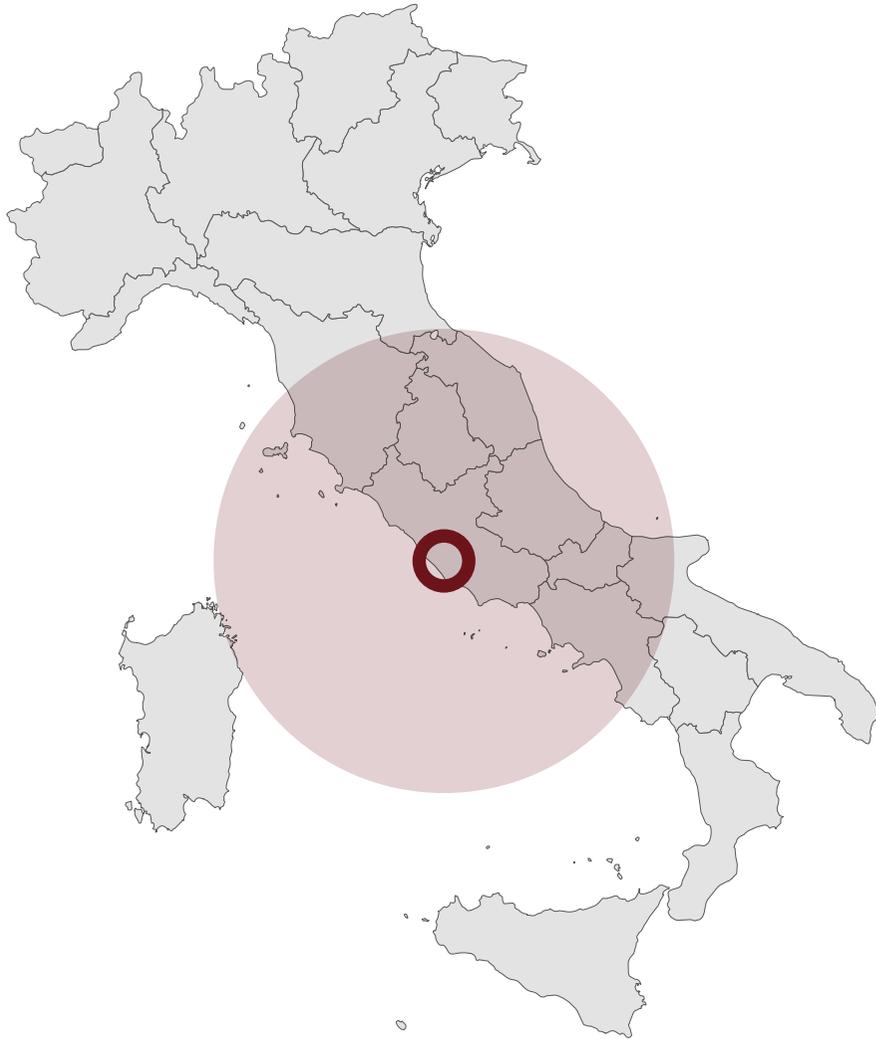




DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA



Chi siamo

Un approccio multidisciplinare nella ricerca sperimentale per rispondere alla necessità di innovare il sistema produttivo e sociale, operando in una rete nazionale e internazionale

Team

Cecilia Cecchini, *Associate Professor*
Vincenzo Cristallo, *Researcher Professor*
Federica Dal Falco, *Associate Professor*
Loredana Di Lucchio, *Associate Professor*
Lorenzo Imbesi, *Full Professor*
Sabrina Lucibello, *Associate Professor*
Carlo Martino, *Associate Professor*

Strutture

Laboratorio “Sapienza Design Factory”
Design-driven Innovation tra Rapid Manufacturing e Strategic Design
PI Loredana Di Lucchio

Unità di ricerca “Materials Design Lab”
Innovazione tra nuovi Materiali e Design
PI Cecilia Cecchini, Sabrina Lucibello

Photomedialab
Comunicazione Exhibit e multimedia design
PI Sabrina Lucibello

Centro interdipartimentale “Sapienza Design Research”
Multidisciplinary Design -Driven Innovation
Director Tiziana Catarci





DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

PROFESSIONI

BIOMIMETICA

SISTEMI

BIOMATERIALI

CONOSCENZE

PROCESSI

SPERIMENTAZIONE

SVILUPPO

PATRIMONIO

PRODOTTI

TRASFERIMENTO TECNOLOGICO

AMBIENTI

INNOVAZIONE DI PRODOTTO

CARATTERIZZAZIONE

NARRAZIONE

MULTIMEDIA

LUOGHI

POTENZIAMENTO SENSORIALE

SAPERI

TECNICHE



DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

PROFESSIONI

BIOMIMETICA

SISTEMI

BIOMATERIALI

CONOSCENZE

PROCESSI

SPERIMENTAZIONE

SVILUPPO

PATRIMONIO

PRODOTTI

TRASFERIMENTO TECNOLOGICO

TERRITORIO

AMBIENTI

INNOVAZIONE DI PRODOTTO

CARATTERIZZAZIONE

NARRAZIONE

MULTIMEDIA

LUOGHI

POTENZIAMENTO SENSORIALE

SAPERI

TECNICHE



DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

PROFESSIONI

BIOMIMETICA

SISTEMI

BIOMATERIALI

CONOSCENZE

PROCESSI

SPERIMENTAZIONE

SVILUPPO

PATRIMONIO

PRODOTTI

TRASFERIMENTO TECNOLOGICO

AMBIENTI

INNOVAZIONE DI PRODOTTO

TERRITORIO

DESIGN E TERRITORIO

CARATTERIZZAZIONE

NARRAZIONE

MULTIMEDIA

LUOGHI

POTENZIAMENTO SENSORIALE

SAPERI

TECNICHE



DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

TERRITORIO

DESIGN E TERRITORIO

**NARRAZIONE MULTIMEDIA AMBIENTI PRODOTTI LUOGHI SAPERI
PATRIMONIO TECNICHE PROCESSI SVILUPPO**

Sviluppo e innovazione dei contesti culturali, produttivi e ambientali



DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

TERRITORIO

DESIGN E TERRITORIO

NARRAZIONE MULTIMEDIA AMBIENTI PRODOTTI LUOGHI SAPERI
PATRIMONIO TECNICHE PROCESSI SVILUPPO

Sviluppo e innovazione dei contesti culturali, produttivi e ambientali

L'attività di Sapienza Università di Roma interpreta il tema del design e territorio attraverso attività di ricerca volte ad indagare il ruolo del design in relazione a: Il rapporto con le istituzioni culturali e la comunicazione museale, i processi d'innovazione e di sviluppo del saper fare a partire da materiali locali, Il design per la salvaguardia dell' ambiente e della cultura del territorio.



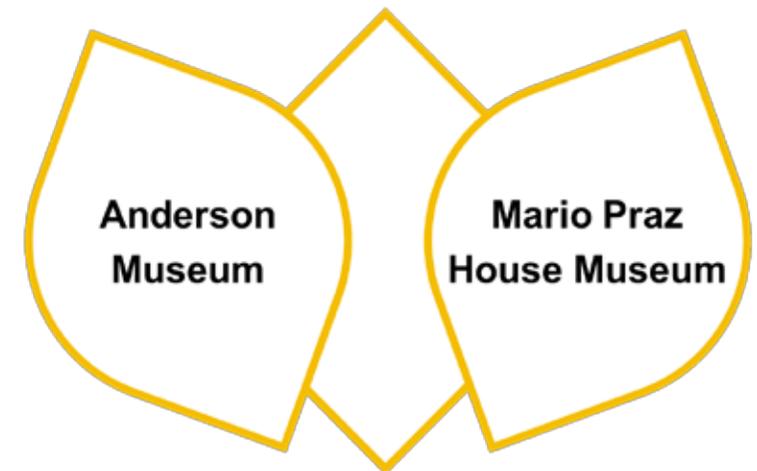
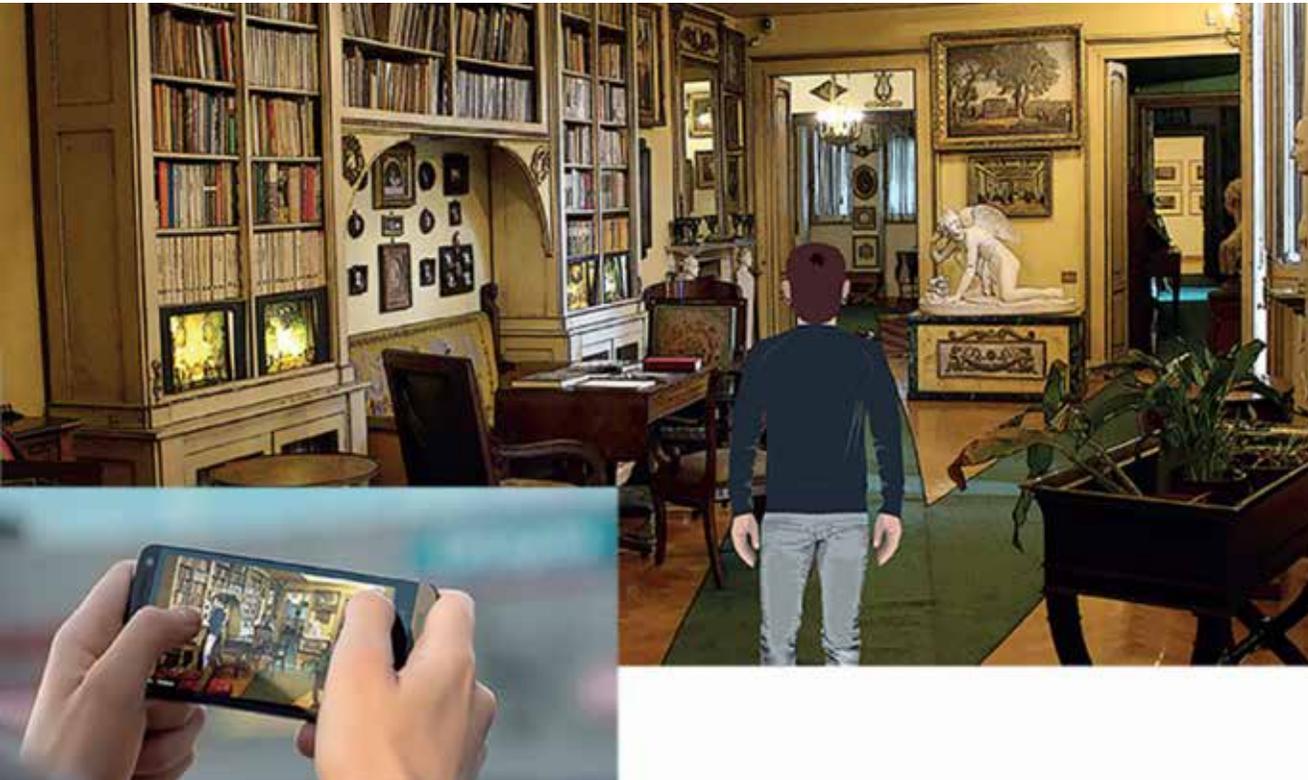
DESIGN PER LE ISTITUZIONI CULTURALI. Narrative Experience Museum: tra cultura e luogo.

P.I. Federica Dal Falco Professore associato Disegno Industriale
Stavros Vassos (assegnista di ricerca Dipartimento di Ingegneria informatica automatica e gestionale Sapienza
Università di Roma)
Sara Palumbo (PhD Dipartimento PDTA)
Anna Koryakina (Dottoranda Dipartimento PDTA)
Roberta Sacco (Responsabile Comunicazione Dipartimento PDTA)



DESIGN PER LE ISTITUZIONI CULTURALI. Narrative Experience Museum: tra cultura e luogo.

La "Narrative Experience Museum" attraverso un'innovativa concezione della valorizzazione di siti, architetture e beni conservati sviluppando una concezione della fruizione museale come live experience ha come obiettivo un avanzamento nell'ambito degli studi sul design per la comunicazione museale con conseguente disseminazione dei risultati scientifici. Ricerca di ateneo 2016: Design per le Istituzioni Culturali. Narrative Experience Museum: Progetto-prototipo per la conoscenza e la valorizzazione di Musei medio-piccoli a Roma e nel Lazio. ExperienceMuseum#ChatWithArts.



DESIGN PER LE ISTITUZIONI CULTURALI. Narrative Experience Museum: tra cultura e luogo.

Nell'ambito del Cultural Heritage, in particolare per la comunicazione e nella stipula di accordi di collaborazione scientifica e culturale interistituzionale e internazionale, la "Museum Experience Design" mira alla realizzazione di progetti pilota e workshop internazionali volti ad ampliare la fruizione museale sperimentando nuove interdisciplinarietà.

Progetti multimediali e interattivi sviluppati nell'ambito del Corso di Multimedia Design (CDLM / DCVM) tenuto nell'a.a. 2016/2017 da Federica Dal Falco (Multimedia Design) e Stavros Vassos (Interaction Design).



TERRITORIO DESIGN E TERRITORIO

NARRAZIONE MULTIMEDIA AMBIENTI PRODOTTI LUOGHI SAPERI
PATRIMONIO **TECNICHE PROCESSI SVILUPPO**



DESIGN LAPIDEO. Processi d'innovazione e di sviluppo guidati dal design: tra saperi e saper fare

P. I. Carlo Martino Professore Associato Disegno Industriale
Partnership: Confindustria Marmomacchine e da alcuni Consorzi Locali.

Ricerca di Ateneo: L'obiettivo della ricerca è quello di trasferire il metodo della "Design Driven Innovation" al settore lapideo, a partire dallo studio delle best practice e di quei casi di studio che hanno fatto innovazione con il marmo ma in altri settori merceologici.

DESIGN E TERRITORIO

NARRAZIONE MULTIMEDIA AMBIENTI PRODOTTI LUOGHI SAPERI
PATRIMONIO **TECNICHE** **PROCESSI** **SVILUPPO**



Fasi:

Prima fase: desk research

Seconda fase: on field

Terza fase: modellizzazione di nuovi “progetti imprenditoriali design-driven”

DESIGN LAPIDEO. Processi d’innovazione e di sviluppo guidati dal design: tra saperi e saper fare

Intorno al materiale lapideo c’è un nuovo interesse, soprattutto in settori merceologici diversi da quelli canonici. Tra le ragioni: l’unicità e rarità della materia che può contribuire ad una customizzazione percepita dell’artefatto; la disponibilità di nuove tecnologie; la varietà del materiale legata all’apertura di nuovi mercati e di nuove attività estrattive; il legame con il territorio di origine. Tale modello potrà individuare nuove forme di imprenditoria in grado di coniugare attività estrattiva con quella manifatturiera, applicandola a settori merceologici e a tipologie di prodotto che oggi sono di nicchia e che potrebbero essere ampliate. Potrà altresì studiare prodotti, o sistemi di prodotti, esito di processi tecnologici.



MEDONIA. Il design per la salvaguardia della Posidonia oceanica nel Mediterraneo: tra ambiente e cultura

P. I. Vincenzo Cristallo Ricercatore in Disegno Industriale presso il dipartimento PDTA dell'Università di Roma 'La Sapienza (Resp. Scientifico)

Sergio Cappucci ENEA, Agenzia Nazionale per le nuove tecnologie, l'energia e lo sviluppo sostenibile (Resp. Scientifico)

Clelia De Simone (Coordinatore operativo della Ricerca)

Stefano Donati Direttore AMP, Area Marina Protetta delle isole Egadi





MEDONIA. Il design per la salvaguardia della Posidonia oceanica nel Mediterraneo: tra ambiente e cultura

Medonia si configura come una ricerca interdisciplinare sviluppata per coniugare la salvaguardia di biomasse di origine marina con prodotti di arredo per la spiaggia attraverso modelli di design sostenibile in grado di incentivare pratiche di balneazione responsabile nel rispetto degli habitat naturali. La ricerca rappresenta un proficuo e originale esempio di come si possa dare vita a una attività scientifica dall'evidente valore interdisciplinare.





MEDONIA. Il design per la salvaguardia della Posidonia oceanica nel Mediterraneo: tra ambiente e cultura

Tramite lo studio e la realizzazione di “sacche” di diverse dimensioni per il contenimento della Posidonia spiaggiata che, abbinate all’installazione di “telai balneari” per l’ombreggiamento, aumentano la capacità di carico degli arenili e rendono fruibili superfici rocciose altrimenti non utilizzabili dai turisti. In particolare si tratta di un sistema d’involucri realizzati con in filati polimerici riciclabili al 100%.

TERRITORIO DESIGN E TERRITORIO

NARRAZIONE MULTIMEDIA **AMBIENTI** **PRODOTTI** **LUOGHI** SAPERI
PATRIMONIO TECNICHE PROCESSI SVILUPPO





DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

TERRITORIO

DESIGN E TERRITORIO

NARRAZIONE MULTIMEDIA AMBIENTI PRODOTTI LUOGHI SAPERI
PATRIMONIO TECNICHE PROCESSI SVILUPPO

DESIGN ITALIANO

DESIGN ITALIANO: creatività e saper fare, tradizione e innovazione, materiali e tecnologie.

Sabrina Lucibello Professore associato

Valentina Nebolini Dottoranda

La ricerca analizza il Design italiano in quanto materia capace di esprimere la capacità produttiva e tecnologica del nostro Paese secondo quelli che sono i filtri che attualmente meglio lo definiscono: “saper fare e creatività”, “tradizione e innovazione”, “materiale e tecnologia” e attraverso una serie di casi studio sviluppati con aziende portatrici di tali caratteri identitari.



DESIGN E TERRITORIO

NARRAZIONE MULTIMEDIA AMBIENTI PRODOTTI LUOGHI SAPERI
PATRIMONIO TECNICHE PROCESSI SVILUPPO

CREATIVITÀ

GLOBALE

SAPER FARE

TRADIZIONE

CONTESTO LOCALE

DESIGN ITALIANO

TECNOLOGIA

SCENARIO

INNOVAZIONE

MATERIALI

DESIGN ITALIANO: creatività e saper fare, tradizione e innovazione, materiali e tecnologie.

Essendo cambiato il concetto di confine, non solo a livello territoriale ma anche socio-culturale, prendono nuova forma e una nuova consapevolezza i fenomeni più pratici legati alla produzione territoriale. In questo cambio di forma mentis il design italiano entra a far parte di un nuovo approccio metodologico dove, le forme, i linguaggi, le funzioni, i materiali, i processi e le tecnologie, si relazionano ai nuovi “scenari”, identificabili, non solo geograficamente, ma attraverso luoghi mentali, che rivoluzionano l’idioma “made in” contemporaneo, superandolo e oltre i confini geografici.



DESIGN
RESEARCH
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA