHA-ZE 100 is not limited to passenger transport alone. It serves as a versatile vehicle that can transform into an ambulance, swiftly navigating to locations that are hard to reach in emergencies. Additionally, it can be adapted to transport cargo to remote and challenging destinations, further expanding its utility.

JEKTA's venture into all-electric aviation goes hand in hand with a commitment to a greener tomorrow. Electric propulsion not only reduces the carbon footprint but also ensures a quieter and more environmentally friendly travel experience. The PHA-ZE 100 is a testament to JEKTA's dedication to sustainability, aligning with a global shift towards more eco-conscious travel solutions.

Alafinov ne sottolinea l'impatto, affermando: "Invece di impiegare 40 minuti in nave, possono raggiungere il centro della città in 10 minuti". Questa potenziale trasformazione nei modelli di viaggio pendolare potrebbe avere un effetto profondo sulle economie locali e sulle modalità di vita. Tuttavia, il PHA-ZE 100 non è limitato al solo trasporto passeggeri. Serve come un veicolo versatile che può trasformarsi in un'ambulanza, navigando rapidamente verso luoghi difficili da raggiungere in caso di emergenza. Inoltre, può essere adattato per trasportare merci in destinazioni remote e impegnative, ampliando ulteriormente la sua utilità.

L'impresa di Jekta nell'aviazione completamente elettrica si sposa con l'impegno per un domani più verde. La propulsione elettrica non solo riduce l'impronta di carbonio, ma assicura anche un'esperienza di viaggio più silenziosa e rispettosa dell'ambiente. Il PHA-ZE 100 è una testimonianza dell'impegno di Jekta per la sostenibilità, allineandosi a uno spostamento globale verso soluzioni di viaggio più ecologiche.

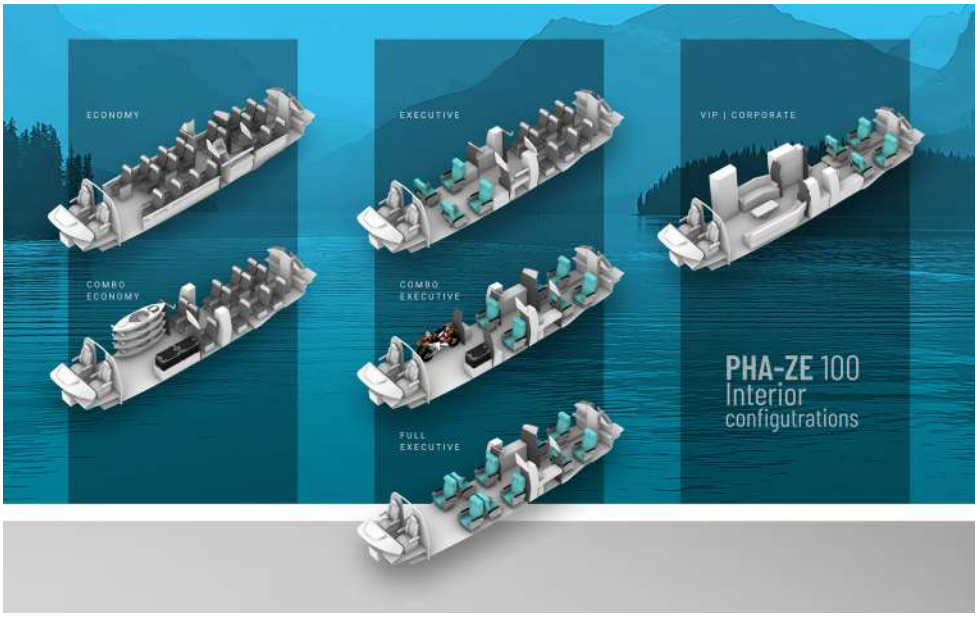
Il limite Tecnologico: Sfide e Soluzioni
Mentre la visione è chiara, la rotta da tracciare presenta ancora numerose sfide e incognite. Jekta punta a un tempo di ricarica delle batterie di 45 minuti, un obiettivo che dipende dallo sviluppo della tecnologia ad alta tensione, che ad oggi si trova ancora in una fase iniziale.

Inoltre, l'azienda rimane aperta alla possibilità di utilizzare l'idrogeno come alternativa alla tecnologia delle batterie elettriche, con il suo potenziale maggiore in termini di autonomia

The Technological Edge: Challenges and Solutions
While the vision is clear, the course to be charted still presents numerous challenges and unknowns. Jekta is aiming for a battery charging time of 45 minutes, a goal that depends on the development of high-voltage technology, which to date is still in its early stages.

In addition, the company remains open to the possibility of using hydrogen as an alternative to electric battery technology, with its greater potential in terms of range would then allow for greater distances to be covered in flight. To date, the unknowns and issues of a hydrogen refueling infrastructure are still very high, but exponential improvements are expected especially in battery technology.

The design of the PHA-ZE 100 in this regard takes a forward-looking approach: batteries are placed in the wing for easy replacement, ensuring constant upgrading of the machines as technology increases. With a visionary concept that combines luxury, efficiency and versatility, this all-electric amphibious aircraft promises to redefine the way we explore and connect with remote destinations. As Jekta tackles challenges and paves the way for a greener tomorrow, the PHA-ZE 100 stands as a symbol of innovation, sustainability and the endless possibilities that await us in aviation."



permetterebbe quindi di coprire in volo distanze maggiori. Ad oggi le incognite e le problematiche di un'infrastruttura di rifornimento dell'idrogeno sono ancora molto alte, ma si prevedono miglioramenti esponenziali soprattutto nella tecnologia delle batterie. Il design del PHA-ZE 100 in questo senso adotta un approccio lungimirante: le batterie sono posizionate nell'ala per una facile sostituzione, garantendo un costante upgrading delle macchine, in funzione dell'incremento tecnologico.

Con un concetto visionario che unisce lusso, efficienza e versatilità, questo aereo anfibio completamente elettrico promette di ridefinire il modo in cui esploriamo e ci connettiamo con destinazioni remote. Mentre Jekta affronta le sfide e spiana la strada per un domani più verde, il PHA-ZE 100 si erge come un simbolo di innovazione, sostenibilità e le infinite possibilità che ci attendono nel campo dell'aviazione.

CATARSI:

Un progetto artistico a cura di Andrea Pizzolato

A cura di / *Written by*
Andrea Pizzolato

La ricerca artistica di Andrea Pizzolato ha un'affinità con il progetto Creactivity tale da renderlo un tema espositivo dell'edizione 2023. Una mostra selezionata ad hoc per gli spazi del Museo Piaggio, sede dell'evento dal 2010. Catarsi, selezione di opere uniche dell'artista toscano, è la sintesi del processo della produzione del vino in italia, parla di industria, cultura, identità e natura. Un progetto che arriva al mondo dell'arte attraversando quello della realizzazione e della comunicazione di prodotto, temi portanti della ricerca di Creactivity.

LE ORIGINI: TOSCANA

Nato nel 1989, eclettico, creativo, come ogni Acquario, Andrea fin da piccolo sperimenta ciò che più lo appassiona, la musica, il disegno, la pittura; esprime tutto il potenziale che la terra natìa gli presenta. Crescendo, prosegue nel suo percorso di scoperta di ciò che la Toscana ha da offrirgli e diventa enologo. Alcuni fra i suoi progetti enologici affondano le radici nelle terre di San Gimignano, il sito UNESCO in provincia di Siena in cui Andrea nasce e tutt'ora risiede.

Andrea Pizzolato's artistic research has an affinity with the Creactivity project, making it an exhibition theme for the 2023 edition. A specially selected show for the spaces of the Piaggio Museum, the venue for the event since 2010.
Catarsi, a selection of unique works by the Tuscan artist, is the synthesis of the wine production process in Italy, speaking of industry, culture, identity, and nature. A project that enters the world of art through that of product realization and communication, key themes of Creactivity's research.

THE ROOTS: TUSCANY

Born in 1989, eclectic, creative, like every Aquarius, Andrea experiments what he is most passionate about since he was a child: music, drawing, painting; he expresses all the potential that his native land presents to him. Growing up, he continues his journey of discovering what Tuscany has to offer him, becoming oenologist. Some of his winemaking projects have roots in the lands of San Gimignano, the UNESCO site in the province of Siena where Andrea was born and still resides.

THE WINE PATH

For Andrea, wine is synonymous with art. Despite his exceptional technical skills, which make him sought after by many producers for consultations and quality controls, he develops an aesthetic and spiritual taste with which he selects his collectible wines, making it a measure of his professionalism, transcending the purely oenological dogmas to relate to the sector with a decidedly more artistic and philosophical spirit than the common way of winemaking. Andrea starts from an indisputable technical knowledge to support wineries that want to achieve oenological perfection and surpass it, to create wines made according to the rules of art, that express their soul, their terroir their identity. In this field, he has been defined as a cornerstone by his collaborators, his inexhaustible efficiency, supported by a lively passion, makes him a wizard in solving technical problems in the cellar and a reliable consultant in supporting companies in choosing the right winemaking equipment, guiding them in realizing their investments in machinery, cutting-edge technologies that can materialize their product and company development

IL PERCORSO ENOLOGICO

Per Andrea il Vino è sinonimo di Arte. Nonostante le sue eccezionali doti tecniche, grazie alle quali è ricercato da molti produttori per consulenze e controlli di qualità, sviluppa un gusto estetico e spirituale con il quale seleziona i suoi vini da collezione, lo rende un metro di misura per la sua professionalità, trascende i dogmi prettamente enologici per rapportarsi al settore con uno spirito decisamente più artistico e filosofico del comune fare vino. Andrea parte da un'indiscutibile conoscenza tecnica per supportare cantine che vogliano raggiungere la massima espressione enologica e superarla, per creare vini realizzati a regola d'arte, che esprimano la loro anima, la loro territorialità, la loro identità. In questo ambito è stato definito una colonna portante dai suoi collaboratori, la sua inesauribile efficienza, sorretta da una viva passione, lo rende un mago nella risoluzione dei problemi tecnici in cantina ed un affidabile consulente nel supportare le aziende a scegliere i giusti impianti enologici, guidandoli nella realizzazione dei loro investimenti in macchinari, tecnologie di avanguardia che possano concretizzare le loro visioni di sviluppo di prodotto e di azienda stessa. Ma non poteva rinunciare ad esprimersi come enologo a tutto tondo, quindi, da qualche anno, ha selezionato alcuni nuovi progetti, di giovani imprenditori visionari che sono riusciti a capire il potenziale di Andrea e dei vigneti che si trovano a coltivare. Nascono alcuni dei vini che più hanno attratto l'attenzione delle testate di riferimento, dei sommeliers, dei consumatori, ed ottenuto degli importanti riconoscimenti nel Chianti ed a San Gimignano degli ultimi anni.

IL PERCORSO ARTISTICO

E' in cantina, il luogo che Andrea frequenta più assiduamente, che l'ispirazione lo coglie e lo accompagna verso ciò che sarà l'inizio del suo percorso artistico. Alcuni filtri che quotidianamente utilizza per la pulizia del vino gli stimolano una riflessione, estetica e filosofica; li raccoglie, li conserva, e

visions. But he couldn't give up expressing himself as a complete winemaker, so for some years now, he has selected some new projects of young visionary entrepreneurs who have managed to understand the potential of Andrea and the vineyards they are cultivating. Some of the wines that have attracted the attention of reference publications, sommeliers, consumers, and obtained important awards in Chianti and San Gimignano in recent years were born from these projects.

THE ART PATH

And it is in the cellar, the place that Andrea frequents most assiduously, that inspiration strikes him and accompanies him towards what will be the beginning of his artistic journey. Some filters that he daily uses for wine cleaning stimulate in him an aesthetic and philosophical reflection; he collects them, preserves them, and at the end of his daily work as an oenologist, he recovers them. In observing the imprint of wine cleaning, or the sediment on those filters, Andrea admires a material rich in nuances, the one of the beverage that, in its path through the filtration layers, imprints on the surfaces it encounters. He sees a narrative that transcends the mere mechanical process of

a fine del suo lavoro di enologo li recupera. Nell'osservazione dell'impronta della pulizia del vino, ovvero della feccia sugli strati filtranti, Andrea ammira una materia ricca di sfumature, impressa durante la filtrazione sulle superfici che incontra. Vi scorge una narrazione che trascende il mero processo meccanico di filtrazione, trova in quei supporti un percorso verso l'essenziale, l'evoluzione della sostanza dal caos verso la massima espressione del sè. In questa danza sensuale in cui il vino si svela, spogliandosi dalle impurità con cui arriva in cantina, prende forma la visione artistica di Andrea. Vi si possono scorgere paesaggi, tramonti infuocati, terre bruciate dal sole delle estati torride, quando il vino è ormai stato ripulito dal surplus, delle chiare e fresche albe, specchi d'acqua trasparenti, nuove rinascite. Ed in questo ciclo di purificazione nasce Catarsi, il primo corpo di opere

LA TECNICA

Catarsi è un corpo di opere realizzate con vini, mosti e fecce recuperati in varie zone viticole della Toscana, tra cui Vernaccia di San Gimignano, Brunello di Montalcino, Chianti Classico, Morellino di Scansano. I materiali utilizzati sono di varia natura: filtri in cellulosa e fibra di vetro quadrati, filtri circolari in ceramica, cartucce di microfiltrazione in polipropilene e anche tele di vario formato. Essendo stati utilizzati e recuperati dal processo produttivo, le opere si possono considerare realizzate con materiali riciclati ed organici. In questo senso il progetto ha un'impronta ecologica totalmente sostenibile. Anche le cornici che racchiudono e proteggono le opere sono realizzate con legno naturale. Catarsi è un progetto che ha a cuore l'ambiente e la sostenibilità, quindi l'artista presta molta attenzione all'impatto ecologico delle sue creazioni, infatti non vi è l'aggiunta di fissativi chimici, bensì le opere vengono lasciate asciugare all'aria aperta, sotto l'influsso diretto degli agenti atmosferici, e solo quando raggiungono il loro equilibrio e terminano il processo di ossidazione, vengono prelevate dall'ambiente naturale e portate in studio. Segue un periodo di osservazione, durante il quale l'artista supervisiona l'opera e osserva l'evoluzione che i depositi sulla superficie mettono in atto. Una volta stabilizzati tutti i processi, Andrea fa incorniciare le opere da specializzati artigiani locali.

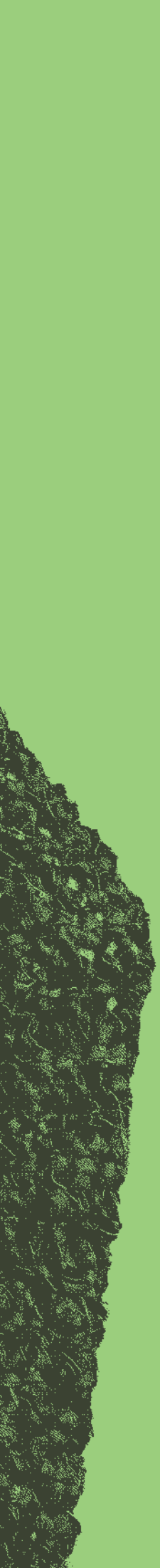
filtration, finds in those supports a path towards the essential, the evolution of substance from chaos towards the maximum expression of itself. In this sensual dance in which wine reveals itself, shedding itself of the impurities with which it arrives in the cellar, Andrea's artistic vision takes shape. He sees landscapes, fiery sunsets, lands burnt by the sun of torrid summers, on the final layers, when the wine has already been cleaned from the surplus, clear and fresh dawns, transparent water mirrors, new rebirths. And in this cycle of purification, Catarsi is born, Andrea Pizzolato's first artworks collection.

THE TECHNIQUE

Catarsi is an artworks collection made using wines, musts, lees found in various oenological area of Tuscany, like Vernaccia di San Gimignano, Brunello di Montalcino, Chianti Classico, Morellino di Scansano. The materials used are various: square paper filters of various sizes, circular ceramic filters, microfiltration cartridges in polypropilene and also canvas. Having been used and recovered from the production process, the works can be considered made with recycled and organic materials. In this sense, the project has a completely sustainable ecological footprint. Even the frames that enclose and protect the works are made of natural wood. Catarsi is a project that cares about the environment and sustainability, so the artist pays close attention to the ecological impact of his creations. In fact, there is no addition of chemical fixatives, but the works are left to dry in the open air, under the direct influence of atmospheric agents, and only when they reach their equilibrium and finish the oxidation process, they are removed from the natural environment and brought into the studio. This is followed by a period of observation, during which the artist supervises the work and observes the evolution that the deposits on the surface bring about. Once all the processes are stabilized, Andrea has the works framed by specialized local artisans.

Ph: Francesco Buso Contini

MADE IN ITALY



CREACTIVITY PROJECTS

CREACTIVITY B2B
a renaissance retreat

A cura di / *Written by*
Jonas Öste Klevhag
CEO / Founder
Network Agency Sweden AB

Le sfide che le aziende di tutto il mondo devono affrontare oggi sono più complesse e urgenti che mai. Oltre agli ovvi criteri commerciali di sostenibilità finanziaria, devono anche raggiungere la sostenibilità ambientale e sociale.
Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite fissano obiettivi quantificati su 17 temi diversi da raggiungere entro il 2023, il che aiuta a rendere più concrete le strategie. Ma anche se gli obiettivi possono essere visti come riferimenti abbastanza solidi, le condizioni per fare business cambiano continuamente. L'instabilità geo-politica, gli effetti reali del cambiamento climatico, i comportamenti dei consumatori sensibili alle tendenze, i riferimenti comuni messi in discussione come i fatti, la scienza e le notizie, sono solo alcune delle dinamiche che devono essere considerate quando si elaborano nuovi prodotti, servizi e strategie di sopravvivenza.

Il pensiero filosofico dell'Umanesimo rinascimentale ha trasformato radicalmente il mondo nel corso del XV e XVI secolo, a partire dal cuore della Toscana. Artisti e architetti iconici come da Vinci, Michelangelo, Alberti e Palladio hanno esemplificato il concetto di "uomo rinascimentale" padroneggiando varie discipline e facendo da pionieri in nuove tecnologie. Questa agilità tra discipline e industrie non può essere espressa meglio che dalle menti fresche e dall'energia visionaria degli studenti, in particolare di quelli di design.
Creactivity ha manifestato la forza creativa dei migliori studenti di

The challenges faced by companies across the world today are complex and urgent than ever before. Apart from the obvious business criteria of being financially sustainable, they also need to reach environmental and social sustainability.
The UN Sustainable Development Goals set quantified targets on 17 different topics to be reached by 2023, which helps in making strategies more concrete. But even if the goals could be seen as fairly solid references, the conditions for making business changes continuously. Geo-political instability, the actual effects of climate change, trend-sensitive consumer behaviours, challenged commons references like facts, science and news, are just a few of the dynamics that need to be considered when coming up with new products, services and strategies for survival.

The philosophical thoughts of Renaissance Humanism radically transformed the world during the 15th and 16th centuries, starting in the very heart of Tuscany. Iconic artists and architects like da Vinci, Michelangelo, Alberti and Palladio all exemplified the concept of a "Renaissance man" by mastering various disciplines and pioneering new technologies. This agility across disciplines and industries can not be expressed better than by the fresh minds and visionary energy of students, specifically design students. Creactivity has manifested the creative force of the best design students in Italy for more than a decade, applying it on challenges defined by local stakeholders like societies, universities and companies. With Creactivity B2B, this engine for new thinking and questioning is about to be made

design in Italia per più di un decennio, applicandola a sfide definite da stakeholder locali come società, università e aziende. Con Creactivity B2B, questo motore di pensiero e di interrogazione sta per essere messo a disposizione delle aziende che hanno compreso l'importanza di riportare l'individuo umano come "misura dell'universo". Riferendosi all'Umanesimo come alla metrica universale reinventata, Creactivity B2B vuole offrire alle aziende di ogni forma e dimensione l'opportunità di interrogarsi su ciò che i loro clienti vogliono davvero, su ciò di cui il mondo ha davvero bisogno e su ciò che loro stessi sono davvero bravi a fare.

Il Creactivity B2B Renaissance Retreat offre ai team di progetto e di gestione uno spazio sicuro e una facilitazione ispirata per introdurre l'arte, il design e l'umanesimo per sfidare lo status quo. Crediamo che i migliori risultati e le culture più forti emergano da un pubblico il più eterogeneo possibile e pertanto invitiamo le aziende e le organizzazioni di tutta Europa a unirsi alla rete.
Ci sarà sicuramente tempo per contribuire con finanziamenti, competenze e tecnologie mentre creiamo questa comunità, ma per ora vogliamo solo che diciate Sì! a questa idea.
Da quel momento, discutiamo di come questo possa trasformare ancora una volta la Toscana e le sue città in un epicentro per un futuro intelligente e collaborativo.

available to businesses that have realised the importance of bringing back the human individual as the "measure of the universe". By referring to Humanism as the re-invented universal metrics, Creactivity B2B wants to offer businesses of all shapes and sizes the opportunity to question what their customers really want, what the world really needs and what they themselves are really good at.

The Creactivity B2B Renaissance Retreat offers project and management teams the safe space and inspired facilitation to introduce art, design and humanism to challenge their status quo.
We believe that the best results are achieved and the strongest cultures emerge from as diverse a crowd as possible and therefore invite companies and organisations from all over Europe to join the network. There will definitely be time to contribute with funding, competences and technologies as we set up this community, but for now we really just want you to say Yes! to this idea. From that point, let us discuss how this may once again transform Tuscany and its cities into an epicentre for a smart and collaborative future.

Associazione Creactivity

A cura di / *Written by*
Massimiliano Pinucci
Curatore e coordinatore di Crea©tivity

Sono trascorsi esattamente venti anni da quando, nel 2003, il compianto presidente della Fondazione Piaggio Tommaso Fanfani, l'allora direttore di ISIA Firenze Giuseppe Furlanis e il docente e designer Max Pinucci provarono a dare forma e struttura ad una iniziativa dedicata agli studenti di design, formalizzando una collaborazione che nel 2006 portò alla prima edizione del Creactivity, da allora ospitata dal Museo Piaggio e attiva sotto il patrocinio del Comune di Pontedera.
Nel corso delle edizioni che si sono succedute, molti partner (scuole, università, istituzioni e aziende) si sono aggregati in modo spontaneo attorno all'evento e al suo nucleo centrale.
Da alcuni anni la necessità di riunire il partenariato in un'organizzazione ben definita, dotata di una sua struttura e di uno statuto a rappresentarla ha portato alla ricerca della forma associativa più adatta.
Tra lo scorso novembre e quest'anno uno statuto è stato predisposto da un gruppo di lavoro con l'obiettivo della costituzione di una organizzazione senza scopo di lucro: l'Associazione Culturale Creactivity avente come scopo la diffusione e condivisione della conoscenza nell'ambito della formazione e della ricerca nel design e nella progettazione creativa. A questo obiettivo si aggiunge quello di aggregare altri partner, siano essi istituti formativi o aziende e di allargare il network dei contatti, presentandosi come una entità giuridica e un soggetto multiculturale in attività legate alla formazione, alla ricerca, all'innovazione. Lo statuto di Creactivity verrà presentato ai partner in questa edizione: un passo importante per rendere concreto e tangibile l'impegno riversato dagli organizzatori in questo evento i cui numeri lo pongono come una delle iniziative più importanti nel settore del design, in Toscana, in Italia e in Europa.

Exactly twenty years have passed since, in 2003, the late Piaggio Foundation president Tommaso Fanfani, the then director of ISIA Florence Giuseppe Furlanis and professor and designer Max Pinucci tried to give shape and structure to an initiative dedicated to design students, formalizing a collaboration that in 2006 led to the first edition of Creactivity, since then hosted by the Piaggio Museum and active under the patronage of the Municipality of Pontedera.
Over the course of the successive editions, many partners (schools, universities, institutions and companies) have joined spontaneously around the event and its core. For some years now, the need to bring the partnership together in a well-defined organization with its own structure and a statute to represent it has led to a search for the most suitable form of association. Between last November and this year a statute was prepared by a working group with the aim of establishing a nonprofit organization: the Creactivity Cultural Association having as its purpose the dissemination and sharing of knowledge in the field of education and research in design and creative planning. To this goal is added that of aggregating other partners, whether educational institutions or companies, and expanding the network of contacts, presenting itself as a legal entity and a multicultural entity in activities related to training, research, and innovation. The bylaws of Creactivity will be presented to the partners in this edition: an important step to make concrete and tangible the commitment poured by the organizers into this event whose numbers place it as one of the most important initiatives in the design sector, in Tuscany, in Italy and in Europe.

Il design aeronautico al Fuorisalone Milano

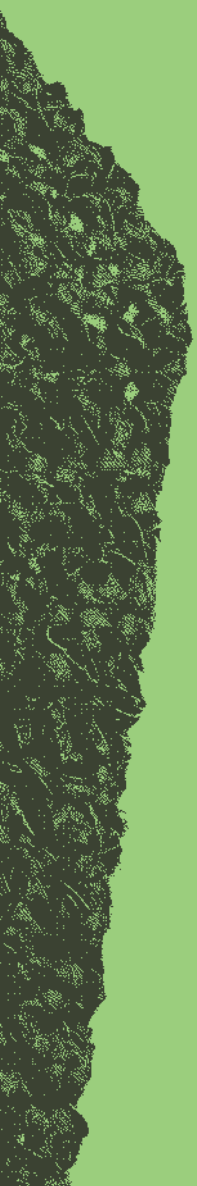
A cura di / *Written by*
Sergio A. Barlochetti
Ingegnere, pilota, giornalista

Pensate all'hangar principale dell'aeroporto Forlanini di Milano Linate, un posto certamente iconico ma normalmente poco accessibile, che da deposito si trasforma in palcoscenico aperto per progetti innovativi legati al settore aerospaziale dove si potranno mostrare e raccontare modelli, prototipi e idee, innanzi a una platea cosmopolita perché Milano, dal 16 al 22 aprile 2024, sarà come sempre invasa da chi si occupa di design e arriva da tutto il mondo. E Linate quest'anno è più raggiungibile grazie alla Metro 4, che in un quarto d'ora collega lo scalo al centro città. L'idea è proprio questa: mentre l'automotive, l'arredamento, persino la mobilità, da anni hanno negli eventi del "Fuori salone" occasioni per esprimersi, il comparto aeronautico e quello spaziale sono ancora legati al circuito dei saloni tradizionali e molto onerosi dal punto di vista della presenza, come LeBourget e Farnborough, ma anche Friedrichshafen. Ci sono svariate ragioni che rendono l'aerospazio un mercato più ampio oggi: la cosiddetta Space economy in primis, che vede il coinvolgimento di nuovi attori privati e non soltanto dei colossi, si pensi che le tute per Marte le farà Prada, la necessità di rinnovare gli interni dei velivoli per renderli ecologici, leggeri e coerenti con la ricerca di minori emissioni, quindi riciclabili, ma anche più adatti ai percentili delle nuove generazioni di viaggiatori, certamente più longilineai che in passato. E poi il settore degli eVtol, mezzi elettrici a decollo verticale che stanno per trovare il loro segmento, ma che abbisognano di approcci progettuali nuovi, sia per i mezzi, sia per le infrastrutture come i vertiporti. Insomma, FlySign sarà un palco libero da pregiudizi e accessibile per chiunque voglia raccontare il suo aerospazio.

Think of the main hangar of Milan's Forlanini Linate airport, a place that is certainly iconic but normally not very accessible, which is transformed from a depot into a stage open for innovative aerospace-related projects where models, prototypes and ideas can be shown and told, before a cosmopolitan audience because Milan, from April 16 to 22, 2024, will as always be invaded by those involved in design and arriving from all over the world. And Linate is more accessible this year thanks to Metro 4, which connects the airport to the city center in a quarter of an hour. The idea is just this: while automotive, furniture, even mobility, have for years had in the "Fuori Salone" events opportunities to express themselves, the aeronautics and space sectors are still tied to the circuit of traditional and very onerous from the point of view of attendance, such as LeBourget and Farnborough, but also Friedrichshafen. There are a variety of reasons that make aerospace a larger market today: the so-called space economy first and foremost, which sees the involvement of new private players and not just the giants, think that Prada will make the suits for Mars, the need to renew the interiors of aircraft to make them environmentally friendly, light and consistent with the search for lower emissions, therefore recyclable, but also more suitable for the percentiles of the new generations of travelers, certainly longer than in the past. And then the field of eVtols, electric vertical take-off vehicles that are about to find their segment, but need new design approaches, both for the vehicles and for infrastructure such as vertiports. In short, FlySign will be a bias-free and accessible stage for anyone who wants to tell their aerospace story.

75% WOOL 25%
MADE IN ITALY
TRANSPARENCY & TRACEABILITY

STUDENTS PROJECTS



AI Contract e "Siamo tutte Elettra"

A cura di / *Written by*
Silvia Masetti
Vice direttrice ISIA di Firenze

Una tesi magistrale e un progetto di ricerca nato nell'ambito dell'Urban Lab, come testimonianza del modello didattico innovativo che vede ISIA Firenze come un laboratorio in grado di proporre un'offerta formativa adatta alla complessità del contemporaneo e contestualmente di progettare strategie, sistemi, processi, prodotti e percorsi di comunicazione, nonché di partecipare alla cultura teorica sul senso e il significato stesso del progettare oggi.

A master's thesis and a research project born within the Urban Lab, as a testimony to the innovative teaching model that sees ISIA Florence as a laboratory capable of proposing an educational offer adapted to the complexity of the contemporary and contextually to design strategies, systems, processes, products and communication paths, as well as to participate in the theoretical culture on the very sense and meaning of designing today.

AI Contract

Student: Alessandra Mezzabarba
Speaker: Simone Paternich
External co-rapporteur: Ing. Viviana Paolini
Level II Academic Diploma Thesis Project in Industrial Product and Systems Design.

Obstructive Sleep Apnea Syndrome (OSAS), is among the most frequent and chronic nocturnal respiratory disorders. Often underestimated, it is a high risk factor for serious disorders such as hypertension, heart attack, stroke, etc. Polysomnography is currently the only diagnostic tool; it is an expensive, uncomfortable and hospital-based test. AI Contact, is a non-invasive personal sleep apnea device that can monitor the same parameters as polysomnography completely remotely and in a home setting. The design takes advantage of recent developments on telemonitoring: the detection of vital signs is through a camera, while it involves the use of orange lights to detect saturation remotely. AI Contact, guarantees the performance of current medical devices used for OSAS diagnosis and monitoring, ensures the accuracy of detection required for medical and clinical purposes. It is a tool that is introduced to the market by creating a new type of product: a technological medical device hybridized with a home furnishing object that meets not only medical requirements, but also the typical quality and characteristics in terms of materials, design and finish that belong to furnishing products. The system includes an application that not only manages the device, but also provides a comprehensive database of sensed data available to both the patient and the physician.

Siamo tutte Elettra

Students: Alessandra Benfatto, Maria Pia Cilenti, Rebecca De Toma, Marco Midun, Ludovica Mosconi, Asia Neri, Martina Ugolini
Lecturers: Prof. Maurizio Galluzzo (ISIA Florence), Prof. Francesca Bianchi (UNISI - Scientific Coordinator GEM project), Dr. Gozde Yildiz (UNISI - Research Fellow), Prof. Carlo Orefice (UNISI), Prof. Sebastiano Roberto (UNISI), Prof. Mario Giampaolo (UNISI)
Research Project

We are all Elettra is a research project on the historical archive of the former Neuropsychiatric Hospital in Arezzo carried out by students of ISIA Florence for the production of an editorial publication and the creation of an exhibition. The project - born during ISIA Florence's Urban Lab, as part of GEM. Genius loci, memory, identity: realizing a Cultural Presidium in Pionta Park - entrusts the contributions of authors with the task of questioning the identity of a marginal place, of inheriting its

AI Contract

Studentessa: Alessandra Mezzabarba
Relatore: Simone Paternich
Correlatrice esterna: Ing. Viviana Paolini
Progetto di Tesi di Diploma Accademico di II Livello in Design del prodotto industriale e dei sistemi

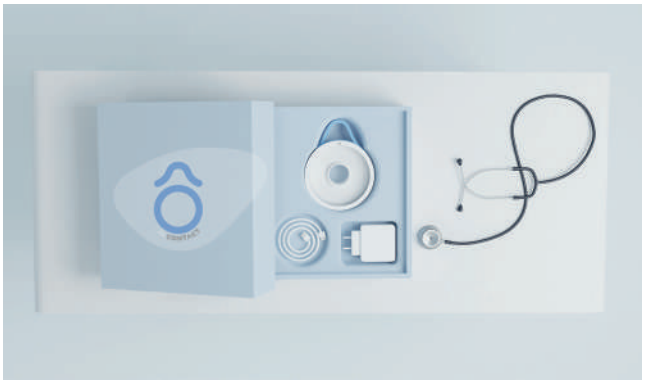
La Sindrome delle Apnee Ostruttive del Sonno (OSAS), è tra le patologie notturne più frequenti e croniche a livello respiratorio. Spesso sottovalutata costituisce un alto fattore di rischio per gravi disturbi, quali ad esempio, ipertensione, infarto, ictus, ecc. La polisonnografia è attualmente l'unico strumento di diagnosi: si tratta di un esame costoso, scomodo e da effettuare in ospedale. AI Contact, è un personal device non invasivo per le apnee notturne, in grado di monitorare gli stessi parametri della polisonnografia completamente a distanza e in un contesto domestico. Il progetto sfrutta i recenti sviluppi sul telemonitoraggio: il rilevamento dei segni vitali avviene attraverso una telecamera, mentre prevede l'utilizzo di luci arancioni per rilevare la saturazione a distanza. AI Contact, garantisce le prestazioni degli attuali dispositivi medicali impiegati per la diagnosi e monitoraggio dell'OSAS, assicura la precisione del rilevamento necessaria a fini medici e clinici.
È uno strumento che si introduce nel mercato creando una tipologia di prodotto inedita: un dispositivo medico tecnologico ibridato con un oggetto d'arredo domestico che risponde non solo ai requisiti medici, ma anche alla qualità e caratteristiche tipiche in termini di materiali, disegno e finiture che appartengono ai prodotti d'arredo. Il sistema prevede un'applicazione che oltre a gestire il device, fornisce un database completo dei dati rilevati disponibili sia per il paziente che per il medico.

Siamo tutte Elettra

Studenti: Alessandra Benfatto, Maria Pia Cilenti, Rebecca De Toma, Marco Midun, Ludovica Mosconi, Asia Neri, Martina Ugolini
Docenti: prof. Maurizio Galluzzo (ISIA Firenze), Prof.ssa Francesca Bianchi (UNISI - Referente scientifica progetto GEM), Dott.ssa Gozde Yildiz (UNISI - Assegnista di Ricerca), Prof. Carlo Orefice (UNISI), Prof. Sebastiano Roberto (UNISI), Prof. Mario Giampaolo (UNISI) Progetto di Ricerca

Siamo tutte Elettra è un progetto di ricerca sull'archivio storico dell'ex Ospedale Neuropsichiatrico di Arezzo portato avanti da studenti e studentesse di ISIA Firenze per la produzione di una pubblicazione editoriale e la realizzazione di una mostra. Il progetto - nato durante l'Urban Lab di ISIA Firenze, nell'ambito di GEM. Genius loci, memoria, identità: realizzare un Presidio culturale nel Parco del Pionta - affida ai contributi di autori e autrici il compito di interrogarsi sull'identità di un luogo marginale, di ereditarne la memoria per rielaborarla attraverso nuovi codici e linguaggi. La storia di Adalgisa Conti, internata all'interno della struttura dal 1913 al 1983, svolge un ruolo cruciale nello sviluppo dei contenuti poiché incarna la stigmatizzazione dei disturbi psicologici femminili e le questioni, più che mai contemporanee, della salute mentale e del ruolo della donna nella società. Lo storytelling ideato da studenti e studentesse è attraversato dalla rilettura della figura mitologica di Elettra in quanto genius loci della Palazzina delle Donne dell'ex Ospedale Neuropsichiatrico: Elettra è la guardiana, colei che si prende cura delle proprie figlie, il nume tutelare di quelle soggettività non conformi che lottano per la propria autodeterminazione. Elettra e Adalgisa Conti sono icone, simboli, storie da far conoscere per interrogarsi su marginalità, rigenerazione dei luoghi e rivendicazione dei ruoli sociali femminili.

memory in order to rework it through new codes and languages. The story of Adalgisa Conti, who was interned inside the facility from 1913 to 1983, plays a crucial role in the development of the content as it embodies the stigmatization of women's psychological disorders and the issues, more contemporary than ever, of mental health and the role of women in society. The storytelling devised by the male and female students is traversed by the reinterpretation of the mythological figure of Elettra as the genius loci of the Palazzina delle Donne of the former Neuropsychiatric Hospital: Elettra is the guardian, the one who takes care of her daughters, the tutelary deity of those nonconforming subjectivities who struggle for their own self-determination. Elettra and Adalgisa Conti are icons, symbols, stories to be made known in order to question marginality, the regeneration of places and the vindication of women's social roles.



Modartech for Comistra

103 anni di sostenibilità

A cura di / *Written by*
Istituto Modartech

Da materiali di scarto a lane pregevoli e tessuti di qualità: Comistra, eccellenza del distretto pratese attiva nella produzione di tessuti riciclati ecosostenibili e lana rigenerata da processi di economia circolare, ha festeggiato quest'anno 103 anni con Istituto Modartech, ripercorrendo oltre un secolo di sostenibilità e crescita economica attraverso gli outfit realizzati per l'occasione dagli studenti della scuola di alta formazione di Pontedera. In un evento-show ospitato nella sede dell'azienda pratese si è svolta la performance degli studenti, che hanno fatto sfilare le loro creazioni, realizzate con i tessuti rigenerati da Comistra. Gli abiti sono stati pensati per evocare le diverse fasi della produzione in azienda, tra le quali la selezione delle materie prime, gli stracci, la separazione per colore, finezza e composizione, la ripulitura, la trasformazione degli stracci in nuovo materiale fibroso di alta qualità, lo studio del colore e la tessitura. Queste fasi sono state raccontate attraverso 16 capi realizzati dagli studenti del corso in Fashion Design di Istituto Modartech, mentre altri 4 hanno celebrato la storia di Comistra attraverso specifici abiti concettuali. Un progetto di economia circolare che pone l'attenzione anche all'eco design, la fase progettuale del prodotto. La produzione del tessuto, la combinazione delle fibre e filati, la confezione dell'abito devono infatti essere progettati con un'attenzione alla sostenibilità, affinchè tutto sia riparabile, riusabile, scomponibile e riciclabile, per garantire lunga vita al prodotto."La coscienza ambientale, l'etica sociale e l'innovazione responsabile – dichiara Alessandro Bertini, Direttore Istituto Modartech - rappresentano elementi comuni che hanno portato Comistra ed Istituto Modartech a collaborare da diverso tempo su ricerca, progettualità e innovazione nel settore tessile. È grazie anche a questa sinergia che gli studenti della scuola hanno dato vita, negli anni, a progetti originali portatori di messaggi unici e distintivi, espressi attraverso l'utilizzo di materiali riciclati, con attenzione a tutta la filiera e all'impiego di materie prime non trattate".

From waste materials to fine wools and quality fabrics: Comistra, an excellence in the Prato district active in the production of eco-sustainable recycled fabrics and regenerated wool from circular economy processes, celebrated 103 years this year with Istituto Modartech, retracing over a century of sustainability and economic growth through the outfits created for the occasion by the students of the Pontedera academy. A performance by the students took place in a show-event hosted at the headquarters of the Prato company, who showed off their creations, made with fabrics regenerated by Comistra. The clothes were designed to evoke the different phases of production in the company, including the selection of raw materials, the rags, the separation by color, fineness and composition, cleaning, the transformation of the rags into new high quality fibrous material , the study of color and weaving. These phases were told through 16 garments created by the students of the Fashion Design course of the Modartech Institute, while another 4 celebrated the history of Comistra through specific conceptual clothes. A circular economy project that also focuses on eco design, the product design phase. The production of the fabric, the combination of fibers and yarns, and the packaging of the garment must in fact be designed with attention to sustainability, so that everything is repairable, reusable, decomposable and recyclable. To ensure long life of the product. "Environmental awareness, social ethics and responsible innovation –declares Alessandro Bertini, Director of Istituto Modartech– represent common elements that have led Comistra and Modartech to collaborate for long time on research, planning and innovation in the textile sector. It is also thanks to this synergy that the students of the school have created, over the years, original projects carrying unique and distinctive messages, expressed through the use of recycled materials, with attention to the entire supply chain and the use of untreated raw materials."

END OF
WASTE

LABA

A cura di / *Written by*
Prof. Angelo Minisci
Coordinatore Indirizzo di Design Laba.

Un piano didattico ancora più innovativo, che si arricchisce di un master in Packaging Design promosso in sinergia con il gruppo cartario Fedrigoni. Ma anche un'offerta che spinge l'acceleratore sull'internazionalizzazione, con la possibilità dall'anno accademico 2024/2025 di accogliere studenti del programma europeo "Erasmus +". Ha preso il via ufficialmente il nuovo anno accademico 2023/2024 della Laba di Firenze, l'istituto di alta formazione artistica che quest'anno dà il benvenuto a circa 200 nuovi allievi. Ottocento gli studenti iscritti, in totale, ai corsi dell'accademia di piazza di Badia a Ripoli e seguiti da un corpo docente composto da 100 professionisti qualificati.

Il percorso di studi della Laba di Firenze si compone di cinque indirizzi di primo livello che consentono di ottenere titoli equipollenti alla laurea: Fotografia, Graphic Design & Multimedia, Arti Visive-Pittura, Design e Fashion Design. Disponibili anche due corsi di secondo livello: in Interior Design e in Cinema e Audiovisivi. Da quest'anno però l'accademia si dota di un prestigioso master in Packaging Design, nato in stretta collaborazione con Fedrigoni e che partirà nel mese di gennaio 2024. Si tratta di un corso interdisciplinare che si rivolge a laureati triennali o magistrali interessati ad acquisire conoscenze specifiche sulla ricerca di materiali, tecnologie di stampa e finitura, processi di confezionamento e logistica e ovviamente comunicazione strategica, con un focus sulla sostenibilità. I 20 iscritti alterneranno ore di lezioni frontali a esperienze dirette in laboratorio e in azienda per una formazione a 360 gradi.

L'anno accademico 2023/2024 vede registrare un altro importante traguardo per la Laba di Firenze: l'ingresso dell'istituto fiorentino nella rete delle realtà "Erasmus +".

An even more innovative educational plan, which is enriched with a master's degree in Packaging Design promoted in synergy with the Fedrigoni paper group. But also an offer that pushes the accelerator on internationalization, with the possibility from the 2024/2025 academic year to welcome students from the European "Erasmus +" program. The new academic year 2023/2024 of Florence's Laba, the institute of higher arts education that welcomes about 200 new students this year, has officially kicked off. Eight hundred students enrolled, in total, in courses at the academy in Piazza di Badia a Ripoli and tutored by a faculty of 100 qualified professionals.

The Florence Laba curriculum consists of five first-level courses that allow students to obtain degrees equivalent to a bachelor's degree: Photography, Graphic Design & Multimedia, Visual Arts-Painting, Design and Fashion Design. Two second-level courses are also available: in Interior Design and in Cinema and Audiovisual. As of this year, however, the academy is endowed with a prestigious master's degree in Packaging Design, created in close collaboration with Fedrigoni and starting in January 2024. This is an interdisciplinary course aimed at bachelor's or master's graduates interested in gaining specific knowledge on materials research, printing and finishing technologies, packaging and logistics processes, and of course strategic communication, with a focus on sustainability. The 20 enrolled students will alternate hours of face-to-face lectures with direct laboratory and in-company experiences for an all-round education.

The 2023/2024 academic year sees another important milestone recorded for the Florence Laba: the entry of the Florentine institute into the network of "Erasmus +" realities. The Free Academy of Fine Arts in Florence thus becomes a place to welcome students from abroad for educational and cultural exchange experiences. The European mobility project will be really operational from the academic year 2024/2025

La Libera Accademia di Belle Arti di Firenze diviene così un luogo in cui accogliere studenti provenienti dall'estero per esperienze di scambio formativo e culturale. Il progetto di mobilità europea sarà realmente operativo dall'anno accademico 2024/2025 e va così ad ampliare un'offerta già fortemente orientata in chiave internazionale. A questo proposito si è conclusa, di recente, l'esperienza di cinque studenti Laba in Texas. I ragazzi, selezionati su base motivazionale e delle loro competenze linguistiche, hanno trascorso tre settimane all'interno della Stephen F. Austin State University del Texas, con cui la Laba di Firenze collabora dal 2015. Il prestigioso campus Americano ha ospitato gli allievi Laba, iscritti al terzo anno, consentendo loro di partecipare attivamente alla vita universitaria, di confrontarsi con altri contesti culturali e di promozione dell'arte.

Ma le novità non finiscono qui. L'istituto è entrato a far parte, con il suo Dipartimento di Fashion, nel sistema di Piattaforma Moda, con sede a Milano: un aggregatore di istituti, accademie e università italiane che erogano corsi di formazione legati al settore della moda e che si pone come obiettivo quello di valorizzare i talenti, promuovere le eccellenze e favorire un dialogo continuo tra scuola e industria.

Prosegue inoltre l'impegno dell'accademia fiorentina sul fronte dell'innovazione tecnologica, su cui la Laba di Firenze investe risorse ed energie, e sulle partnership con fondazioni, istituzioni pubbliche e private e aziende che si traducono in seminari, stage e workshop a tema. Obiettivo primario resta infatti quello di alternare la didattica in aula all'esperienza diretta sul campo, in modo da consentire ai giovani iscritti di confrontarsi con il mondo del lavoro e con le richieste dei brand nazionali e internazionali. Una formazione che include, dunque, aspetti teorici e pratici, che si sviluppa sempre seguendo la linea del cambiamento e delle trasformazioni del mondo contemporaneo. Che fa dell'innovazione la propria cifra distintiva, al servizio della creatività e dell'arte.

and thus goes to expand an offer already strongly oriented in an international key. In this regard, the experience of five Laba students in Texas was recently concluded. The students, selected on the basis of motivation and their language skills, spent three weeks at Stephen F. Austin State University in Texas, with which Laba of Florence has been collaborating since 2015. The prestigious American campus hosted the Laba students, enrolled in their third year, allowing them to actively participate in university life, engage with other cultural contexts and promote art.

But the news does not end there. The institute has become part, with its Department of Fashion, of the Fashion Platform system, based in Milan: an aggregator of Italian institutes, academies and universities that provide training courses related to the fashion industry and whose goal is to enhance talent, promote excellence and foster an ongoing dialogue between school and industry.

The Florentine academy's commitment also continues on the front of technological innovation, on which the Florence Laba invests resources and energy, and on partnerships with foundations, public and private institutions and companies that result in seminars, internships and themed workshops. In fact, the primary objective remains that of alternating classroom teaching with direct experience in the field, so as to enable young enrollees to confront the world of work and the demands of national and international brands. A training that includes, therefore, theoretical and practical aspects, which is always developed along the lines of change and transformation of the contemporary world. Which makes innovation its hallmark, at the service of creativity and art.

Fondazione Campus, Imparare dal futuro

A cura di / *Written by*
Fondazione Campus

"La via per imparare è lunga se si procede per regole, breve e efficace se si procede per esempi" - Lucio Anneo Seneca

I corsi di laurea in turismo, reallizzati attraverso un ampio partenariato che vede coinvolte le Università di Pisa, Pavia e Lugano, insieme alla Fondazione Campus, il Comune di Lucca e la Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, segue questo precetto. Andare al di là degli schemi e, prendendo spunto dalla realtà, creare occasioni nuove di apprendimento. Ne è un esempio un progetto speciale dal titolo "Imparare dal futuro. Tourism as a Web Serie". Il progetto proposto dalla Prof.ssa Enrica Lemmi, professoressa ordinaria di Geografia all'ateneo pisano, attraverso l'ispirazione e la regia di Aldo Innocenti, storyteller e documentarista multimediale, ha coinvolto trenta studenti del corso di laurea in Scienze del Turismo in una sfida di storytelling turistico. L'idea progettuale parte dalla consapevolezza che un gran numero di aziende italiane, e tra queste moltissime di vocazione turistica, fatica a costruire una narrazione efficace del proprio lavoro. Un po' per risparmiare, un po' per mancanza di tempo, ma soprattutto per un evidente mancanza di competenze, si affidano a improbabili risorse interne o, peggio, affidano l'anima della loro avventura ad agenzie esterne che standardizzano la comunicazione rendendola spesso quasi inutile. Le nuove tecnologie possono essere uno strumento di viralizzazione mirata

"The way to learn is long if you proceed by rules, short and effective if you proceed by examples" – Lucio Anneo SenecaThe degree courses in tourism, developed by a broad partnership involving the Universities of Pisa, Pavia and Lugano (Switzerland), together with Fondazione Campus, the Municipality of Lucca and Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, follow this aphorism.
Think outside the box and, taking inspiration from reality, create new learning opportunities. An example of this is a special project entitled "Learning from the future. Tourism as a Web Series". The project was proposed by Enrica Lemmi, head professor of Geography at the University of Pisa, with the inspiration and direction of Aldo Innocenti, storyteller and video producer & documentary film maker, and involved thirty students of the Bachelor Degree in Tourism Sciences in a challenge of tourism storytelling.
The project idea starts from the awareness that a large number of Italian companies, including many with a tourism vocation, struggle to build an effective narrative of their work. Partly to save money, partly due to lack of time, but above all due to an obvious lack of skills, they rely on untrained internal staff or, worse, entrust the voice of their business to external agencies that standardize communication, often making it almost useless.
New technologies can be a tool for targeted viralization of the message, but the risk of losing the true essence of one's work that only the company knows or should know must be avoided.
The project thus allowed the students to enter, like detectives, inside three tourist companies in Lucca: a B&B, a four-star hotel and a Luxury Boutique House. Each company was therefore invited to tell its story first of all internally.
Then, with the help of students and the teacher, also to the outside world, but as if it were inside a film set. Its managers are the protagonists of the "film", the structure and the territory are

del messaggio, ma occorre evitare il rischio di perdere la vera anima del proprio lavoro che solo l'azienda conosce o dovrebbe conoscere.Il progetto ha così consentito agli studenti di entrare, come dei detective, all'interno di tre aziende a vocazione turistica del territorio lucchese: un B&B, un hotel a quattro stelle e un Luxury Boutique House. Ciascuna azienda è stata quindi invitata a raccontarsi prima di tutto a sé stessa, poi, con l'aiuto di studenti e del docente, anche verso l'esterno, ma come se fosse dentro un set cinematografico. I suoi responsabili sono i protagonisti del "film", la struttura e il territorio la scenografia, i registi e gli sceneggiatori sono gli studenti di Campus che sperimentano nuovi linguaggi e infine, il pubblico, cioè i prossimi ospiti che vedranno un film nuovo, diverso appassionante e coinvolgente: un progetto turistico creativo, sostenibile e innovativo che ci insegni a "Imparare dal Futuro".È stato chiesto agli studenti di "smontare" e riclassificare le componenti umane, territoriali ed economiche ricostruendo l'immagine di ciascuna azienda, allineandola con il sentire di oggi e soprattutto del prossimo futuro. Da questo lavoro di smontaggio e analisi è venuta fuori la bozza di un nuovo format di comunicazione che, partendo da uno stretto contatto umano e col territorio, è andata in parallelo con una proposta di aggiustamenti e miglioramenti dei vari settori dell'azienda. Sessioni di lavoro, brainstorming, visite aziendali e incontri di briefing/debriefing si sono susseguiti intensamente per due settimane, fino alla realizzazione di tre prodotti di promozione e di racconto: due nuove pagine Instagram attente a valorizzare le specificità e la storia dell'azienda e un clip video per YouTube, corredato da materiale pubblicitario cartaceo. Questo progetto ha costituito un'opportunità di apprendimento e di crescita attraverso l'esempio, ma anche e soprattutto un'occasione per dimostrare che "il fare e il comunicare" sono una cosa sola.

the scenography, the directors and screenwriters are the Campus students who experiment with new languages and finally, the public, the future guests, who will see a new, different film, exciting and engaging: a creative, sustainable and innovative tourism project that teaches us to "Learn from the Future".
The students were asked to "dismantle" and reclassify the human, territorial and economic components, by reconstructing the image of each company, aligning it with today's sentiments and above all with the near future. From this disassembly and analysis work emerged the draft of a new communication format which, starting from a close human contact with people and the territory, goes in parallel with a proposal for adjustments and improvements in the various sectors of the company.Work sessions, brainstorming, company visits and briefing/debriefing meetings followed one another intensely for two weeks, until the creation of three promotional products: two new Instagram pages aimed at enhancing the specificities and history of the company and a video clip for YouTube, accompanied by print advertising material.
This project has been an opportunity for learning and growth through examples, but also and above all an opportunity to demonstrate that "doing and communicating" are one and the same.

Student's path from applicant to an employee at Savonia

A cura di / *Written by*
Anni Kohtala

Ecco la storia di Anni Kohtala, la nostra studentessa diplomata, prima di continuare a studiare design e infine di diventare dipendente della Savonia UAS. Ecco le tappe e gli interessi di Anni in questo percorso. L'apertura di progetti, le diverse fasi e infine la crescita come professionista del design. Ascoltiamo la storia.

L'inizio
Già da bambina mi piacevano le arti e i mestieri. Durante la ristrutturazione della cucina, io e i miei fratelli avevamo a disposizione le pareti per disegnare e dipingere. Quando ero adolescente non c'era posto in cui non portassi con me la macchina fotografica. Gli studi di design a Savonia offrivano una selezione versatile di corsi e, dato che non avevo interessi superiori ad altri, l'ho vista come un'opportunità. Così ho fatto domanda e ho iniziato i miei studi nel 2018.

Gli studi
Dopo un anno di studi di base, ho seguito corsi per lo più nello studio di service design, ma anche nello studio di product design. Graphic design, Concept design, Information design, Visual communication, Brand design, Event design, User experience design e Unique product design, per citarne alcuni.

I progetti
Il progetto più memorabile dei miei studi è stato quello del corso di Unique product design, in cui ho realizzato un ciondolo in argento per un cliente reale. La discussione tra noi è stata fluida ed è stato fantastico vedere il cliente ricevere finalmente il ciondolo unico in cui avevo messo molte ore del mio lavoro. Molti dei lavori che ho svolto durante gli studi erano digitali e credo che questo sia il motivo per cui le creazioni fisiche sembrano rimanere impresse nella mia mente. Ha a che fare con i sensi. Si può toccare un ciondolo, sentirne la forma e la temperatura, vederlo riflettere diverse luci e sentirne le parti tintinnare.

Tirocinio
Ho svolto metà del mio tirocinio presso il Design Center Savonia, dove ho imparato a conoscere il web design. Ho svolto molte attività di grafica e materiale digitale in progetti per clienti. Uno dei miei progetti, una serie di linee grafiche, è finito in volantini, annunci, roll-up e materiale di presentazione di Savonia For Companies.

Tesi finale
Dopo lo stage, ho continuato a lavorare al Design Center con un lavoro part-time. Allo stesso tempo, ho realizzato la mia tesi finale.

Here is our graduated student Anni Kohtala's story before her studies continuing to study design, and finally becoming as an employee at Savonia UAS. Here are Anni's steps and her interests on that path. Opening of projects, different stages and finally growing into a design professional. Let's hear the story.

Beginning
I liked arts and crafts even in my childhood. During a kitchen renovation, my siblings and I had the walls for drawing and painting. When I was a teenager there wasn't a place I wouldn't take my camera with me. Design studies at Savonia offered a versatile selection of courses, and since I hadn't any interest superior to another, I saw it as an opportunity. So I applied and started my studies in 2018.

Studies
After a year of basic studies, I took courses mostly in service design studio but also in product design studio. Graphic design, Concept design, Information design, Visual communication, Brand design, Event design, User experience design and Unique product design, to mention a few.

Si trattava di un lavoro di sviluppo in cui mi proponevo di scoprire di che tipo di strumenti di service design avesse bisogno il Design Center e come potessi combinare diversi strumenti esistenti per soddisfare le esigenze del Design Center. Il risultato sono stati cinque PDF compilabili che possiamo inviare ai clienti all'inizio di un progetto o durante lo stesso, per ottenere una migliore comprensione reciproca.

Inizio del lavoro Dopo essermi laureata nel dicembre 2022, ho continuato a lavorare a Savonia. Mi ha permesso di capire l'ambiente di lavoro delle Università di Scienze Applicate in generale e mi ha dato la possibilità di creare connessioni multidisciplinari.

Ora un lavoro quotidiano
Oggi mi occupo ancora di progetti nel Design Center, ma lavoro anche in un progetto finanziato dall'UE chiamato "Aziende in transizione". Quando ho iniziato a lavorare al progetto, sapevo che non tutti i miei compiti sarebbero stati esattamente legati al design, ma li ho comunque svolti con una mentalità da designer. Un semplice esempio: Ho riutilizzato un modello di registrazione di un evento che non consentiva ai registranti di cancellare la propria iscrizione. Ho aggiunto una funzione che lo permetteva. Oltre a questi, ho anche creato pagine web per altri progetti, fotografato eventi e visualizzato informazioni.

Un progetto enorme e significativo di cui ho fatto parte è stato un portale che offre informazioni, supporto ed eventi per i giovani della regione della Savoia settentrionale e funziona anche come piattaforma in cui gli operatori giovanili condividono e cercano informazioni. Abbiamo realizzato dei questionari per i giovani, gli operatori giovanili e il gruppo direttivo. La vera sfida si è rivelata essere l'incoerenza dell'intero sistema, che si ripercuoteva sull'utente finale, ad esempio un adolescente, che non riusciva a trovare informazioni pertinenti dalla massa di informazioni.

Tratti della personalità o propensioni che vanno bene per un designer
Un buon designer è in grado di tollerare l'incertezza e ha una mente giocosa che aiuta a capovolgere le idee e a vedere le cose da altre prospettive.
Ora che guardo indietro alla mia carriera, sono felice di aver potuto sperimentare così tante cose diverse durante i miei studi. Non so ancora quale sia la mia passione più profonda nel campo del design, ma perché dovrei saperlo? Sto commettendo errori, imparando, adattandomi ed evolvendo e ho tempo per scoprirlo.

Projects
The most memorable project during my studies was in Unique product design course, where I made a silver pendant for a real customer. The discussion between us was seamless and it was amazing to see the customer finally get the unique pendant where I had put many hours of my work. A lot of the work I did during studies was digital, and I think that is the reason why physical creations seem to stick in my mind. It has to do with senses. You can touch a pendant, you can feel it's shape and temperature, see it reflecting different lights and hear its parts tinkling.

Trainee
I did half of my internship in Design Center Savonia, where I learned about web design. I did a lot of graphic design tasks and digital material in client projects. One of my designs, a series of line graphics ended up in flyers, ads, roll-ups and presentation material of Savonia For Companies.

Final thesis
After my internship, I continued at Design Center with a part time job. At the same time, I made my final thesis. It was a development work where I aimed to find out what kind of service design tools Design Center needs and how could I combine different existing tools to meet Design Center's needs. The result was five fillable PDFs that we can send to clients in the beginning of a project or during it, to get a better mutual understanding.

Start of work
After I graduated in December 2022, I continued working at Savonia. It has given me understanding of the working environment of Universities of Applied Sciences in general and provided a possibility to make connections multidisciplinary.
Now a day job
Today, I still do projects in Design Center, but I also work in an EU-funded project called 'Companies in transition'. When I started in the project, I knew that not all of my tasks would be exactly design related, but I still did them with a designer's mindset. Simple example: I re-used an event registration template that wouldn't allow registrars to cancel their registration. I added there a feature that allowed. In addition to these, I've also created webpages for another projects, photographed events and visualized information.

One huge, meaningful project that I was a part of was a portal, which offers information, support and events for youths in Northern Savo region and also functions as a platform where youth workers share and search information. We made questionnaires for youths, youth workers and the steering group. The real challenge turned out to be incoherency in the whole system, which affected the end user e.g., a teenager so that they didn't find a relevant information from the i nformation masses.

Personality traits or propensities which are good for a designer
A good designer can tolerate uncertainty and has a playful mind that helps turn ideas upside-down and see things from other perspectives.
Now that I look back on my career, I'm glad that I could experiment so many different things during my studies. I still don't know what is my deepest passion in design field, but why should I know it? I am making mistakes, learning, adapting and evolving and I have time to find it out.

Progettazione Internazionale

A cura di / *Written by*

Ciao!
Mi chiamo Daria Bjorn e sono un'ex studentessa dell'Università di Savonia. Qui condivido la mia esperienza di redazione di una tesi internazionale con Ilaria Torcolacci dell'Università ISIA di Firenze.

Credo che la nostra esperienza di lavoro internazionale sia stata molto più impegnativa, preziosa e ampia di quanto mi aspettassi. Mi spiego meglio. Se si uniscono le prospettive, il modo di pensare e l'esperienza personale di persone di mentalità e paesi diversi, si riesce a guardare il problema in modo molto più ampio e a volte radicale da angolazioni diverse, e i metodi per risolverlo diventano rispettivamente più creativi e unici. L'unica difficoltà che posso menzionare è che per quasi tutto l'anno di lavoro abbiamo dovuto discutere il progetto tramite Zoom, ma ci siamo adattati rapidamente e abbiamo apprezzato la comunicazione.

Vorrei sottolineare che i metodi di lavoro e di costruzione dei progetti nelle nostre università sono un po' diversi, il che ha creato un piccolo intoppo, ma abbiamo comunque trovato un compromesso sicuro e adattato la struttura della tesi in conformità con le disposizioni delle nostre università. Attraverso tutte queste sfide, la nostra esperienza di lavoro di squadra e le nostre capacità di comunicazione si sono sviluppate in modo esponenziale. Posso dire con certezza che ho imparato altrettanto da Ilaria. Andando avanti insieme, abbiamo imparato a condividere le responsabilità, ad ascoltare e rispettare le opinioni dell'altro, ci siamo sempre consultati e aiutati a vicenda. Tra l'altro, c'è stato

Hi!
My name is Daria Bjorn and I am a former student of the University of Savonia. Here I share my experience of writing an international thesis with Ilaria Torcolacci from ISIA Firenze University.
I believe that our experience of international work was much more challenging, valuable and extensive than I expected. Let me explain. If you combine the outlook, way of thinking and personal experience of people of different mentalities and different countries, it allows you to look at the problem much wider and sometimes radically from different angles, and the methods of solving it, respectively, become more creative and unique. The only difficulty I can mention is that during almost the whole year of work, we had to discuss the project through Zoom, but we

uno scambio di valori culturali, tradizioni e basi, che è un vantaggio innegabile dei progetti internazionali. E naturalmente, durante tutto il lavoro, i nostri insegnanti ci hanno dato un sostegno e un aiuto assoluto, perché il tema degli idrovolanti era piuttosto complesso e inesplorato per entrambi. Abbiamo anche avuto accesso alle opinioni di veri esperti nel campo dell'aviazione e del turismo di lusso. Non c'è dubbio, questa esperienza è stata ed è tuttora la migliore della mia vita.
Per quanto riguarda la mia esperienza personale e le differenze nella metodologia dell'Università ISIA rispetto a Savonia, si tratta innanzitutto di una maggiore enfasi sulla ricerca e sull'analisi delle informazioni trovate. La parte principale e più lunga del nostro lavoro è stata proprio questa. Ho notato anche le differenze nel modo di presentare le critiche. Lavorando su un progetto reale, le critiche degli esperti erano molto più concrete e costruttive rispetto a quelle che avremmo ricevuto se avessimo affrontato il problema in modo ipotetico. Ma mi è piaciuto molto.

Per riassumere, è vero che la mentalità e la metodologia differiscono in modo significativo, ma l'esperienza più preziosa è quella di lavorare in gruppo, di ampliare i propri orizzonti, di fare rete, di crescere, di imparare ad accettare le peculiarità culturali dell'altro e di utilizzare la differenza di mentalità a vantaggio del progetto. Consiglio a tutti di fare questa esperienza e di andare incontro alle difficoltà e alle proprie paure. In fondo, sarà il vostro punto di crescita e forse anche qualcosa di più.

Mi chiamo Ilaria Torcolacci, ex studentessa dell'Università ISIA di Firenze e attuale iscritta al Politecnico di Milano. È un vero piacere condividere la mia esperienza di collaborazione internazionale con Daria Bjorn, ex studentessa dell'Università di Savonia.

Il nostro percorso è iniziato affrontando una sfida stimolante: sviluppare una tematica complessa senza precedenti esperienze in materia. Un progetto che harichiesto impegno e dedizione, ma che soprattutto ci ha permesso di entrare in contatto con numerosi esperti del settore dell'aviazione e del turismo di lusso, i quali hanno contribuito a dare forma alle nostre idee.
Oltre all'aspetto professionale, il nostro viaggio ha messo a confronto due prospettive culturali e metodologie diverse. Lavorare in remoto è stato inizialmente una sfida, complicando lo sviluppo del progetto. Tuttavia, questa modalità si è rivelata un terreno fertile per una comunicazione più intensa, consentendoci di trovare un equilibrio nella nostra interazione.

Inizialmente, con approcci al lavoro differenti, lo sviluppo del progetto eramacchinoso e richiedeva più tempo. Col passare dei mesi, però, ci siamo amalgamate, creando la nostra dimensione e trasformando le nostre diversità iniziali in un punto di forza. L'influenza reciproca delle nostre metodologie è stata evidente, dove Daria mi ha guidato con la sua organizzazione e strutturazione, supportandomi durante le scadenze di progetto. Lo scambio culturale ha dato vita al nostro progetto, riflettendo le nostre origini in una composizione di valori internazionali unica. Abbracciando le differenze nelle metodologie universitarie come risorsa, abbiamo stimolato la creatività e la curiosità nell'approfondire la tematica affrontata nel nostro progetto.

In retrospect, questa collaborazione internazionale è stata molto più di un semplice progetto accademico. L'interazione tra le nostre prospettive ha arricchito notevolmente sia il processo che il risultato finale, creando un ponte efficace tra metodologie e culture diverse.

quickly adapted to it and enjoyed the communication.
I would like to note that the methods of work and construction of projects in our universities are somewhat different, which created a small hiccup, but we still safely found a compromise and adapted the structure of the thesis in accordance with the provisions of our universities. Through all these challenges, our accumulated teamwork experience and communication skills have developed exponentially. I can confidently say that I have learned just as much from Ilaria. Moving forward together, we learned to share responsibilities, we learned to hear and respect each other's opinions, we always consulted and helped
each other. Among other things, there was an exchange of cultural values, traditions, and foundations, which is an undeniable advantage of international projects. And of course, throughout the work, our teachers gave us absolute support and help, because the topic of seaplanes was quite complex and unexplored for both of us. We also had access to the opinions of real experts in the field of aviation and luxury tourism. There is no doubt about it, this experience was and still is the best of my life.
As for my personal experience and the differences in the methodology of ISIA University compared to Savonia, it is first of all a deeper emphasis on research and analyzing the information found. The main and longest part of our work was just that. I also noticed the differences in the way and presentation of criticism. When working on a real project, criticism from experts was much more concrete and constructive than if we had approached the problem hypothetically. But I definitely liked it. To summarize, yes, mentality and methodology differ significantly, but you gain the most valuable experience of working in a team, you expand your horizons, you network, you grow, you learn to accept each other's cultural peculiarities and use the difference in mentality for the benefit of the project. I recommend everyone to get such experience and go to meet the difficulties and your fears. After all, it will be your point of growth and maybe even something more.
My name is Ilaria Torcolacci, a former student of ISIA University of Florence and currently enrolled at Politecnico di Milano. It is a real pleasure to share my experience of international collaboration with Daria Bjorn, former student of Savonia University.

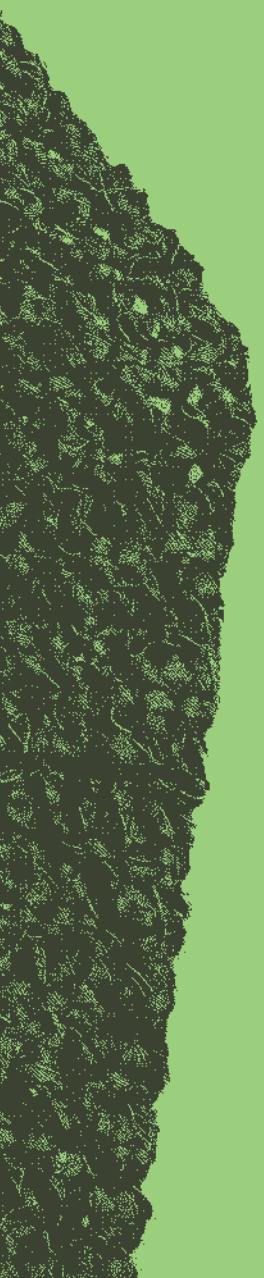
Our journey began by facing a stimulating challenge: to develop a complex topic with no previous experience in the field. It was a project that required commitment and dedication, but above all it allowed us to come into contact with numerous experts in the aviation and luxury tourism industry, who helped shape our ideas. In addition to the professional aspect, our trip brought together two different cultural perspectives and methodologies. Working remotely was initially a challenge, complicating project development. However, this mode proved to be fertile ground for more communication, allowing us to find a balance in our interaction. Initially, with different approaches to work, project development was cumbersome and took more time. As the months passed, however, we blended, creating our own dimension and turning our initial differences into a strength. The mutual influence of our methodologies was evident, where Daria guided me with her organization and structuring, supporting me during project deadlines. The cultural exchange gave life to our project, reflecting our origins in a unique composition of international values.

By embracing differences in university methodologies as a resource, we stimulated creativity and curiosity in exploring the topic addressed in our project.

In retrospect, this international collaboration was more than just an academic project. The interaction between our perspectives greatly enriched both the process and the end result, creating an effective bridge between different methodologies and cultures.

75%
25%
MADE IN ITALY

PARTNERS



ISIA Firenze

A cura di / *Written by*
Silvia Masetti
Vice direttrice ISIA di Firenze

La sede ISIA Firenze, presso le Scuderie di Villa Strozzi nel Parco il Boschetto a Firenze

L'ISIA di Firenze è un istituto pubblico di livello universitario inserito nel comparto AFAM - Alta Formazione Artistica Musicale e Coreutica - del Ministero dell'Università e della Ricerca che si occupa di formazione, ricerca e sperimentazione nel campo del Design. Propone un'offerta formativa articolata in corsi triennali e bienni specialistici, ma anche master e corsi di formazione post diploma.L'Istituto, fondato nel 1975 con l'intento di formare nuove generazioni di professionisti designer, è un'università centrata sulla ricerca, la cui attività è da sempre tesa all'innovazione non solo formale, ma anche tecnologica e sociale. Da oltre quarant'anni, dunque, ISIA Firenze prepara i propri studenti e le proprie studentesse a diventare designer capaci di formulare progetti all'avanguardia, sostenibili, con soluzioni progettuali innovative in molteplici ambiti.
Il modello, consolidato nel tempo, prevede una didattica teorico-pratica fortemente improntata all'esperienza di laboratorio: alle lezioni dei docenti - tutti noti designer e professionisti, che operano nei più diversi settori - si affiancano, ogni anno, conferenze e workshop tenuti da importanti personalità del mondo del progetto e della cultura.

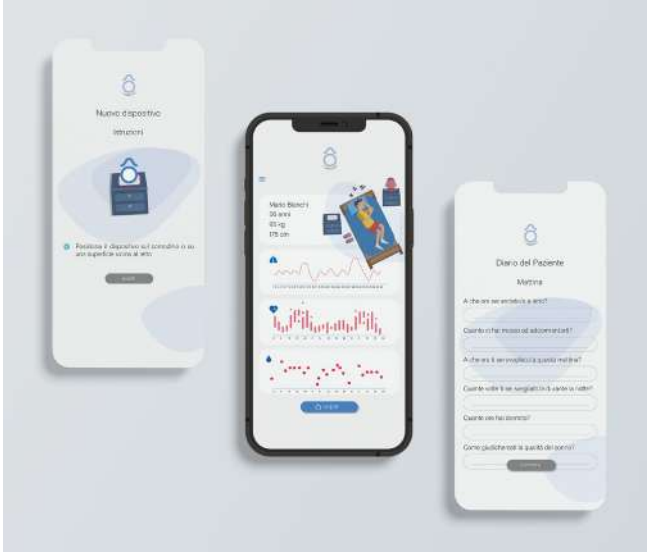
The ISIA of Florence is a university-level public institute included in the AFAM - Alta Formazione Artistica Musicale e Coreutica - sector of the Ministry of University and Research that deals with training, research and experimentation in the field of Design. It offers a range of training in three-year and two-year specialized courses, as well as masters and post-diploma training courses.The Institute, founded in 1975 with the aim of training new generations of professional designers, is a research-centered university, whose activity has always been aimed at innovation not only formal, but also technological and social. For more than four decades, therefore, ISIA Florence has been preparing its male and female students to become designers capable of formulating cutting-edge, sustainable projects with innovative design solutions in multiple fields.The model, consolidated over time, provides for theoretical-practical teaching strongly based on laboratory experience: the lectures of the professors-all well-known designers and professionals, working in a wide variety of fields-are flanked each year by lectures and workshops held by important personalities from the world of design and culture Access is subject to passing an

Il progetto di ricerca "Design Fiction" allestito al Superstudio Più, a Milano durante il Fuorisalone 2023, curato dal prof. Mirko Tattarini realizzata dal Corso di Design Strategico del Biennio Specialistico di ISIA Firenze, in collaborazione con Formitalia Luxury Group. Foto di Ludovico D'Oro

The "Design Fiction" research project set up at Superstudio Più, in Milan during the Fuorisalone 2023, curated by prof. Mirko Tattarini created by the Strategic Design Course of the Two-Year Specialist Course of ISIA Florence, in collaboration with Formitalia Luxury Group. Photo by Ludovico D'Oro

L'accesso è subordinato al superamento di una prova di ammissione: i corsi sono, infatti, a numero chiuso per favorire l'acquisizione e lo scambio di saperi e strumenti nonché per facilitare un dialogo diretto con i professori, garantendo così allo studente di essere seguito durante tutta la sua carriera accademica. Altro aspetto caratterizzante la filosofia dell'Istituto è lo sviluppo di progetti e percorsi di ricerca applicata: attività che negli ultimi anni si è articolata in veri e propri Indirizzi di Ricerca, i LAB, ai quali partecipano docenti e studenti per affrontare le sfide sociali ed economiche e la complessità del tempo presente. Attualmente sono attivi: Urban Lab, Health Lab, Mars Lab, AI-Lab e Hyde Lab, mentre è in fase di costituzione l'Inclusive Lab, indirizzo di ricerca dedicato al tema della comunicazione inclusiva di genere. Inoltre, a partire dall'anno accademico in corso, ISIA Firenze partecipa al programma associato per il "Dottorato Associato in Service Design for Public Sector" che vede la collaborazione di realtà come La Sapienza Università di Roma (capofila), Politecnico di Milano, Università IUAV di Venezia, Università di Bologna Alma Mater e ISIA Roma.
Ormai diventato da tempo punto di riferimento, ISIA Firenze ha sviluppato relazioni con le maggiori aziende italiane e internazionali nell'ambito del Design e della Comunicazione, con prestigiosi enti e istituzioni formative, riuscendo a formare negli anni alcuni tra i più noti designer. In particolare dalla collaborazione tra ISIA Firenze, Conservatorio di Musica "L.Cherubini" di Firenze e Accademia di Belle Arti di Firenze è in corso di costituzione il "Politecnico delle Arti e del Design di Firenze", un polo che unisce i tre diversi istituti fiorentini AFAM e propone un modello di formazione interdisciplinare e innovativo sulla scena creativa e artistica nazionale.

admission test: the courses are, in fact, limited in number to encourage the acquisition and exchange of knowledge and tools as well as to facilitate a direct dialogue with professors, thus ensuring that the student is followed throughout his or her academic career. Another aspect that characterizes the Institute's philosophy is the development of projects and paths of applied research: an activity that in recent years has been articulated in real Research Addresses, the LABs, in which faculty and students participate in order to address social and economic challenges and the complexity of the present time. Currently active are: Urban Lab, Health Lab, Mars Lab, AI-Lab and Hyde Lab, while the Inclusive Lab, a research address dedicated to the theme of inclusive gender communication, is being established. In addition, starting from the current academic year, ISIA Florence participates in the associated program for the "Associate Doctorate in Service Design for Public Sector," which sees the collaboration of entities such as La Sapienza University of Rome (lead partner), Politecnico di Milano, IUAV University of Venice, Alma Mater University of Bologna and ISIA Rome.
Having long since become a point of reference, ISIA Florence has developed relationships with major Italian and international companies in the field of Design and Communication, with prestigious organizations and educational institutions, managing to train some of the most renowned designers over the years. In particular, from the collaboration between ISIA Florence, the "L.Cherubini" Conservatory of Music in Florence and the Academy of Fine Arts in Florence, the "Florence Polytechnic of Arts and Design" is being established, a pole that unites the three different Florentine AFAM institutes and proposes an interdisciplinary and innovative training model on the national creative and artistic scene.



"Texi" di Annachiara De Marco, uno dei progetti esposti nell'installazione "Design Fiction" allestita al Superstudio Più, a Milano durante il Fuorisalone 2023. Foto: Stefano Decarli

"Texi" by Annachiara De Marco, one of the projects exhibited in the "Design Fiction" installation set up at Superstudio Più, in Milan during the Fuorisalone 2023. Photo: Stefano Decarli

Fondazione Piaggio: Cultura e creatività

A cura di / *Written by*
Riccardo Castigliola

Le collezioni ospitate nelle sale del Museo Piaggio celebrano l'innovazione, la tecnologia, la genialità creativa e il buon gusto che da sempre connotano i prodotti del Gruppo Piaggio. Queste collezioni, unitamente ai documenti di valore inestimabile conservati nell'Archivio Storico Piaggio, fanno sicuramente della nostra realtà il più grande museo motociclistico d'Italia e uno dei maggiori in Europa.
Ma la Fondazione Piaggio non è solo lo splendido museo della Vespa, dell'Ape, del Ciao, della Gilera, della Moto Guzzi e dell'Aprilia, ma è di più, molto di più.
Da anni ci siamo infatti posti l'obiettivo di diventare un centro di aggregazione e promozione culturale, prima a livello locale e poi, col passare del tempo, a livello nazionale e internazionale: i riconoscimenti che abbiamo ricevuto testimoniano che ci stiamo riuscendo.
Annualmente ospitiamo decine e decine di convegni e dibattiti, organizziamo mostre scientifiche, d'arte e di costume, pubblichiamo libri, organizziamo un festival musicale e un festival e un premio letterario. A queste attività si aggiungono programmi didattici destinati agli studenti di ogni ordine e grado, eventi di promozione sociale ed etica e programmi di formazione e di indirizzamento professionale.
Noi chiamiamo le nostre collezioni, il nostro archivio storico e tutte queste attività collettivamente Museo Piaggio, nella accezione più moderna del termine museo. Le nostre sale espositive, collocate in officine degli inizi del '900 sapientemente restaurate, non sono infatti un semplice luogo della memoria ma un posto dove si provano emozioni e si "respirano" i valori che hanno fatto grande il nostro paese: la storia, la tecnologia, la coscienza etica, la bellezza e la creatività. Un luogo dove la conoscenza del passato e la consapevolezza del presente servono da stimolo per immaginare il futuro.
In un mondo dove la tecnologia industriale sta diventando un patrimonio diffuso al quale possono accedere anche paesi fino a pochi anni fa estremamente arretrati e dove esistono sistemi industriali e socio-economici non migliori ma purtroppo più efficienti del nostro, esistono dei valori sui quali il nostro sistema paese può fare leva per confermare la sua eccellenza millenaria: la cultura e la creatività.
Siamo cresciuti in un paese meraviglioso, circondati da una natura e da un paesaggio unici al mondo, da capolavori assoluti dell'arte e dell'intelletto umano, tra gente con una saggezza popolare frutto di millenni di esperienze e di predominio culturale. Tutto questo ci ha donato una cultura naturale che nessun altro popolo al mondo possiede. Il solo guardarci intorno e parlare con i nostri anziani ci dà una capacità innata di apprezzare e valutare il bello e le cose buone e fatte bene. Siamo anche un popolo creativo, molto creativo.

The collections housed in the halls of the Piaggio Museum celebrate the innovation, technology, creative genius and good taste that has always characterized the Piaggio Group's products. These collections, together with the priceless documents preserved in the Piaggio Historical Archives, surely make our reality the largest motorcycle museum in Italy and one of the largest in Europe.
But the Piaggio Foundation is not only the splendid museum of the Vespa, the Ape, the Ciao, the Gilera, the Moto Guzzi and the Aprilia; it is more, much more.
In fact, for years we have set ourselves the goal of becoming a centre of aggregation and cultural promotion, first at the local level and then, over time, at the national and international level: the awards we have received testify that we are succeeding.
Annually we host dozens and dozens of conferences and debates, organize scientific, art and costume exhibitions, publish books, and organize a music festival and a literary festival and award. These activities are complemented by educational programs aimed at students of all levels, social and ethical promotion events, and vocational training and referral programs. We call our collections, our historical archives and all these activities collectively Piaggio Museum, in the most modern meaning of the term museum. In fact, our exhibition halls, located in workshops from the early 1900s that have been expertly restored, are not just a place of memory but a place where one feels emotions and "breathes" the values that have made our country great: history, technology, ethical consciousness, beauty and creativity. A place where knowledge of the past and awareness of the present serve as a stimulus to imagine the future.
In a world where industrial technology is becoming a widespread asset that even countries that were extremely backward until a few years ago can access, and where there are industrial and socio-economic systems that are no better but unfortunately more efficient than ours, there are values on which our country system can leverage to confirm its millennial excellence: culture and creativity. We grew up in a wonderful country, surrounded by nature and landscape unique in the world, by absolute masterpieces of art and human intellect, among people with folk wisdom resulting from millennia of experience and cultural dominance. All this has given us a natural culture that no other people in the world possess. Just looking around and talking to our elders gives us an innate ability to appreciate and value beauty and things that are good and done well. We are also a creative people, very creative. The merit of our DNA? Perhaps, but mostly due to our individualism and innate curiosity, which often make us think that we alone are capable of doing better than others. When we can tame this intellectual conceit of ours and turn it into a charge of energy we become unbeatable. We cannot fight with those who by history and temperament excel in teamwork, but we can do so with our culture and creativity.
However, these gifts of our natural

Merito del nostro DNA? Forse, ma soprattutto merito del nostro individualismo e della nostra curiosità innata, che ci fanno spesso pensare di essere in grado da soli di fare meglio degli altri. Quando riusciamo a domare questa nostra presunzione intellettuale e a trasformarla in una carica di energia diventiamo imbattibili. Non possiamo combattere con chi per storia e per indole eccelle nel lavoro di gruppo ma lo possiamo fare con la nostra cultura e la nostra creatività. Queste nostre doti di cultura naturale e creatività vanno però stimolate e sviluppate e questa è la principale missione della Fondazione Piaggio: far capire ai giovani chi siamo stati, chi siamo e chi possiamo diventare se ci impegniamo e diamo libero sfogo alla nostra fantasia e alla nostra genialità creativa. Tutte le nostre attività mirano a questo obiettivo.
È con questa visione che diciotto anni fa è nata Cre@ctivity, che si è sviluppata e che è sopravvissuta anche agli anni bui della pandemia. Un progetto intorno al quale si sono coagulati gli interessi di tante realtà eccellenti del nostro territorio e che recentemente si è aperta a collaborazioni e contributi internazionali rendendoci pronti per affrontare le sfide degli anni futuri. Grazie ragazzi per averci dato fiducia e per avere sempre confermato il vostro interesse in questo nostro sogno. Buon Cre@ctivity 2023.

culture and creativity need to be stimulated and developed, and this is the main mission of the Piaggio Foundation: to make young people understand who we have been, who we are, and who we can become if we engage and give free rein to our imagination and creative genius. All our activities aim at this goal. It was with this vision that Cre@ctivity was born eighteen years ago, which has grown and survived even the dark years of the pandemic. A project around which the interests of so many excellent realities in our area have coagulated and which has recently opened up to international collaborations and contributions, making us ready to face the challenges of the years to come. Thank you guys for trusting us and always confirming your interest in this dream of ours. Happy Cre@ctivity 2023.

10 anni di sostenibilità
di Istituto Modartech

A cura di / *Written by*
Istituto Modartech

ISTITUTO MODARTECH

Dalla pelle ottenuta dai funghi, alla masterclass con l'ecodesigner Tiziano Guardini, ai costumi di scena realizzati per il Teatro del Silenzio con materiali di scarto, fino all'upcycling creativo premiato dai contest internazionali dedicati ai talenti emergenti. Sono alcune tappe del lungo impegno di Istituto Modartech verso la sostenibilità, celebrato quest'anno durante l'edizione invernale di Pitti Uomo, in cui la scuola di alta formazione di Pontedera ha ripercorso 10 anni di lavori ed iniziative per l'ambiente attraverso una creative exhibition dall'evocativo titolo "10 anni di sostenibilità: dalle parole ai fatti".
Protagonisti assoluti alcuni dei capi più interessanti realizzati dagli studenti di Istituto Modartech nel corso degli ultimi anni, oltre ad uno speciale book che raccoglieva i progetti di un decennio in chiave green, tra convegni, workshop, eventi e idee creative. La coscienza ambientale, l'etica sociale e l'innovazione responsabile rappresentano oggi un'estensione del concetto di qualità nella moda, intesa come il prodotto di ricerca, tracciabilità e riutilizzo in tutte le sue forme. Un approccio che contraddistingue da sempre la scuola di alta formazione di Pontedera, con collaborazioni attive nei principali distretti del Made in Italy, e ne guida ancora oggi i percorsi didattici rivolti alle nuove generazioni di designer.

From the leather obtained from mushrooms, to the masterclass with ecodesigner Tiziano Guardini, to the stage costumes made for the Teatro del Silenzio with waste materials, up to the creative upcycling rewarded by international contests dedicated to emerging talents. These are some steps of Istituto Modartech's long commitment to sustainability, celebrated this year during the winter edition of Pitti Uomo, in which the Pontedera academy retraced 10 years of work and initiatives for the environment through a creative exhibition with the evocative title "10 years of sustainability: from words to deeds".

The absolute protagonists are some of the most interesting garments created by the students of Istituto Modartech over the last few years, as well as a special book that collected the green projects of a decade, including conferences, workshops, events and creative ideas. Environmental awareness, social ethics and responsible innovation today represent an extension of the concept of quality in fashion, understood as the product of research, traceability and reuse in all its forms. An approach that has always distinguished the Pontedera academy, with active collaborations in the main Made in Italy districts, and still guides

Nascono così progetti originali portatori di messaggi unici e distintivi, che si esprimono attraverso l'utilizzo di materiali riciclati o difettati e delle rimanenze di magazzino, con attenzione a tutta la filiera e all'impiego di materie prime naturali non trattate.
Una sperimentazione artistica che esalta il legame tra l'uomo e l'ambiente, dando nuova vita a filati, tessuti e pelli, dove la creatività diventa protagonista nelle lavorazioni fatte a mano, nelle tinture vegetali e nei trattamenti artigianali. Progetti caratterizzati dalla collaborazione con partner tecnici, condividendo intenti, scelte consapevoli, usi e consumi in una stretta sinergia tra formazione e mondo aziendale. Istituto Modartech, infatti, conta su un network di oltre 800 realtà, spesso coinvolte in progetti didattici, laboratori, stage e tirocini.
Un percorso che esalta il ritorno alle origini e la riscoperta delle radici, valorizzando l'incontro tra creatività, territorio, antichi saperi artigiani e sostenibilità.

its educational paths aimed at new generations of designers. This is how original projects are born, bearing unique and distinctive messages, expressed through the use of recycled or defective materials and warehouse remnants, with attention to the entire supply chain and the use of untreated natural raw materials.
An artistic experimentation that enhances the link between man and environment, giving new life to yarns, fabrics and leathers, where creativity becomes the protagonist in handmade workmanship, vegetable dyes and artisanal treatments. Projects characterized by collaboration with technical partners, sharing intentions, conscious choices, uses and consumption in a close synergy between education, training and corporate world. Istituto Modartech, in fact, has a network of over 800 entities, often involved in educational projects, workshops, internships. A path that enhances the return to the origins and the rediscovery of the roots, strengtheming the encounter between creativity, territory, ancient artisan knowledge and sustainability.

Pont-Tech

A cura di / *Written by*
Pont-Tech

Pont-Tech, consorzio di sostegno all'innovazione attivo nel favorire l'integrazione fra ricerca, impresa e mercato, è nato nel 1996 dallo sforzo congiunto e paritario di 4 Soci di diverse realtà, ora accresciute sino a coprire l'intero arco degli attori significativi dei processi di sviluppo, tutti ugualmente impegnati e motivati: Istituzioni Locali, Università, Sistema Industriale, Finanza. Pont-Tech promuove attivamente l'innovazione, riveste un ruolo strategico nel sostenere la competitività del sistema produttivo locale, favorisce e promuove il Trasferimento di Tecnologia.

Pontech, the innovation support consortium active in promoting integration between research, business and market, was born in 1996 from the joint and equal effort of 4 members from different realities, now increased to cover the entire range of significant players in the development processes, all equally committed and motivated: Local Institutions, University, Industry, Finance. Pont-Tech actively promotes innovation, plays a strategic role in supporting the competitiveness of the local production system, favors and promotes Technology Transfer.

Le linee di azione attraverso cui opera Pont-Tech sono 2:
facilitare la nascita di nuove realtà imprenditoriali innovative
sostenere i processi innovativi nelle imprese esistenti
In questo quadro Pont-Tech ha promosso l'istituzione di una infrastruttura polifunzionale, che ora gestisce per conto del Comune di Pontedera che ne è proprietario: il CERFITT (Centro Ricerca e Formazione sull'Innovazione Tecnologica e il Trasferimento della Tecnologia).
Il CERFITT, Polo Tecnologico di Pontedera, è dotato di nuovi moderni ambienti ed attrezzature e ospita uffici per imprese innovative, aule conferenze e didattiche, logistica di ufficio, laboratori tecnologici tematici ed un avanzatissimo Centro per Test e prove, oltre alla sede di uno dei Competence Center nazionali sulle tecnologie di Industria 4.0.

The lines of action through which Pontech operates are 2:
• facilitate the start of new innovative entrepreneurial realities
• support innovative processes in existing companies.
In this context, Pontech has promoted the establishment of a multifunctional infrastructure, which now manages on behalf of the Municipality of Pontedera which owns it: the CERFITT (Research and Training Center on Technological Innovation and Technology Transfer).
CERFITT, the Technological Hub of Pontedera, is equipped with new modern environments and equipment and hosts offices for innovative companies, conference and teaching rooms, office logistics, thematic technological laboratories and a highly advanced Center for Tests and trials, as well as the headquarters of one of the National Competence Centers on Industry 4.0 technologies.

La finalità ultima della struttura è quella di rafforzare i legami tra sistema produttivo, territorio e sistema della ricerca attraverso l'assistenza alla nascita e al consolidamento di nuove realtà hi-tech e lo sviluppo di servizi innovativi di supporto gestionale, strategico e tecnologico. Pont-Tech e CERFITT sono le due facce dell'innovazione in Valdera, una delle aree più rilevanti, dal punto di vista economico e di sviluppo industriale, della Toscana e dell'intera Italia Centrale.
La Valdera può infatti vantare una tradizione industriale secolare, principalmente nell'industria motociclistica e nella meccanica, arricchita negli ultimi decenni dalla presenza dei laboratori di ricerca in robotica e micro-ingegneria, ma anche di quelli in chimica e nuovi materiali polimerici e tecnologie per l'idrogeno ospitati nel Polo Tecnologico di Viale Piaggio a Pontedera. La presenza di un vero e proprio Polo Ambientale nel Comune di Pontedera, che comprende imprese impegnate a 360° sui temi legati all'economia circolare, e la presenza nell'incubatore del CERFITT di startup e imprese innovative specializzate nel settore delle tecnologie innovative verdi, ha portato in modo naturale il management di Pont-Tech a orientare la propria visione di crescita industriale per il territorio, e conseguentemente a specializzare l'offerta di servizi della società, al supporto dello sviluppo di tecnologie innovative per la green economy.

The ultimate aim of the structure is to strengthen the links between the production system, the territory and the research system through assistance in the birth and consolidation of new hi-tech realities and the development of innovative management, strategic and technological support services.
Pontech and CERFITT are the two faces of innovation in Valdera, one of the most relevant areas, from an economic and industrial development point of view, of Tuscany and the whole of Central Italy. Valdera can in fact boast a centuries-old industrial tradition, mainly in the motorcycle and mechanical industries, enriched in recent decades by the presence of research laboratories in robotics and micro-engineering, but also those in chemistry and new polymeric materials and technologies for hydrogen hosted in the Technological Hub of Viale Piaggio in Pontedera.
The presence of a real Environmental Center in the Municipality of Pontedera, which includes companies fully committed to issues related to the circular economy, and the presence in the CERFITT incubator of startups and innovative companies specialized in the sector of innovative green technologies, naturally led Pontech's management to orient its vision of industrial growth for the territory, and consequently to specialize the company's offering of services, to support the development of innovative technologies for the green economy.

ADI
Targa giovani

A cura di / *Written by*
ADI- Associazioen disegno industriale

"I giovani, i loro problemi, le loro aspettative sono oggetto di grande attenzione da parte di chi giovane non è più", dice Luciano Galimberti, design manager e presidente di ADI Associazione per il Disegno Industriale. "Si sprecano i dibattiti, le tavole rotonde, i talk, ma in questo ampio panorama di strumenti mancano in genere proprio i protagonisti: i giovani."Per cercare di verificare sul campo come e che cosa progettano i giovani designer di oggi e riprendere un dialogo serio sul loro lavoro – una dialogo che da tempo non vedeva nuovi interventi – ADI ha di recente proposto all'ADI Design Museum di Milano una mostra a cura di Angela Rui con Matilde Losi ed Elisabetta Donati de Conti: Italy: A New Collective Landscape. Una rassegna di progettisti da poco entrati nella professione che delinea un paesaggio di oggetti e ricerche molto differenti tra loro, ma accomunati da alcuni interessi e metodi di lavoro specifici che li caratterizzano in varia misura tutti. E ampliando questa rassegna ADI sta completando la selezione dei progettisti italiani Under 35 in collaborazione con Fondazione Symbola, che sul suo sito pubblica a partire dalla metà di novembre delle sintetiche schede dedicate ad alcune delle presenze più significative che ADI ha avuto modo di notare tra i giovani professionisti.Ma insieme con questi interventi puntuali ADI lavora anche a rendere strutturale e permanente la sua attenzione per i giovani designer: dai primi anni Duemila accanto al premio Compasso d'Oro viene compiuta una selezione dei progetti elaborati dagli studenti di design delle università italiane nel corso dei loro studi: progetti realizzati per un esame, oppure tesi di laurea che parlano di progetti dedicati a temi emergenti della contemporaneità. Spesso non coincidono con le tendenze del mercato ma sono in realtà profondamente significativi delle direzioni in cui si muoveranno nel prossimo futuro i bisogni degli utenti e quindi le attenzioni di progettisti e imprese.
Questo interesse – lo sguardo in avanti sull'evoluzione del design fondato sull'intuizione delle giovani generazioni – è diventato una presenza costante nella selezione di ADI Design Index, il lavoro annuale di scouting in vista del biennale premio Compasso d'Oro, il più autorevole premio del design italiano.La scelta viene compiuta dall'Osservatorio permanente del Design, un organismo che comprende esperti (designer, imprenditori, giornalisti specializzati) anche esterni all'ADI. Analizzando ogni anno le candidature di prodotti e servizi proposte da designer e imprese, l'Osservatorio preseleziona i candidati al premio. Una commissione specifica dell'Osservatorio si occupa oggi di individuare ogni anno i progetti che gli studenti elaborano nel corso dei loro studi, e il Compasso d'Oro, che da quasi un ventennio assegna un premio speciale a questi progetti – la Targa Giovani – oggi include sistematicamente e a pieno titolo giovani

"Young people, their problems, their expectations are the subject of much attention by those who are no longer young," says Luciano Galimberti, design manager and president of ADI, the Italian Association for Industrial Design. "Debates, round tables, talks are wasted, but in this wide panorama of tools, the very protagonists are generally missing: young people." In an effort to field test how and what today's young designers design and to resume a serious dialogue about their work – a dialogue that has not seen new interventions for some time – ADI recently proposed at the ADI Design Museum in Milan an exhibition curated by Angela Rui with Matilde Losi and Elisabetta Donati de Conti: Italy: A New Collective Landscape. A review of designers who have recently entered the profession that outlines a landscape of objects and research that are very different from each other, but united by some specific interests and working methods that mark them all to varying degrees. And expanding on this review, ADI is completing its selection of Italian designers Under 35 in collaboration with the Symbola Foundation, which is publishing on its website since mid-November concise entries dedicated to some of the most significant presences that ADI has noticed among young professionals.But along with these punctual interventions ADI also works to make its attention to young designers structural and permanent: since the early 2000s alongside the

La storia e il presente: Unfolding Brussels – Colonial traces in the public space di Laura Simonati (progetto d'esame all'ENSAV La Cambre di Bruxelles) è un progetto editoriale sul rapporto tra spazio pubblico e memoria coloniale che analizza una fase tragica della storia del Belgio – la colonizzazione del Congo – attraverso monumenti, edifici e strade di Bruxelles.

History and the present: Unfolding Brussels - Colonial traces in the public space by Laura Simonati (exam project at ENSAV La Cambre in Brussels) is an editorial project on the relationship between public space and colonial memory that analyzes a tragic phase of Belgium's history – the colonization of the Congo – through monuments, buildings and streets in Brussels.

e giovanissimi nel mondo del design. "Il premio Targa Giovani è un attestato di competenza che consente ai giovani di entrare da protagonisti nella comunità ADI", conclude Perla Gianni, del Consiglio direttivo ADI, "mettendoli in contatto con tutti gli attori della filiera del design, con professionisti e aziende di primo piano che favoriscono la pianificazione e la crescita del loro percorso di progettisti."

I tre progetti premiati con la Targa Giovani al Compasso d'Oro 2022: tecnica aggiornata coniugata con l'attenzione per l'ambiente ma anche per la storia.

Compasso d'Oro award a selection is made of projects developed by design students at Italian universities during their studies: projects created for an exam, or dissertations that talk about projects dedicated to emerging contemporary themes. They often do not coincide with market trends but are in fact deeply significant of the directions in which user needs and therefore the attentions of designers and companies will move in the near future.This interest – the forward look at the evolution of design based on the intuition of the younger generation – has become a constant presence in the selection of ADI Design Index, the annual scouting work in the run-up to the biennial Compasso d'Oro award, the most authoritative prize in Italian design.The choice is made by the Permanent Design Observatory, a body that includes experts (designers, entrepreneurs, specialized journalists) also from outside ADI. By analyzing product and service nominations proposed by designers and companies each year, the Observatory pre-selects candidates for the award. A specific committee of the Observatory is now in charge of identifying each year the projects that students develop in the course of their studies, and the Compasso d'Oro, which for nearly two decades has awarded a special prize to these projects – the Targa Giovani – now systematically and fully includes young and very young people in the world of design."The Targa Giovani award is a certificate of competence that allows young people to enter the ADI community as protagonists," concludes Perla Gianni, of the ADI Board of Directors, "putting them in contact with all the players in the design supply chain, with leading professionals and companies that facilitate the planning and growth of their path as designers."

The three projects awarded the Targa Giovani at the Compasso d'Oro 2022: up-to-date technique combined with concern for the environment but also for history.

In alto
Abbigliamento e attenzione alla privacy: Adversarial Knitted Fashion – CAP_able di Rachele Didero (tesi di laurea specialistica al Politecnico di Milano) permette di ottenere un tessuto di maglia che riproduce un'immagine in grado di ingannare i sistemi informatici di riconoscimento facciale.

On top
Clothing and attention to privacy: Adversarial Knitted Fashion - CAP_able by Rachele Didero (master's thesis at Politecnico di Milano) allows for a knitted fabric that reproduces an image capable of fooling facial recognition computer systems.

Sulla destra
Ambiente e impegno personale per la sua tutela: Honest, di Antonio Di Ruocco, Alice Giovagnoli, Anna Macellari, Menel Touhami e Arianna Tura (progetto d'esame all'Università della Repubblica di San Marino) è un'arnia che offre a tutti la possibilità di dedicarsi, nel proprio giardino, all'apicoltura in modo semplice ed etico.

On the right
Environment and personal commitment to its protection: Honest, by Antonio Di Ruocco, Alice Giovagnoli, Anna Macellari, Menel Touhami, and Arianna Tura (exam project at the University of the Republic of San Marino) is a beehive that offers everyone the opportunity to engage in beekeeping in their own garden in a simple and ethical way.

Il design nell'era degli smart

Due Progetti di tesi in Design Laba

A cura di / *Written by*
Prof. Angelo Minisci
Coordinatore Indirizzo di Design Laba.

La buona novella in mezzo a tanti disastri che oggi vediamo in torno a noi è che, in questi anni, in tutto il mondo, sono emerse anche idee e pratiche che vanno verso la sostenibilità sociale e ambientale. Pensiamo alle esperienze di welfare e di abitare collaborativo, alle nuove reti alimentari, alle forme di mobilità alternativa, all'emergere di modelli di produzione aperti e distribuiti, a nuove forme di economie sociali. In tutti questi casi, l'innovazione sociale che essi rappresentano è il portato di capacità progettuali diffuse. Tutte queste attività, pur nella loro diversità, hanno un tratto comune: per esistere devono basarsi su adeguati sistemi abilitanti. Più precisamente, poiché il "risultato finale" non è più un artefatto, ma un sistema di relazioni, e poiché le relazioni, in quanto tali, non si possono progettare, quello che si può fare è ciò che ho prima
anticipato: si può intervenire sul loro ambiente.

In questa cornice il design è chiamato a rivedere il proprio essere, a dilatare il suo campo di azione verso nuovi territori mantenendo comunque sempre una prospettiva ideale che sia in grado di dare senso e significato etico al proprio agire.

Università e Accademia votate ad una ricerca attenta sul contemporaneo. Affidando il compito di allargare lo sguardo degli studenti verso scenari diversi che non siano la produzione di arredi e oggetti per l'abitare. Fare design oggi è progettare "forme di vita" dell'uomo e per gli altri, ciò che siprogetta non è un "risultato finale", ma sono le condizioni affinché un evento desiderato abbia maggiori possibilità di avvenire. (E. Manzini). In questa visione aperta vi sono due progetti checostruiscono una nuova riflessione critica sul progetto sviluppati in Laba come ricerca di tesi. Il primo progetto di Gaia Gorelli, MELARIA. Il progetto nasce con l'intento di promuovere la salvaguardia delle api a beneficio della biodiversità. Melaria può essere inteso come un processo che prevede l'applicazione dei principi dell'ecologia verso sistemi produttivi capaci di mantenere la biodiversità, la flessibilità e la resilienza degli ambienti naturali. Affonda le proprie radici sul rapporto d'integrazione tra vegetali, animali e umani da cui risulta l'ecosistema come un nuovo essere vivente. L'obiettivo generale è sviluppare soluzioni strategiche al fine di creare consapevolezza tra gli individui inducendo al cambiamento di atteggiamento. Prevede la realizzazione di un prodotto capace di sviluppare un processo di riflessione e comprensione profonda dell'habitat ospitate il quale sfocia in reazioni circolari e continue utili al benessere dei contesti urbani o periurbani. Il termine Melaria fa riferimento all'esemplare laboriosità delle api bottinatrici le quali, volando sui fiori, prelevano il nettare succhiandolo tramite la ligula dal fondo deicalici e lo immagazzinano nell'organo di raccolta chiamato appunto borsa melaria.

The good news amidst the many disasters that we see around us today is that, in recent years, all over the world, ideas and practices that move towards social and environmental sustainability have also emerged. Let's think about the experiences of welfare and collaborative living, new food networks, forms of alternative mobility, the emergence of open and distributed production models, new forms of social economies. In all these cases, the social innovation that they represent is the result of widespread planning capabilities. All these activities, despite their diversity, have a common trait: to exist they must be based on adequate enabling systems. More precisely, since the "final result" is no longer an artefact, but a system of relationships, and since relationships, as such, cannot be planned, what can be done is what I anticipated before: one can intervene about their environment.

In this framework, design is called to review its being, to expand its field of action towards new territories while always maintaining an ideal perspective that is capable of giving meaning and ethical significance to its actions.

Universities and Academies dedicated to careful research on the contemporary. Entrusting the task of broadening the students' gaze towards different scenarios that are not the production of furnishings and living objects. Designing today means designing "forms of life" for man and for others; what is designed is not a "final result", but rather the conditions for a desired event to have a greater chance of happening. (E. Manzini). In this open vision there are two projects that build a new critical reflection on the project developed in Laba as thesis research. Gaia Gorelli's first project, MELARIA. The project was born with the aim of promoting the protection of bees for the benefit of biodiversity. Melaria can be understood as a process that involves the application of ecological principles towards production systems capable of maintaining the biodiversity, flexibility and resilience of natural environments. It has its roots in the relationship of integration between plants, animals and humans from which the ecosystem emerges as a new living being. The general objective is to develop strategic solutions in order to create awareness among individuals by inducing a change in attitude. It involves the creation of a product capable of developing a process of reflection and profound understanding of the hosted habitat which results in circular and continuous reactions useful for the well-being of urban or peri-urban contexts. The term Melaria refers to the exemplary industriousness of foraging bees which, flying over the flowers, collect the nectar by sucking it through the ligula from the bottom of the calyxes and store it in the collection organ called the honey sac.
The second project by Alessia Lo Preiato, ContaminAzioni, deals

Il secondo progetto di Alessia Lo Preiato, ContaminAzioni tratta di una proposta di valore che mette al primo posto ambiente e mutuo sostentamento tra uomo e mondo vegetale, rendendo efficiente e vantaggiosa l'integrazione del verde nell'assetto urbano: un orto verticale dove le piante non sono più una mera decorazione, ma il simbolo di una nuova concezione che contraddistingue lo spazio urbano, dove il disegno dell'oggetto nasce dall'utilizzo di tubature in pvc
- completamente riciclabili - di uso edilizio, sviluppando un orto capace anche di forzare in maniera naturale l'aria inquinata a passare attraverso le radici e le foglie delle piante, depurandola. Sfruttare la tecnologia aeroponica consente di far crescere le piante in maniera molto più rapida e risparmiando il 90% di acqua rispetto ai sistemi tradizionali, inoltre la scelta di usare solo la luce solare intende privilegiare una coltivazione che vada a rispettare la stagionalità dei prodotti,
ricadendo anche nella scelta delle piante - ciclo breve, a foglia ed erbe aromatiche - tenendo conto del territorio e rispettando i cicli naturali di vita della pianta.

Le convinzioni che hanno portato allo sviluppo di tali elaborato si basano sul concetto che gli individui possono produrre il cambiamento. "Chiudere il cerchio" come sosteneva Marco Zanuso, significava avvertire la necessità di recuperare nella cultura progettuale una dimensione di più ampia responsabilità in cui restituire l'idea di valore sostituendola all'idea di gratificazione; significa anche che ad un concetto di cultura tecnocratica è necessario sostituire quello di una tecnologiasuperiore, di una tecnologia colta. Ha ragione Umberto Eco, quando commenta la Proposta per un'auto progettazione di Mari: «Tutti devono progettare: in fondo è il modo migliore di evitare essere progettati» (Umberto Eco, cit. in Enzo Mari, Auto progettazione? op.cit., p. 74.)

with a value proposition that puts the environment and mutual sustenance between man and the plant world first, making the integration of greenery into the urban layout efficient and advantageous: a vertical vegetable garden where the plants they are no longer a mere decoration, but the symbol of a new concept that distinguishes urban space, where the design of the object arises from the use of PVC pipes - completely recyclable - for building use, developing a vegetable garden capable of also forcing polluted air to pass through the roots and leaves of plants in a natural way, purifying it. Taking advantage of aeroponic technology allows plants to grow much more quickly and saves 90% of water compared to traditional systems. Furthermore, the choice to use only sunlight intends to favor cultivation that respects the seasonality of the products, resulting also in the choice of plants - short cycle, leafy and aromatic herbs - taking into account the territory and respecting the natural life cycles of the plant.

The beliefs that led to the development of these processes are based on the concept that individuals can bring about change. "Closing the circle" as Marco Zanuso argued, meant feeling the need to recover a dimension of broader responsibility in the design culture in which to restore the idea of value by replacing it with the idea of gratification; it also means that a concept of technocratic culture must be replaced by that of a superior technology, of a cultured technology. Umberto Eco is right when he comments on Mari's Proposal for self-design: «Everyone must design: after all, it is the best way to avoid being designed» (Umberto Eco, cit. in Enzo Mari, Self- design? op.cit. , p. 74.)

Fondazione Campus

A cura di / *Written by*
Fondazione Campus

Fondazione Campus è nata nel 2006 con lo scopo di attivare nella città di Lucca percorsi accademici nell'area del turismo e una scuola di formazione per manager di imprese private, enti pubblici e soggetti del Terzo settore. In oltre 20 anni si è trasformata in un modello inedito, è cresciuta e oggi si occupa di formazione universitaria, formazione professionalizzante e ricerca nelle aree del Turismo e del Management. Nel corso del tempo, ai Corsi di laurea triennale e magistrale in turismo, realizzati dall'Università di Pisa (sede amministrativa dei corsi), dall'Università degli Studi di Pavia e dall'Università della Svizzera Italiana (Lugano), in collaborazione con la Fondazione Campus (responsabile dell'organizzazione operativa), il Comune di Lucca e la Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, la Fondazione ha aggiunto innumerevoli attività di formazione professionale, come gli ITS (Istituti Tecnici Superiori) e i Master con il Touring Club Italiano, tanto da sviluppare una vera e propria Accademia del

Fondazione Campus was founded in 2006 with the aim of establishing academic courses in the field of tourism and a training school for executives and managers of private companies, public bodies and third sector entities in the city of Lucca. In over 20 years it has been transformed into an innovative model, has grown ad today deals with university education, professional training and research in the areas of Tourism and Management. Over time, in addition to the Bachelor and Master degree in Tourism, developed by the University of Pisa (administrative headquarter of the degree courses), the University of Pavia and the University of Italian Switzerland (Lugano), in collaboration with Fondazione Campus (responsible for the operational organization), the Municipality of Lucca and Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, Fondazione Campus has added organised numerous professional training activities, such as the ITS (Istituti Tecnici Superiori) and the specialization

Turismo; percorsi di specializzazione in management, una Scuola di lingue e di lingua italiana per stranieri, un Centro studi e ricerche completano il quadro di una realtà formativa in continua crescita.Conoscere il mondo che ci circonda permette di arricchire la propria formazione dal punto di vista umano e professionale. È per questo che l'Accademia del Turismo attua da sempre una politica di internazionalizzazione, capace di favorire gli scambi con Università e aziende estere e di offrire programmi internazionali e corsi di formazione sul turismo per studenti e laureati (Summer/Winter School e il Programma Erasmus).Un moderno Career Service a disposizione degli studenti risponde alle esigenze legate agli stage e al collocamento nel mondo del lavoro degli studenti del Campus. Le attività della Fondazione sono accomunate da un metodo che pone in primo piano l'attenzione, la cura e il rispetto per le persone che studiano, siano esse giovani iscritti ai corsi di laurea o professionisti e manager impegnati nelle altre attività del Campus. I ragazzi vengono seguiti, passo dopo passo, secondo le loro inclinazioni attraverso l'esercizio del tutorato. Il tutor ha con lo studente non solo un rapporto di insegnamento, ma lo segue anche nella sua crescita personale. E questo è molto importante perché ogni studente viene portato a riflettere su quello che maggiormente lo realizza e lo appaga. Una formula residenziale completa una piena esperienza di comunità, perché vivere il Campus non significa solo studiare, ma condividere un'esperienza formativa che coinvolge lo studente al di là della vita accademica e favorisce un senso di appartenenza a un gruppo multiculturale e dinamico.

courses offered in collaboration with Touring Club Italiano, so much so as to develop a real Tourism Academy. Specialization courses in management, a school of languages and Italian for foreigners and a research center complete the picture of a continuously growing educational institution.Knowing the world around us allows us to enrich the education from a human and professional point of view. This is why Accademia del Turismo has always implemented an internationalization policy, encouraging exchanges with foreign universities and companies and offering international programs and tourism training courses for students and graduates (Summer/Winter School and Erasmus Program). A modern Career Service totally dedicated to the Campus students responds to the needs of the world of work offering internships and placement services.Fondazione Campus' activities are united by a method that foregrounds attention, care and respect for the people, whether they are young students enrolled in the degree courses or professionals and managers involved in other Campus activities. Students are followed in their training path, according to their inclinations, through the tutoring service. The tutor has not only a teaching relationship with the students, but also follows them in their personal growth. And this is very important because students are guided to reflect on what makes them feel most fulfilled and satisfied. A residential formula completes a full community experience, because living the Campus does not just mean studying, but sharing an educational experience that involves the student beyond the academic life and fosters a sense of belonging to a multicultural and dynamic group.

Savonia University of Applied Sciences (UAS)

educate professionals in six different study fields

A cura di / *Written by*
Antti Kares
Docente in Design

I valori scritti da Savonia per la strategia da qui al 2030 sono l'affidabilità, il coraggio e lo spirito di comunità, aggiunti agli obiettivi dell'ONU per lo sviluppo sostenibile e la promozione della sicurezza umana. Questo si basa su scelte quali:
- Educazione personalizzata
- Apprendimento continuo basato sulla domanda
- attività di RDI e di business basate sulla missione
- Competenza e visibilità

Questi aspetti sono rafforzati da politiche quali:
- Co-sviluppo nell'istruzione e nelle attività di RSI
- Savilahti Hub per migliorare la rete di competenze delle imprese
- Internazionalità che rinnova le competenze
- Lavoro significativo e produttivo sostenuto dal management
- Benessere degli studenti a sostegno della crescita dei professionisti di domani.

Savonia UAS è una delle più grandi e versatili università di scienze applicate della Finlandia. Le nostre attività di ricerca e sviluppo offrono servizi e soluzioni individuali per le esigenze di sviluppo e sperimentazione delle aziende e delle comunità lavorative.
Il nostro profilo operativo è condensato nelle seguenti aree di forza: Tecnologia del benessere, business alimentare, sicurezza dell'acqua, ingegneria e tecnologia energetica, bioeconomia ed economia circolare e RDI multidisciplinare.

Savonia's written values for strategy until 2030 are reliability, courage and community spirit added with UN's goals for sustainability development promoting human security. This is based on choices like:
- Personalized education
- Demand-based continuous learning
- Mission-based RDI and business activities
- Expertise and its visibility

These things are reinforced by policies like:
- Co-development in education and RDI activities
- Savilahti Hub enhancing the competence network of businesses
- Internationality renewing expertise
- Meaningful and productive work supported by management
- Students' wellbeing supporting the growth of tomorrows professionals

Savonia UAS in one of the biggest and most versatile universities of applied sciences in Finland. Our research and development activities offer services and individual solutions for the development and testing needs of companies and work communities.
Our operational profile is condensed into following areas of strength: Wellbeing technology, food business, water safety, engineering and energy technology, bio and circular economies and multidisciplinary RDI.

The vision until 2030 states that Savonia is going to be the most socially sustainable and effective

La visione fino al 2030 afferma che Savonia sarà l'Università di Scienze Applicate socialmente più sostenibile ed efficace della Finlandia.

Come aiutiamo i nostri studenti a intraprendere una carriera più professionale

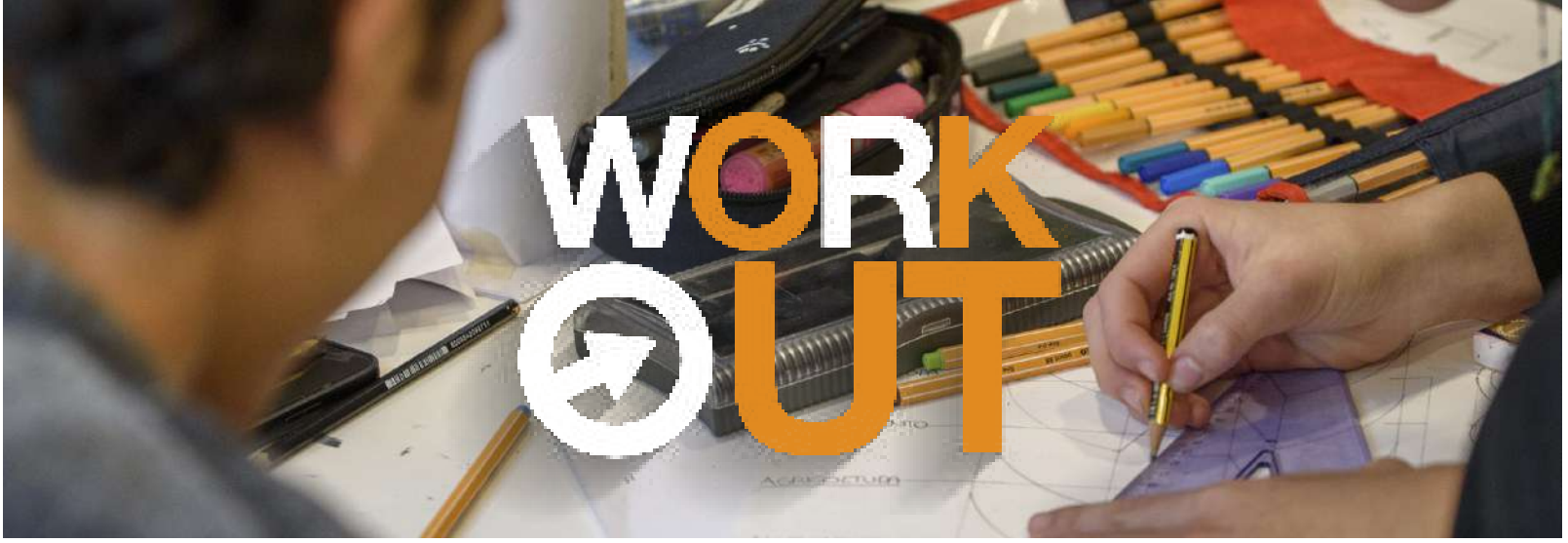
L'Università di Scienze Applicate di Savonia ha generato e introdotto un nuovo modello per gli studenti che hanno bisogno di crescere per affrontare al meglio le sfide della loro futura vita lavorativa e diventare dipendenti. Il modello si chiama Design Center Savonia.
A Savonia ci si è resi conto che le aziende e la vita lavorativa hanno bisogno di persone competenti e capaci. Tuttavia, le esigenze delle aziende di avere dipendenti e quelle degli studenti di trovare un primo posto di lavoro, soprattutto per i neolaureati, non si sono incontrate. La sfida identificata era particolarmente visibile in quegli studenti che non avevano alcuna esperienza precedente di vita lavorativa e non avevano riferimenti per dimostrare il loro rapporto con il lavoro.
È stato inoltre sottolineato che è importante far lavorare insieme professioni e professionisti diversi. Il Design Center Savonia è ora un ambiente di apprendimento, ma anche un servizio commerciale in cui gli studenti lavorano come tirocinanti. Questo è stato anche uno dei motivi per cui è stata ritenuta importante la creazione del modello del Design Center, in cui designer, ingegneri e imprenditori possono lavorare insieme come in un'azienda di design multisettoriale. Il modello simula il funzionamento di un'azienda reale in cui gli studenti lavorano su un'interfaccia comune di un'azienda reale e dell'industria della RSI. Gli studenti apprendono competenze co-creative per la loro vita futura e sono seguiti da specialisti professionisti.

University of Applied Sciences in Finland.

How we help our students establish a more professional career

Savonia University of Applied Sciences has generated and introduced a new model for students who need to grow to better face their future working life challenges and to become employees. The model is called Design Center Savonia.
At Savonia it was realised that companies and working life have major needs for skilful and capable people. Companies' needs for employees and students' needs to find their first working place, especially of those newly graduated, didn't, however, meet. The identified challenge was especially visible in those students who had no previous experience from work life and no references to show how they are related to work.It was also noted that it is important to get different professions & professionals work together. Design Center Savonia now is a learning environment, but also a business service where students work as trainees. That was also one of the reasons why the creation of the Design Center model, where designers, engineers and businesspeople can work together as in a multisectoral design company, was felt important. The model simulates operation of a real company where students work on a common interface of real business and RDI industry. Students learn co-creative skills for their future life, and are being mentored by professional specialists.

https://www.savonia.fi/en/homepage/



Workout 2023
"SMART FUTURE"
Scenari della contemporaneità

A cura di / *Written by*
Angelo Minisci
Coordinamento progetto workshop
Designer, docente ISIA Firenze

L'idea visionaria quanto realistica è che la capacità di fare rete in modo autonomo e libero sfruttando e ampliando le tecnologie a disposizione possa essere davvero il nodo centrale per un nuovo modello di vita basato sulla condivisione delle informazioni e dei processi a livello locale e globale. Questi aspetti, seppur complessi, permettono di capire le dinamiche che animano alcuni fenomeni particolari come l'innovazione, i processi tecnologici e i modelli competitivi fra grandi imprese e mercato. Incrementare la conoscenza, l'innovazione, la ricerca ed il trasferimento al sistema produttivo è alla base del modello di sviluppo perseguito da molte aziende, che richiede l'espansione di un articolato quadro di collaborazioni e relazioni tra diversi soggetti ed attori di processi innovativi. Se il progetto, come occasione di crescita e trasmissione della conoscenza, può essere descritto come un processo cognitivo, la visualizzazione, in altre parole, la capacità di tradurre il progetto in immagini, gioca un ruolo fondamentale, sia sul piano della generazione di proposte innovative che su quello della loro comunicazione. Il "buon design" è prima di tutto progetto dell'idea, poiché è il significato che plasma l'oggetto; si basa sulla contaminazione tra discipline, perché da questo nasce l'identità del progetto; sperimenta linguaggi e diviene messaggio. L'obiettivo delle giornate di Crea©tivity, in questi anni, è stato quello di creare relazioni su cui innestare dei percorsi per lo sviluppo di progetti di design fornendo ai partecipanti le competenze e gli strumenti indispensabili per acquisire capacità progettuali alla costruzione di un progetto condiviso. E' un'esperienza densa, collettiva che stimola una progettazione spontanea e consapevole in cui i flussi di progetto sono accelerati e si intrecciano portando i partecipanti a esplorare gli orizzonti di riferimento con un confronto continuo. Il pensiero creativo consiste nel farsi domande e nell'affrontare problemi o quesiti da solide conoscenze adottando nuove prospettive, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. Il tema dominante di Crea©tivity di quest'anno sarà il concetto di "SMART FUTURE" in tutte le sue sfaccettature e innovazioni. L'idea di uno smart future ci spinge a pensare in modo innovativo per affrontare le sfide future. Lo smart design si concentra sull'integrazione di tecnologie avanzate per creare prodotti e servizi più efficienti ed ecologici e sempre più smart materials sono disponibili per progettisti e manifatture. Nel contesto urbano e nei contesti sociali, smart city/ smart living incorporano soluzioni intelligenti per migliorare la

The visionary idea, as well as realistic, is that the capacity to create networks leveraging and improving the existing technologies is the core of a new model of life, based on sharing information at both local and global levels. These aspects, though complex, permit us to understand the processes which are behind the technology innovation and the competition between big companies. The model of development based on improving knowledge and innovation and implementing them in the production system is selected by most companies and requires the creation of an extended network of collaboration between different subjects. If any realization can be identified as a process of knowledge growth, its visualization (i.e. the capacity to represent it in terms of images) plays a fundamental role, both during the generation of innovative ideas and their communication. The "good design" is first of all the conceiving of the idea; it is based on the contamination between disciplines; it experiences different languages and becomes the message. The objective of Creactiviy, in these years, has been to create relationships to develop projects of design, providing the attendees with the required skills and tools to realize the work. It is a very deep experience shared in common, which encourages a natural and aware process of creativity, where the flow of ideas is accelerated and people are inspired to explore new boundaries by a continuous debate. Creative thought consists of asking questions and solving problems based on a solid knowledge background but adopting different perspectives to find new and effective solutions. The subject of this edition, dedicated to hybridization, gives the opportunity to view the project as an actual process of innovation. Any project can be considered hybrid, to account for its particular characteristics. This method is not always linear and consists of collecting, selecting and elaborating the necessary information between all available ones, detecting the connections able to generate new solutions. A strong project follows this path, with lab activities, communication and sharing. It is a deep experience, a turbulent brainstorming. The results are not only the project but a vision where scenarios, trends, needs and solutions are linked. The workshop is a full immersion and takes two days. A project framework is proposed to the attendees, from which a brainstorming will be started, the actual beginning of the activity. The dominant theme of Crea©tivity this year will be the concept of "SMART FUTURE" in

qualità della vita delle persone. Spostarsi in modo intelligente, efficace e a basso impatto è il tema della smart mobility, che affronta i mezzi e il loro uso. Inoltre, l'upcycling e il circular design promuovono l'utilizzo responsabile e smart delle risorse, riducendo gli sprechi e favorendo la creazione di prodotti e moda sostenibili. Il pretesto per una "visione" del progetto come attuale strumento di ideazione. Qualsiasi oggetto è percepibile come "ibrido" per risolvere la sua atipicità. resistenze fisiche e culturali.

all its facets and innovations. The idea of a smart future pushes us to think innovatively to face future challenges. Smart design focuses on the integration of advanced technologies to create more efficient and environmentally friendly products and services, and more and more smart materials are available to designers and manufacturers. In the urban context and in social contexts, smart cities/smart living incorporate intelligent solutions to improve people's quality of life. Moving in an intelligent, effective and low-impact way is the theme of smart mobility, which addresses the means and their use. Furthermore, upcycling and circular design promotes the responsible and smart use of resources, reducing waste and encouraging the creation of sustainable products and fashion. The pretext for a "vision" of the project as a current ideation tool. Any object can be perceived as "hybrid" to resolve its atypicality. Crea©tivity is a "window" able to widen the boundaries and to realize, not only the product design but a global project between didactics and actual realization..

Vespa Prize 2022

Il Vespa Prize è un concorso internazionale dedicato a progetti di ricerca e innovazione nel design per studenti di livello universitario conferito dalla l'edizione dello scorso anno, la XVII, i vincitori sono stati una coppia di studenti finlandesi della Savonia University di Kuopio, con un progetto destinato all'analisi dell'impatto sul pianeta di Nina Kannisto. Una tematica molto specifica e poco esplorata, specie in una scuola di design. La vittoria di Nina Kannisto ha portato quest'anno il direttore del dipartimento di design della Savonia, il professor Antti Kares, a partecipare al Creactivity in persona, accompagnato da un gruppo di studenti in rappresentanza di una nazione, la Finlandia, considerata una delle più attive nell'ambito del design e della cultura della sostenibilità.

The Vespa Prize is an international competition dedicated to research and innovation projects in design for university-level students awarded by the Piaggio Foundation during Creactivity and named in memory of Professor Tommaso Fanfani. Presented in the 2009 edition, its first award was given to Takeshi Izuhori, then a student and now a professor at ISIA Florence. Since then, 14 others have been awarded to university theses in the fields of design and engineering characterized by originality and a strong focus on sustainability and applied research. Many of those prerogative of Tuscan institutions, but also nationally and internationally. In last year's edition, the 17th, the winners were a pair of Finnish students from Savonia University in Kuopio, with a project intended to analyze the impact on the planet of Nina Kannisto A very specific and under-explored topic, especially in a design school. Nina Kannisto's win led the head of Savonia's design department, Professor Antti Kares, to attend Creactivity in person this year, accompanied by a group of students representing a nation, Finland, considered one of the most active in the field of design and sustainability culture.

WorkOut: 2022 winners

Interazione: Le prossime frontiere

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico A. Passaglia

Progetto collettivo
Colletive Project
Un tetto per chi un tetto non ha

Unverstità/University
Istituto Modartech

Progetto/Project
Touch and Clean

Studenti/Students
Federica Pedri, Federica Siragusa Flavia Ulivieri, Alice Foschi, Misbah Bonci

Design Estremo: Cielo&Spazio

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico Piero della Francesca

Progetto/Project
Vespula

Studenti/Students
Aurora Affinita, Alessia Andreaozzi, Elisa Buricchi, Cristian Francini, Luca Izzo, Gabriele Orpelli, Lam Salvicchi, Pietro Plazzotta

Unverstità/Universityv
LABA Firenze

Progetto/Project
ELECTR0DUST

Studenti/Students
Beatrice Guerra, Giulia Quagli, Michelangelo Neri, Gianmarco D'Abbundo

Turismo esperienziale: Nuovi scenari

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico A. Passaglia

Progetto/Project
Viaggiando tra i campi

Studenti/Students
Angelica Menchini, Matilde Panattoni, Chiara Molini, Yulia Tsurkanu

Unverstità/University
Fondazione Campus Lucca

Progetto/Project
EYESAT

Studenti/Students
Gabriele Pessagno, Sudarshan Celli, Leonardo Pagni, Nicola Luccarelli, Lorenzo Tita, Lorenzo Cavicchioli, Federico Bidoggia

Crea@tivity
Design, Ricerca e Innovazione

JUST DO IT.

CREACTIVITY E-MAGAZINE

A partire dalla seconda edizione di Crea©tivity (2007) è stato presentato il "Catalogo I.D.E.A.", a cura della Fondazione Piaggio e ISIA Firenze. Realizzata in occasione dell'omonimo premio I.D.E.A., International Design Education Award, la pubblicazione raccoglie, attraverso tavole e profili, i progetti degli istituti italiani ed europei ospiti all'evento. Il volume, edito da Alinea Editrice fa parte della collana ISIA "Didattica del Design" ed è stampato in italiano e inglese.

IDEA '07

IDEA '08

IDEA '09

CREACTIVITY +IDEA '10

CREACTIVITY E-MAGAZINE 11

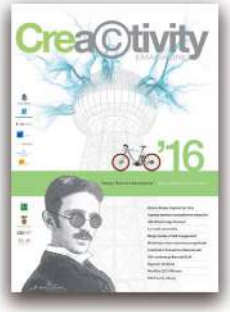
CREACTIVITY E-MAGAZINE 12

CREACTIVITY E-MAGAZINE 13

CREACTIVITY E-MAGAZINE 14

CREACTIVITY E-MAGAZINE 15

CREACTIVITY E-MAGAZINE 16



CREACTIVITY E-MAGAZINE 17

CREACTIVITY E-MAGAZINE 18

CREACTIVITY E-MAGAZINE 19

L'idea di trasformare il catalogo in una rivista semestrale interamente dedicata, oltre che al premio I.D.E.A.,al design, alla ricerca e all'innovazione, è nata nel 2009 in occasione della terza edizione del premio I.D.E.A., International Design Education Award. La rivista contiene, oltre ai progetti degli studenti ospiti a Crea©tivity,articoli inediti e redazionali dedicati al design, alla ricerca e all'innovazione.

CREACTIVITY E-MAGAZINE 21

CREACTIVITY E-MAGAZINE 23

WORK
OUT

CREW

Crea©tivity
ign, Ricerca e Innovazione

WORK OUT