

006	PREFAZIONE Il design a misura di bambino di Massimo Ruffilli
008	KiDesign lab: progettare per il pubblico dei bambini di Laura Giraldi
014	Fashion kids: moda e design under six di Elisabetta Benelli
020	INTERVISTA Karim Rashid, un designer protagonista nel panorama internazionale contemporaneo
023	<i>Interview to Karim Rashid Designer</i> (testo in inglese)
027	Intervista a Karim Rashid Designer (testo in italiano)
034	I PROGETTI. CONCEPT INNOVATIVI
042	<i>Food Packaging</i>
078	<i>Care Design</i>
098	<i>Living Design</i>
126	Riferimenti bibliografici

KiDesign Lab: progettare per il pubblico dei bambini

di Laura Giraldi

Dopo l'esperienza nell'ambito del Design per i bambini da zero a tre anni, i cui risultati sono stati pubblicati in *Baby Design*, Alinea, Firenze, 2012, ho proseguito la ricerca progettuale affrontando le problematiche sul tema, in relazione ai bambini nell'età tra i tre ed i sei anni.

Nella società attuale, il pubblico è sempre più consapevole ed orientato alla condivisione di esperienze e di saperi che rappresentano un canale spontaneo di passaggio di informazioni. Vi è una ricerca crescente di valori autentici tradizionali e di etica, predomina l'interesse verso la qualità del domani attraverso attenzione alla sostenibilità sia ambientale che sociale, al benessere psico-fisico e al risparmio di tempo, come ci suggerisce anche il sociologo Francesco Morace nel libro *Paradigmi del Futuro*. In questo scenario i figli e quindi i bambini risultano centrali. Partendo da questi presupposti questo secondo libro si occupa di studiare *concept* innovativi di prodotti per bambini nell'età della scuola dell'infanzia che rispondano il più possibile a questi "nuovi valori" della nostra società e che possano allo stesso tempo essere utilizzati con facilità e soddisfazione dai bambini in autonomia.

Le capacità e le abilità che questi piccoli utenti hanno in questa fascia di età sono in evoluzione e tendono verso una sempre più crescente autonomia; i bambini hanno inoltre un gran desiderio di indipendenza dagli adulti per tutte le necessità quotidiane, dal mangiare a lavarsi, a vestirsi fino alle attività di relazione e di gioco. In tal senso gli oggetti d'uso utilizzati dai più piccoli dovrebbero essere sicuri e performanti dal punto di vista funzionale e morfologico anche in relazione alle loro dimensioni antropometriche. Dal punto di vista comunicativo dovrebbero parlare un linguaggio conosciuto o facilmente riconoscibile, sia per quanto riguardano gli aspetti legati alla funzionalità, che alle connotazioni simboliche, in modo tale che possano interagirci in maniera il più possibile intuitiva e gratificante. *L'Universal Design* ed il *Design for All* oggi rap-

presentano una tendenza attuale del settore, dove le necessità, i bisogni, i requisiti e le prestazioni destinate ad una utenza “diversa” possono costituire un importante spunto di riflessione per la sperimentazione e la ricerca. In questo caso gli utenti sono i bambini con abilità differenti da quelle riferite ad un pubblico adulto.

Le tematiche affrontate in “KiDesign”, considerano il progetto da questo specifico punto di vista, con la finalità di raggiungere un’alta qualità progettuale, in grado di stabilire relazioni ed interazioni con i piccoli utenti e arricchendo il mondo degli oggetti d’uso con prodotti utili, emozionali, ludici, educativi e sostenibili.

I bambini nelle varie fasce di età, rappresentano, come già evidenziato anche nella precedente pubblicazione, categorie di utenti che richiedono prestazioni specifiche negli oggetti a loro dedicati, e le cui funzionalità si devono adattare ed assoggettare sempre di più alle nuove esigenze della vita contemporanea e della società in trasformazione continua.

Il compito del progettista, dunque, è molto difficile perchè deve tenere conto che il suo utente principale, il bambino, cresce e si sviluppa sia dal punto di vista fisico che intellettuale secondo tappe precise e ben conosciute, diventando sempre più capace, attento, curioso e creativo. Il designer in questo caso, deve, prima di affrontare la progettazione, studiare, dal punto pedagogico, le fasi evolutive della crescita per comprendere le reali capacità e le abilità dei bambini in relazione alle varie fasce di età. Inoltre il progettista deve conoscere bene il linguaggio comunicativo dei bambini per poter entrare in contatto con loro, utilizzando messaggi comprensibili e che rimandino al loro immaginario.

Rapporti tra design, gioco ed emozioni

Affrontare la progettazione di oggetti d’uso e complementi di arredo per i bambini con questa visione presuppone appunto l’approfondimento indispensabile, da parte del progettista, di conoscenze specifiche.

Tra le osservazioni ritengo che quella relativa all’esperienza gioco sia tra le prime da effettuare. Il design esperienziale è, in genere, legato al mondo delle emozioni. Un utente, se lega all’utilizzo di un prodotto, un ricordo positivo e gratificante, sarà portato in seguito a volerlo ripetere, così come avviene durante la visita ad una mostra, la permanenza all’interno di un locale o nell’esperienza di acquisto. A maggior ragione un piccolo utente sarà invogliato e stimolato ad utilizzare un oggetto per un uso

specifico se questo è il più possibile ludico dal punto di vista comunicazionale, *userfriendly* da quello funzionale e in grado di generare emozioni positive. Il gioco rappresenta e deve rappresentare, per il progettista, una chiave di lettura interpretativa di ispirazione e spunto progettuale per il mondo dei bambini. Il gioco rappresenta un'esperienza positiva, non solo emozionale, ma una pratica fondamentale per un corretto sviluppo fisico e cognitivo ed uno strumento di un grande valore formativo per la crescita. Il gioco ed i giocattoli aiutano il bambino a prendere contatti con la realtà, con il proprio corpo e anche con lo spazio, stimolano la sensibilità e rappresentano dei fondamentali mezzi di apprendimento.

In relazione alle abilità delle varie fasce di età, il bambino, attraverso l'oggetto può avvicinarsi alle forme, ai colori e ai materiali, può allenarsi a coordinare i movimenti e a sperimentare nuove attività manuali. Il gioco è, e deve essere, una forma di espressione e di "training" graduale e deve soprattutto lasciare il bambino libero di inventare e creare.

Giocare, che è sinonimo di divertirsi, porta il bambino a valutare anche le proprie capacità, a vivere esperienze differenti aiutandolo a risolvere problemi, in modo autonomo. Il gioco è in tal senso, uno strumento formativo importantissimo per l'infanzia perchè appunto racchiude in sé la capacità di acquisire, combinare ed elaborare in modo nuovo dati ed informazioni. Durante le attività ludiche i bambini, inoltre, mostrano e formano la propria personalità, i propri sentimenti e i propri pensieri, e possono cambiare il proprio punto di vista, crescendo e valutando le proprie esperienze vissute. Nelle strutture definite dal gioco le relazioni che si vengono a creare tra il bambino e il gioco stesso devono essere tali da produrre sentimenti positivi di curiosità e gioia. Questo vuol anche dire che il grado di difficoltà del gioco deve mantenersi costante nel tempo, per consentire uno stimolo continuo del bambino. Inoltre il gioco non deve essere troppo difficoltoso, per evitare stati di rabbia o di angoscia che porta all'abbandono del gioco stesso.

Da qui appare dunque chiaro il perché dell'esistenza di giochi in funzione dell'età, ad ogni età corrisponde un grado di difficoltà, maggiore e con caratteristiche cognitive diverse da quello precedente. Anche il tempo ha la sua importanza. I bambini usano ripetere lo stesso gioco tante volte, e ad ogni ripetizione il gioco si perfeziona. Quando alla fine, la novità si esaurisce può svilupparsi una variante, oppure subentrare un gioco del tutto nuovo. I giochi possono accendere l'interesse e il coinvolgimento dei bambini, dando lo spunto per elaborazioni nel gioco e nel linguaggio. Questi ultimi possono essere anche molto semplici, simbolici come ad

esempio un bastoncino di legno o un pezzo di cartoncino colorato che offrono possibilità infinite di interpretazione e di relativa attività ludica da parte dei bambini, ed è in questo senso che la ricerca progettuale si è indirizzata. Dato che il giocare, come già evidenziato, è un'attività con un ruolo fondamentale per lo sviluppo intellettuale dei bambini, stimola la memoria, l'attenzione, la concentrazione, e favorisce lo sviluppo di schemi percettivi e di relazione, è indispensabile che il progettista approfondisca le sue conoscenze su questa pratica nel momento in cui si orienta verso la progettazione per i bambini, anche se non si tratta di giocattoli.

Un ulteriore spunto per una buona progettazione per i bambini può essere dato dallo studio delle sensazioni. Le sensazioni e le emozioni risultano strumenti per testare la piacevolezza ed il gradimento di un prodotto, sia esso connesso al gioco o meno. L'esperienza sensoriale, che è una manifestazione privata e soggettiva, è l'attività con la quale l'uomo seleziona e apprende le informazioni ricevute dagli organi di senso. L'interazione sensoriale può essere scomposta secondo le differenti funzioni dei nostri cinque sensi: vista, udito, tatto, olfatto, gusto.

Il bambino, ad esempio, attraverso l'esperienza tattile inizia a scoprire il mondo che lo circonda. Il tatto infatti costituisce, più delle altre, una prima modalità di interazione con l'ambiente, in grado di potenziare le altre capacità sensoriali. Così la pelle è dotata del senso del tatto per percepire la *texture*, la forma, la resistenza, la temperatura. etc.

Il contatto sensoriale con il prodotto è infatti la forma più immediata del rapporto tra individuo e l'oggetto d'uso ed anche una forma di interazione che il prodotto stabilisce con chi lo utilizza.

Le esperienze sensoriali vengono poi tradotte in percezioni, ovvero in forme dotate di significato. Legata alla percezione tattile vi è la piacevolezza. La piacevolezza riguarda il giudizio che il soggetto esprime, in modo consapevole o inconsapevole, riguardo al suo rapporto con un prodotto, e questo accade maggiormente se parliamo di bambini.

Il bambino è in grado di percepire la forma, la posizione degli oggetti, le finiture superficiali grazie all'integrazione delle altre informazioni sensoriali. Tutti i sensi quindi concorrono o meno ad attrarre o allontanare l'interesse dell'utente, suscitare emozioni, farsi apprezzare, desiderare o rifiutare.

In quest'ottica sono molto importanti nella progettazione, soprattutto dedicata ai bambini, la scelta delle forme, dei materiali, dei colori, delle finiture ma anche degli odori e dei suoni perchè la loro percezione

attraverso i sensi può generare emozioni positive o negative. Questi studi dimostrano come sia importante l'attenzione verso le proprietà sensoriali dei materiali e delle superfici e verso l'uso di tutti quegli elementi capaci di comunicare gli aspetti materiali ed immateriali di un prodotto da parte della cultura del progetto e del design. Le differenti soluzioni adottate per il trattamento delle superfici, così come l'uso di accostamenti e contrasti di colore, consentono di differenziare non solo le parti componenti di un oggetto, ma anche di suscitare emozioni.

A tal proposito Donald A. Norman, nel libro *Emotional Design*, afferma che le informazioni visive e tattili possono essere utilizzate come segnali naturali, ossia come un insieme di informazioni che possono essere interpretate immediatamente, senza la necessità di istruzioni, ossia come suggerimenti per comprendere le azioni che è possibile svolgere con un determinato oggetto. Alle proprietà sensoriali è affidato quindi il compito di stabilire un contatto diretto con l'utilizzatore, di comunicare le funzioni di un oggetto ed il loro significato, ossia il compito di connotare quell'oggetto in termini simbolici ed evocativi. Le proprietà sensoriali devono, dunque, stimolare emozioni positive interpretando i desideri e le aspettative dei potenziali utenti a cui il prodotto vuole rivolgersi.

Tra i comportamenti sociali più diffusi tra i bambini spiccano da una parte l'individualismo, ovvero il desiderio di affermare la propria identità e dall'altra il tribalismo, inteso come l'assunzione di una identità collettiva. A questi due comportamenti corrispondono due diversi tipi di gradevolezza che possono essere attribuite al prodotto: la piacevolezza fisiologica e quella sociale. La prima si riferisce alle sensazioni positive, ad esempio, i piaceri tattili come il toccare e il manipolare i prodotti durante l'interazione. La seconda, invece, deriva dalla relazione con altre persone, in questo caso dagli altri bambini, i quali, interagendo tra loro, creano dinamiche sempre nuove e sorprendenti, e in questo caso vi è il predominio delle emozioni derivate dalle relazioni con gli altri.

I progettisti che si cimentano nella progettazione per i bambini devono tenere conto di tutti questi aspetti e anche se il libro non affronta il tema del giocattolo i *concept* proposti considerano prioritari gli aspetti ludici, con la funzione di interessare i bambini verso oggetti d'uso con funzionalità specifiche, coinvolgendoli e stimolandoli ad interagire per vivere un'esperienza il più possibile piacevole e divertente.

La ricerca progettuale si è rivolta ad indagare e progettare concept di prodotti con funzioni dedicate con attenzione agli aspetti ludici per il

coinvolgimento attivo dei bambini, quindi tali aspetti sono sempre accessori alle altre funzioni e non sono mai l'unica finalità progettuale. Oggi il mondo della progettazione e della produzione è sempre più influenzato dai cambiamenti dei mercati, dai nuovi stili di vita e dalle esigenze specifiche del pubblico dei consumatori che impongono alle aziende un approccio performante del design industriale. L'impulso è verso l'innovazione e verso una progettazione di alta qualità dove tutti gli aspetti legati alla funzione all'efficienza e alle tecnologie sono dati per scontati ed il progetto mira non solo al benessere, e alla sicurezza dell'utente con il minimo impatto ambientale ma soprattutto alla sua soddisfazione entrando in contatto attraverso modalità empatiche ed affettive, condividendo valori ed emozioni.

Tornando agli aspetti pratici ed operativi vi sono ovviamente anche molte normative e regole da tenere in considerazione quando si passa a sviluppare un progetto verso la fase realizzativa. La normativa ISO 13407 riguarda, a questo proposito, le norme sui processi e le attività di una modalità di progettazione, la User Centered Design (UCD), che tiene conto del punto di vista e delle esigenze dell'utente. Lo UCD è un processo composto di più attività. Si basa sull'interazione di diversi strumenti di analisi, osservazione, progettazione e verifica. L'usabilità di un prodotto viene dunque misurata in relazione a determinati utenti e relativi compiti. Nella progettazione di oggetti per bambini i riferimenti normativi principali, che variano anche in funzione della tipologia di prodotto e della sua complessità, riguardano la sicurezza, sia per gli aspetti derivanti dalle proprietà fisico meccaniche e chimiche che relative ai materiali usati ed ai processi produttivi. Tali dati sono essenziali per la corretta progettazione e la successiva verifica di prodotti specificatamente destinati al mondo dell'infanzia. Una ulteriore modalità di progettazione che viene praticata in tutte le fasi realizzative e che anch'essa a mio avviso deve essere implicita in un buon progetto è quella relativa alla valutazione dell'interno ciclo di vita del prodotto -*Life Cycle Assessment*- e il progettista deve seguire quest'ottica già nella fase di ideazione.

L'intento di questo lavoro è quello di progettare *concept* per bambini in linea con la contemporaneità, in modo da trovare soluzioni innovative rispetto a quelle che caratterizzano la maggior parte di prodotti per l'infanzia in commercio. I progetti selezionati cercano di proporre prodotti utili al bambino a crescere, stimolandone logica creatività e fantasia, e che soprattutto lo interessino e siano in linea con le sue emozioni, anche se, come già sottolineato più volte, non si tratta di veri e propri giochi.

Intervista

Karim Rashid,
*un Designer protagonista
nel panorama internazionale
contemporaneo*

di Laura Giraldi



Nel lavoro di ricerca sul tema del design per i bambini ho effettuato una serie di interviste sia a designer che ad aziende che lavorano nel settore, (di queste ultime rimando alla mia pubblicazione dal titolo *Baby Design*). Per quanto riguarda i progettisti ho trovato particolarmente interessante il lavoro di Karim Rashid, designer di fama internazionale che si occupa anche della progettazione di prodotti e spazi dedicati ai bambini.

In questa sezione ho infatti raccolto il suo contributo sull'argomento, sotto forma di intervista in quanto ritengo sia lo strumento più adatto per raccontare, attraverso domande mirate, il *modus operandi* di questo interessante designer, evidenziando le innovazioni da lui apportate al mondo del progetto.

Karim Rashid è uno dei più prolifici designer contemporanei con oltre tremila pezzi in produzione in circa quaranta paesi di tutto il mondo, ed ha ricevuto oltre trecento premi e riconoscimenti per sue varie attività di designer. Tiene conferenze e lezioni universitarie in tutto il mondo, ed il suo operato è pubblicato nelle più importanti riviste del settore.

Dall'intervista che ho effettuato è emerso che la sua filosofia progettuale è coerente con il mio modo di operare e con la mia linea di pensiero sul Design, che riflette poi gli insegnamenti della "scuola" di formazione universitaria fiorentina sulla disciplina, a cui appartengo.

Anche Karim Rashid è un fermo sostenitore dell'importanza del design nella vita di tutti i giorni. Quotidianamente siamo circondati ed utilizziamo prodotti del mondo del design. Di conseguenza più questi sono studiati per facilitare gli scopi per cui sono stati progettati, più saranno in grado di migliorare la qualità della vita degli utenti, soddisfacendone le esigenze o anticipandone i desideri. In tal senso il designer deve conoscere la società in cui vive per coglierne l'essenza e trasferirla sintetizzandola nei progetti, se pur a livello inconscio, e l'esperienza diretta rappresenta sicuramente la prima modalità per la comprensione e la conoscenza.

Karim Rashid si interessa di arte, musica e moda, ambiti di interesse fondamentali per acquisire conoscenze nuove e stimolare la creatività progettuale in modo da rendere i prodotti assolutamente in linea con la contemporaneità.

Esiste infatti una circolarità di idee tra il mondo del progetto e gli aspetti socio-economici politici ed artistici della società.

Ogni ambito è in grado di influenzare l'altro in una sorta di contaminazione continua che si materializza in elementi comuni a tutti gli aspetti connessi al mondo del progetto.

Oggetti d'uso, prodotti di arredo, album musicali, accessori moda, film, applicazioni, ambienti come negozi e locali per la ristorazione e l'accoglienza, e quant'altro sia connesso al mondo del progetto riflettono le stesse tendenze di un preciso momento temporale. Inoltre Karim Rashid è uno dei pochi designer rappresentativi della contemporaneità e di fama internazionale ad occuparsi anche di design per i bambini, e come evidenza anche lui stesso nell'intervista che segue, ha sempre guardato a questo specifico settore con molto interesse. Anche lui, come la sottoscritta, soprattutto da quando è diventato genitore, quindi come utente, ha notato, che si tratta di un ambito progettuale ancora poco esplorato e che quindi necessita, più di altri settori, di progettazione ad hoc.

Con mio grande piacere, e un po' di meraviglia, contattandolo per l'intervista, ho scoperto che si tratta di una persona molto disponibile al confronto e alla condivisione delle proprie idee, che lavora per passione ed ha risposto subito con entusiasmo al mio invito per l'intervista, cosa assai rara, soprattutto per persone al suo livello.



Lampada fantasma, Luke progettata da Karim Rashid per Lucedentro. Una presenza amichevole per la camera dei bambini ed un aiuto alla comunità di donne nigeriane coinvolte nella produzione a ribadire l'attenzione del progettista verso le problematiche sociali

Packaging monodose di Cereali per Cheerios, Nestlé

designer

Niccolò Salani

L'intento è quello di progettare un *packaging* innovativo per i cereali. Attualmente per questo alimento, la confezione più ricorrente risulta la scatola di cartone. All'interno si trova una busta di nylon o di alluminio che contiene un quantitativo che varia dai 300 ai 600 grammi. Un'unica porzione equivale a circa 40 grammi. Da qui l'idea di creare un packaging monodose per soddisfare le esigenze di bambini che intendano gustare i cereali ad ogni ora del giorno senza dover ricorrere ad una scatola ingombrante. Dal punto di vista morfologico il cilindro risulta molto pratico e funzionale. La confezione si apre con il movimento rotatorio della parte superiore. Nella parte inferiore si trova una linguetta sotto la quale si trovano i cereali, che possono essere mangiati direttamente dalla confezione. E' possibile anche versare yogurt o latte sui cereali direttamente nel contenitore, grazie all'impermeabilità della confezione. L'imballaggio e' realizzato in bioplastica, facilmente riciclabile, resistente agli impatti ed impermeabile. La confezione cilindrica presenta una grafica divisa in tre parti. La prima raffigura il logo e gli ingredienti ed è dedicata agli adulti. La seconda raffigura un personaggio di fantasia ed è rivolta ai bambini. La terza infine, sempre per i bambini, contiene la frase: "scopri i personaggi e gioca con loro!" Parte importante del *packaging* e' rappresentato dai personaggi raffigurati sulla confezione. Si tratta di un bambino e una bambina vestiti in modi differenti in cui i piccoli utenti possono identificarsi e una volta finiti i cereali possono giocare con la confezione stessa abbinando anche parti di diverse confezioni per creare personaggi inediti. La scelta si trova in contrasto con la tendenza attuale che vede l'utilizzo di mostri, robot e personaggi famosi dei cartoni animati.



Particolari del progetto del contenitore monodose per cereali



MOM baby

inalatore con distanziatore



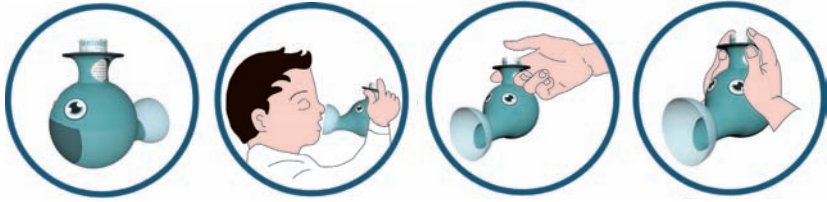
designer
Maria Lisa Mercurio

Un inalatore a dose misurata è un dispositivo medico usato per somministrare farmaci in forma di aerosol e permette di utilizzare dosi più basse che in quella per via sistemica, minimizzando gli effetti collaterali, e garantendo una maggiore rapidità d'azione. Per i bambini sotto i dieci anni si consiglia l'uso del distanziatore. I distanziatori sono camere di plastica dotate di un'apertura in cui inserire l'inalatore *spray*, e di una seconda apertura attraverso la quale il paziente respira. I distanziatori destinati all'uso pediatrico sono dotati di una mascherina che copre la bocca e il naso del paziente.

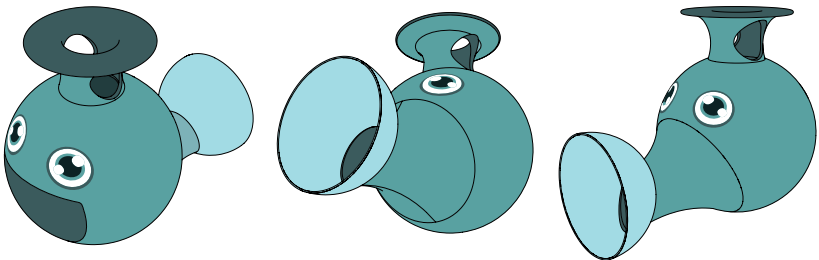
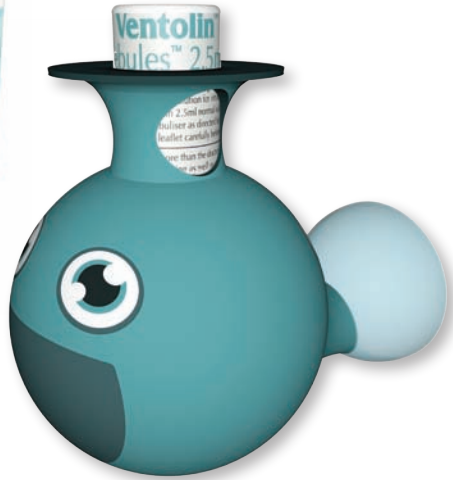
Il concept del progetto individua un nuovo dispositivo con una impugnatura facilitata, che integri i due accessori base per la terapia, ovvero inalatore e camera distanziatrice. Allo stesso tempo dal punto di vista morfologico le forme organiche lo rendono un prodotto *friendly*, piacevole e divertente non solo per l'utente principale, ma anche per altri bambini eventualmente presenti all'utilizzo, come ad esempio in caso di uso a scuola, ospedale o luoghi pubblici in generale, in modo così da non "discriminare" l'utilizzatore.

"mOm" è un inalatore innovativo con integrata una camera distanziatrice specificatamente pensato, studiato e progettato per uso pediatrico e per aumentare l'efficacia terapeutica degli *spray*. È realizzato in PE e silicone. Il logo individuato ricorda il profilo frontale dell'inalatore/distanziatore. Il *namig* nasce con l'intento di usare una parola "simmetrica" per creare così un segno grafico che simile ad una faccia simpatica.

La scelta del nome "mom" ricorda la parola mamma, punto di riferimento per tutti i bambini e non solo.



Viste del nuovo dispositivo,
packaging e istruzioni d'uso



Teeth shuttle

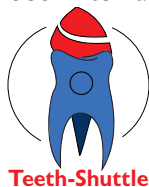
sistema di accessori per la poltrona del dentista

designer

Matteo Liscia, Federico Serafinelli

Il progetto nasce dalla necessità di realizzare una seduta da dentisti appositamente pensata per bambini, in quanto gli unici modelli esistenti sono pensati esclusivamente per adulti.

Dai dati emersi da una serie di interviste a tecnici del settore si è giunti alla conclusione di lasciare invariata la postazione attuale in quanto presenta dei vincoli molto precisi, sia dal punto di vista tecnologico che di sicurezza e, inoltre, è molto costosa. L'intervento si è concentrato quindi sugli aspetti morfologici e comunicativi. A tal fine è stata progettata una struttura indipendente, una sorta di carterizzazione della postazione classica del dentista, e creato un guscio in policarbonato stampato, esterno alla postazione, in grado di essere posizionato facilmente, tramite l'utilizzo di agganci a pressione che bloccano il "carter" intorno alla seduta. L'idea della sovrapposizione di un guscio indipendente di rivestimento risulta utile anche per quanto riguarda la manutenzione della postazione stessa. L'ispirazione morfologica si rifà al mondo ludico dei giochi ed in particolare delle giostre, ma può ricordare anche i *videogame*. La forma scelta simula infatti quella di un "razzo" con i comandi della postazione a vista, come fosse una navicella spaziale. Il progetto infine si conclude con l'ipotesi di installazione di un sistema di monitor sul soffitto che trasmettono video in tema per bambini.



Studio del logo. La forma ripropone quella del razzo, come la postazione, mentre la coda ricorda il dente e quindi rimanda al dentista.



Sala odontoiatrica per bambini, in alto prima ed in basso dopo l'applicazione del progetto.



Origame

arredo/gioco

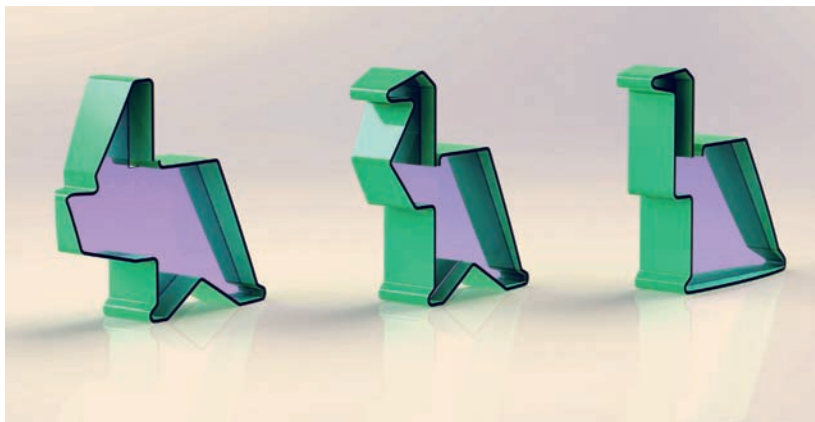
designer

Andrea Folli

Quando si parla di design infantile si deve tenere conto di molti aspetti legati all'oggetto progettato. Più che in altri settori, quello del *baby design* è legato indissolubilmente alla comunicazione e uno scarso metodo comunicativo può degradare un buon prodotto a semplice *styling*.

Product Design e *Communication Design* sono quindi inevitabilmente un unico modo di concepire il progetto per i bambini, consentendo al fruitore di apprezzare e capire i vari aspetti del prodotto, dall'*appeal* alle *performance*, all'indole dei materiali fino al vero e proprio uso e funzionamento. In ques'ottica si propone Origame, un arredo/gioco simbolico e personalizzabile da parte del bambino attraverso lo sviluppo delle sue capacità percettive e materiali.





In alto: le diverse conformazioni che Origame può assumere
In basso: sistema di assemblaggio



Moai

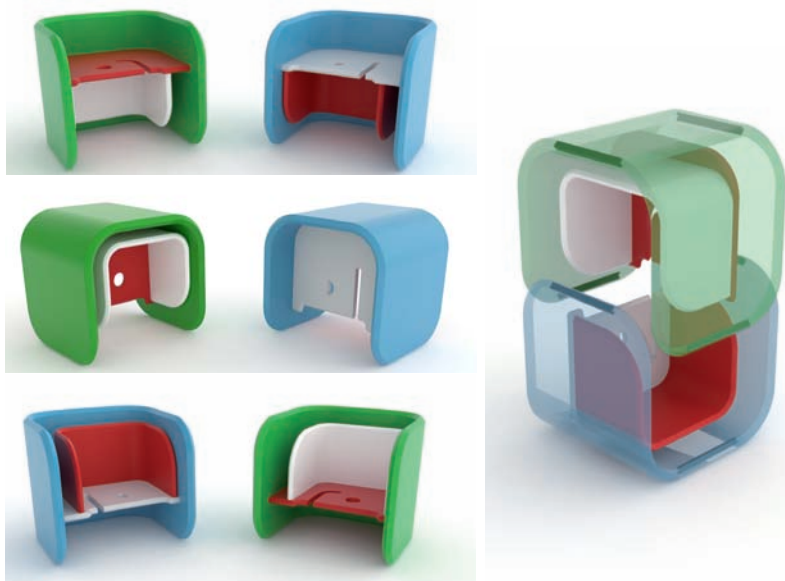
seduta trasformabile per bambini

designer

Hector Di Tano

Moai è una seduta trasformabile, costituita da tre elementi differenti aggregati insieme e facilmente disassemblabili. Grazie alla sua particolare morfologia può assumere varie conformazioni e utilizzi diversificati ed è facilmente compattabile a due per due in versione salvaspazio. Gli aspetti ludici di questo prodotto intendono suscitare interesse da parte dei bambini in modo da coinvolgerli attivamente in utilizzi nuovi e diversi.

Il progetto è pensato, in diverse varianti di colori, per il marchio Me too Collection di Magis, del quale cerca di seguire la filosofia progettuale.





La seduta in diverse conformazioni d'uso ed in fase di assemblaggio dei componenti

