

## Design Della Complessità

Scritto da uno dei suoi protagonisti, questo saggio ripercorre la genetica del design italiano, risalendo alle sue radici profonde: dagli affreschi di Pompei e della metropoli latina all'arte paleocristiana, dal Rinascimento al Futurismo e al periodo metafisico. Le storie ufficiali del design consistono, il più delle volte, in elencazioni di oggetti e di stili, lasciando in secondo piano le motivazioni che ne sono all'origine. In Italia, arte e architettura hanno avuto una storia lunga e gloriosa, mentre il design, nonostante il suo attuale prestigio internazionale, continua ad avere una storia secondaria, molto breve (due secoli). Questo libro vuole, al contrario, affermare che quella del design è una storia per molti versi autonoma e alternativa a quella dell'arte e dell'architettura, e che proprio per la sua natura particolare, apparentemente legata alla quotidianità domestica, fornisce informazioni culturali e antropologiche importanti sulle radici del nostro Paese. In altre parole, quella del design italiano non è mai stata soltanto una storia di oggetti, ma piuttosto una storia di pensieri, di religioni, di politica e, soprattutto, di uomini.

Collana STUDI E RICERCHE DI ARCHITETTURA del Dipartimento di Architettura Università degli Studi G. di Annunzio, Chieti-Pescara, diretta da Paolo Fusero
La sezione Design e progettazione tecnologica, Dept, del Dipartimento di architettura di Pescara ha promosso, in questi anni, specifiche attività formative e di ricerca che hanno privilegiato una riflessione e un'iazione progettuale sinergica tra le discipline del Disegno industriale e della Progettazione tecnologica dell'architettura. Il libro propone una riflessione critica, sia su scenari, metodi e strumenti di supporto alle attività di ideazione, elaborazione e valutazione, sia sul repertorio di studi, prodotti, ricerche professionali e sperimentazioni didattiche riferite a cinque filoni tematici: Metodi e strumenti di progettazione, Valorizzazione delle risorse locali, Sostenibilità, Innovazione e industria, Comunicazione. È rivolto ad architetti, designer, operatori dell'industria e studenti dei corsi di laurea in Architettura e in Disegno industriale che svolgono attività di ricerca e progettazione orientate a generare cambiamento e innovazione nei settori dell'Architettura e del Design. The design and technological planning section, Dept, of the department of Architecture at Pescara has been, in the last few years, promoting specific educational activities and research which has given a privileged place for consideration synergistic planning actions among the Industrial design disciplines and Technological planning of Architecture. This book proposes a critical reflection, whether it be through the different sets, methods and instruments of support of the conceptual activity, elaboration and evaluation or, whether it be through the repertoire of study, its products, professional research and didactic experimentation with reference to five thematic fields: methods and planning instruments, evaluation of local resources, sustainability, innovation and industry, communication. It is oriented towards architects, designers, industrial operators and students who are studying the B.A. Degree Programme of Architecture and Design and whose studies involve research and planning oriented towards the generation of change and innovation within the field of Architecture and design. M. Cristina Forlani, professore ordinario di Tecnologia dell'architettura presso l'Università G. diAnnunzio di Chieti-Pescara. Svolge attività di ricerca nel campo della Progettazione Ambientale con particolare riferimento alle tecnologie appropriate, allo sviluppo sostenibile e all'uso delle risorse locali. Le sue principali pubblicazioni sono: Cultura materiale e progetto sostenibile, L'Università per il terremoto, Costruzione e uso della terra. Andrea Vallicelli, professore ordinario di Disegno industriale presso l'Università G. diAnnunzio di Chieti-Pescara. Svolge attività di progettazione e di ricerca nel campo del design, con particolare riferimento al settore nautico. Ha pubblicato saggi enciclopedici per la Treccani ed è stato responsabile scientifico di sede di numerose ricerche nazionali, tra cui: Sistema Design Italia (Compasso diOro ADI 2001), Il design per i distretti industriali e Me-Design.

«Sotto, accanto o sopra ogni progetto, esiste un immenso retroscena di utopie, di ispirazioni, di esigenze, di vincoli, di umori, di amori e di casuali impreviste. Si tratta di un ambito denso di implicazioni filosofiche, estetiche, di significato, di percezioni, di seduzione. Il ruolo del progetto è di fondamentale importanza per la capacità di generare «visioni» adeguate e critiche dell'agire umano, di stimolare e riprodurre desideri. Il Design evoca: contemporaneo, situazionale, insomma lo stile di un viaggiatore moderno, un esploratore trasversale che scambia continuamente informazioni con il mondo ed è capace di «passarci in mezzo», di orientarsi senza respingere a priori e senza accogliere indiscriminamente».

Anticorpi comunicativi. Progettare per la comunicazione di genere

L'analisi della forma urbana. Alnwick, Northumberland

Claudio Vagnoni

IMG 2019

Alnwick, Northumberland

Nuove sfide e nuovi lavori

Una generazione esagerata

*This book stems from the seminal work of Robert Venturi and aims at re-projecting it in the current cultural debate by extending it to the scale of landscape and placing it in connection with representative issues. It brings out the transdisciplinary synthesis of a necessarily interdisciplinary approach to the theme, aimed at creating new models which are able to represent the complexity of a contradictory reality and to redefine the centrality of human dimension. As such, the volume gathers multiple experiences developed in different geographical areas, which come into connection with the role of representation. Composed of 43 chapters written by 81 authors from around the world, with an introduction by Jim Venturi and Cezar Nicolescu, the volume is divided into two parts, the first one more theoretical and the other one which showcases real-world applications, although there is never a total split between criticism and operational experimentation of research.*

La prima edizione di questo libro, edita in Germania nel 1991 e tradotta a pubblicata in Italia nel 1992 da Arnoldo Mondadori, ebbe grande successo, perché offriva per la prima volta un'informazione densa ed esauriente del fenomeno design, visto nelle tre prospettive: come nasce, come si manifesta dei diversi Paesi del mondo, quali teorie esso ha generato. Opportuna è stata la sua decisione di riproporlo ampliato e aggiornato, perché da allora il mondo del design è cambiato radicalmente, e perché "Oggi, la vita della maggioranza delle persone non sarebbe più concepibile senza il design". Naturale, dunque, la decisione di ISIA Design Firenze di promuoverne, su proposta di Paolo Deganello, la traduzione, e la pubblicazione da parte di Gangemi Editore nella collana "Teoria e Cultura del Design" diretta da Giuseppe Furlanis, arricchita dalla presentazione di Fulvio Carmagnola. Esso sarà un utile libro di testo di base per le Scuole di Design, e una fonte di riflessioni e di stimoli per studiosi, imprenditori, quadri delle imprese impegnate nell'innovazione di prodotti e di servizi. Il libro è suddiviso in quattro grandi parti. La prima è costituita da un capitolo storico generale. Segue una parte ("Design e globalizzazione") dedicata a un'accurata rassegna dell'evoluzione della disciplina e dei suoi protagonisti nei vari Paesi, dove l'andamento diacronico e storico si ripete e si specifica a un grado di risoluzione maggiore. La parte centrale e certamente più impegnativa è costituita dai capitoli 3 e 4, dedicati rispettivamente alla metodologia e alla teoria. Qui l'Autore si produce in un doppio sforzo: in primo luogo cerca di sistematizzare una molteplicità di contributi provenienti soprattutto dall'area anglosassone e tedesca, e in secondo luogo di costruire collegamenti organici con l'eredità molteplici dei saperi provenienti dalle scienze umane, dalla sociologia, dalla semiotica, e anche dalle cosiddette "scienze formali". Infine un'ultima parte ("Context") presenta una notevole apertura, di carattere ancora non sistemizzato, ma in forma piuttosto di suggerimento di riflessione, a proposito dell'evoluzione degli scenari di riferimento più prossimi e influenti sullo specifico della disciplina. è una direzione che pone l'accento sulle prospettive di visione qualitativa, oltre che sui vincoli e sulle opportunità delle dinamiche tecnologiche. Il volume è a cura di Rodrigo Rodriguez con il coordinamento di Stefano Maria Bettega. Traduzione di Anna Maria Sandri, Francesca Andrich e Matteo Palmisano.

Progettare esperienze coinvolgenti e significative è una condizione fondamentale per differenziarsi dalla concorrenza, soddisfare i clienti e, di conseguenza, raggiungere gli obiettivi aziendali. Aziende e professionisti dimostrano sempre più interesse per il design delle esperienze, e questo libro fa finalmente chiarezza sulla disciplina, ne fissa le basi e ne dà una visione completa e concreta. User eXperience Design spiega come un approccio human-centered consenta di individuare soluzioni desiderabili per le persone, realizzabili tecnicamente e profittevoli per le aziende. Nel contempo, illustra passo passo un processo di progettazione che conduce alla scoperta di strade innovative, iniziando dalla individuazione del problema da risolvere. Il libro descrive tutte le fasi di lavoro con le relative attività da svolgere e fornisce strumenti pratici, alcuni scaricabili dal sito www.uxlab.it. Gli elementi della strategia di UX design proposti nel libro si basano su un requisito imprescindibile: il coinvolgimento di utenti e aziende, necessario per ideare e testare soluzioni e costruire esperienze di valore. Oggi design, marketing e business sono chiamati a collaborare per dissolvere le divisioni aziendali, adottando una visione condivisa, olistica e omnicanaale dell'esperienza utente, e User eXperience Design sposa questo approccio, dimostrandone la validità. Grazie a questa guida pratica e completa sullo UX design, la prima in italiano, imprenditori, manager e designer possono capire e sfruttare il grande potenziale del design per progettare prodotti e servizi in grado di fare la differenza.

Architetture della complessità. La geometria frattale tra arte, architettura e territorio

User eXperience design

La resilienza nella promozione della salute

Architectural sciences

Moda e design in bilico. Nuove sfide e nuovi lavori

Bernhard E. Bürdek. Design

Comunicare con i dati

1098.2.13

Design della complessitàEGEA spa

This open access book provides new perspectives on circular economy and space, explored towards the definition of regenerative territories characterised by healthy metabolisms. Going beyond the mere reuse/recycle of material waste as resources, this work aims to understand how to apply circularity principles to, among others, the regeneration of wastescapes. The main focus is the development over time, and in particular the way how spatial planning and strategies respond to new unpredictable urgencies and opportunities related with territorial metabolisms. The book specifically focuses on living labs environments, where it is possible to tackle complex problems through a multidisciplinary and multi-stakeholder approach - including the use of digital spatial decision support environment - which could be able to include all the involved stakeholders. Through a spatial scope of circularity, this book describes several examples including among others ideas from different contexts such as Italy, The Netherlands, Belgium and Vietnam. Through including reflections on methodology and representation, as well as on solutions for circular and healthy metabolisms, the book provides an excellent resource to researchers and students.

Regenerative Territories

La sfida della complessità

Nella progettazione dell'ambiente, dei prodotti e dell'organizzazione

Geometrie del design. Forme e materiali per il progetto

Ricerca e innovazione per la valorizzazione delle risorse locali

Una professione proiettata nel futuro

Introduzione al design italiano

**Secondo la visione corrente e accreditata la complessità è una complicazione, un sinonimo di disordine. Norman è invece convinto che la complessità sia insita nel mondo, sociale e naturale. Come tale deve dunque essere considerata una caratteristica fondante e ineliminabile della modernità, una necessità e non una componete negativa. Che il mondo ci appaia comprensibile e ordinato oppure confuso e disordinato dipende allora dal modo in cui la nostra mente si relaziona con la complessità. Alle prese con le tecnologie e il loro impatto, dobbiamo trovare un modo per muoverci e interagire con l'ambiente e non lasciarci sopraffare. Ragionando attorno al rapporto dell'uomo con gli oggetti, Norman li racconta come parte del rapporto generale dell'uomo con il mondo. Attraverso una carrellata di esempi concreti e anche divertenti, il libro esplora la possibilità di guardare la realtà con occhi diversi, per acquisire una nuova consapevolezza di movimento.**

**1060.227**

**Questa edizione italiana del testo di riferimento internazionale sul BIM è nata dall'esigenza, condivisa con gran parte del mondo della progettazione e produzione edilizia, di fornire al panorama della committenza pubblica o privata, delle professioni e delle imprese, un volume che fosse capace di mettere in evidenza la grande novità rappresentata dall'adozione del BIM all'interno dei propri processi ideativi, produttivi e gestionali. Nella prima parte il volume affronta le tematiche relative alla gestione contrattuale del settore delle costruzioni e di come l'introduzione del BIM stia spostando l'attenzione degli attori su processi collaborativi; esamina quindi tutto l'apparato tecnologico (hardware e software) in termini di interoperabilità e di piattaforma BIM. I capitoli successivi riguardano rispettivamente i proprietari o i gestori dell'edificio, i progettisti, le imprese esecutrici e infine i subappaltatori e i fornitori; questi capitoli evidenziano gli sforzi richiesti dallo sviluppo del BIM all'interno dei processi aziendali, i possibili elementi di resistenza, ma soprattutto permettono di intravedere le ottimizzazioni di quegli elementi di scarsa produttività che la gestione tradizionale mantiene fortemente in essere. Un intero nuovo capitolo introduce l'importante punto di vista offerto dagli autori su come il BIM sia destinato a modificare questo settore nel breve e nel medio termine, cui fa seguito un capitolo che presenta il livello di diffusione del BIM nei diversi continenti, riportando una scheda riepilogativa per paese da cui è possibile estrarre sia norme tecniche sia report applicativi o linee guida. L'ultimo capitolo offre, tra gli altri, alcuni casi studio afferenti alla realtà italiana, a riprova dell'attenzione che anche nel nostro Paese va rivolgendosi nei confronti del BIM.**

**Creatività e design della comunicazione**

**Theoretical Overview and Lessons from the "campUS" Research**

**Progettare esperienze di valore per utenti e aziende**

**Le professionalità di un art director**

**Advances in Design, Music and Arts II**

**Meccanismi di innovazione. Presentazione di Vanni Pasca.**

**Modelli d'innovazione per l'impresa e l'ambiente**

L'Italia è l'unico Paese europeo che non ha mai fatto una Rivoluzione: per questo motivo ha maturato una grande abilità nell'arte di gestire le proprie contraddizioni, senza risolverle mai completamente: così la categoria dell'esagerazione è diventata una strategia utile a dilatare, senza arrivare mai al punto di rottura, la convivenza conflittuale tra le parti sociali, tra la propria storia e il proprio presente: inizia così il nuovo lavoro di Andrea Branzi, il racconto di un'intera generazione di esagerati formatasi durante gli anni Sessanta, con un mondo schiacciato tra la Guerra Fredda e il Miracolo Economico. Una piccola minoranza prese il nome di radicali, iniziando a usare il conflitto non in chiave ideologica ma come tema figurativo: descrivendone gli effetti sulla cultura del progetto, Branzi giunge infine a una nuova definizione di progetto contemporaneo, spazio attivo e complesso che ci connette al mondo esterno. This book gathers peer-reviewed papers presented at the 1st International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination (IMG 2019), held in Alghero, Italy, in July 2019. Highlighting interdisciplinary and multi-disciplinary research concerning graphics science and education, the papers address theoretical research as well as applications, including education, in several fields of science, technology and art. Mainly focusing on graphics for communication, visualization, description and storytelling, and for learning and thought construction, the book provides architects, engineers, computer scientists, and designers with the latest advances in the field, particularly in the context of science, arts and education. First published in 1992. Routledge is an imprint of Taylor & Francis, an informa company.

Storia, teoria e pratica del design del prodotto

Graphic and digital designer

Universities as Drivers of Social Innovation

indicazioni e contributi interdisciplinari per la riflessione sull'approccio al design della comunicazione audiovisiva

8th International Meeting of Research in Music, Arts and Design, EIMAD 2022, July 7–9, 2022

Aspetti della complessità e sensibilità «postmoderna» nelle dinamiche organizzative e del capitale umano

Introduzione. Verso uno spazio liquido dell'informazione, della relazione, del pensiero 1. Approccio alle architetture liquide. Portata e genesi di un presupposto teorico 1.1. Gestì discreti in una societ à liquida - 1.2. Dimensione del medium, approccio ermeneutico e cross-fertilization - 1.3. La costruzione sociale dello spazio in rete e i primi passi nel ciberspazio 2. Il metasociale nella reall-à post-industriale. Oraliit à e scrittura nell' uomo della tecnica 2.1. Una questione aperta - 2.2. Oraliit à , scrittura e media - 2.3. La prospettiva post-industriale - 2.4. Il nuovo sostrato metasociale INTERTESTO Il linguaggio collaborativo della rete. Etichette per la costruzione di un sapere bottom-up di Andrea Cruciani 3. Se la tecnica muta il suo paradigma 3.1. Verso un' ontologia della tecnica - 3.2. Oggetti pro-curanti e pro-vocanti: dall' interazione alla telensione - 3.3. Oltre l' esatto, il vero - 3.4. Accumulo - 3.5. Derive 4. Architettura delle relazioni. La geografia della rete 4.1. Dalla griglia alla rete. Architetture di una societ à complessa - 4.2. Cambiamenti di stadio - 4.3. Generare luoghi. Pratiche nello spazio della rete - 4.3.1. Pratiche dello spazio. Discriminare le relazioni - 4.3.2. Pratiche dello spazio. Contaminare le relazioni - 4.4. L' informazione in rete: geografie sociali - 4.4.1. Geografie politiche e del potere - 4.4.2. Geografie della sorveglianza e dell' esclusione - 4.4.3. Geografie del mercato - 4.4.4. Geografie della conoscenza INTERTESTO Rappresentazione dell' intreccio. Esperimenti imperfetti sulla complexit à di Gaia Scagnetti 5. Dallo spazio euclideo al ciberspazio. Verso una geometria senza assi 5.1. Interazione negli spazi digitali - 5.2. Lo spazio e le sue dimensioni - 5.3. Lo spazio liquido - 5.4. Trasposizione e scalabilit à dei simboli nello spazio virtuale - 5.5. Verso una geometria senza assi: un paradigma di convergenza - 5.6. Le assi di articolazione del pensiero. Modelli e possibili à INTERTESTO Proiettili d' argento nella rete. Frederick Brook: un punto di partenza 'tecnico' per una riflessione filosofica sulla natura del software e delle architetture digitali di Nicola Thurner 6. La semantica del non-spazio. Dai simboli in rete alla fondazione 6.1. Dimensione semantica degli enti in rete - 6.2. Attraversare il non-spazio: verso le ontologie del Web semantico - 6.3. La semantica imperfetta: legami instabili e ontologie aperte - 6.4. Per un' ontologia del non-spazio: erotica del medium e percezione allucinatoria - 6.4.1. Proiezione allucinatoria ed erotica del medium - 6.4.2. Disseminazione del doppio virtuale - 6.4.3. Sistemi intenzionali - 6.5. La mente espropriata del/dal corpo collettivo - 6.5.1. La proiezione del corpo nel non-spazio - 6.5.2. La mente espropriata - 6.4.3. Aggregazione e disseminazione del corpo collettivo INTERTESTO Identit à delle architetture plurali. Ruolo delle comunit à nella fenomenologia della rete di Francesca Valsecchi 7. Eterotopie del non-spazio digitale 7.1. Spazi, iperspazi e iperculture: verso l' eterotopia di Foucault - 7.2. Le eterotopie da Foucault allo spazio virtuale - 7.3. Gettare un ponte tra due mondi 8. Il pensiero in rete e le reti del pensiero 8.1. Il pensiero in rete: grafemi significanti e lessi i e aleatorie - 8.2. Conoscere, connettere e agire il pensiero - 8.2.1. Il connessionismo - 8.2.2. L' approccio connettivo e collettivo - 8.2.3. Istanze della rete di pensiero: declinazione del segno elettronico Conclusione Le architetture liquide come luogo del pensiero Note sugli autori degli intersesti Indice delle figure Bibliografia

85.82

Aonia edizioni. Nel libro troviamo approfonditi argomenti di studio gi? trattati, come una larga parte delle ricerche su benessere e resilienza, dimensioni che meritano ancora di essere studiate nei prossimi anni perch? costituiscono il core della promozione della salute a livello individuale. Ancora poco presenti invece gli aspetti legati alla salute di comunit? . Nessuno studio empirico sulla promozione della salute di comunit? o sulla resilienza di comunit? ? stato proposto per questi atti. Questo volume contiene conoscenze necessarie a chi oggi in Italia, per lavoro, per studio o per passione si occupa di promozione della salute. Il tema del VII Meeting nazionale SIPS ? la resilienza. Alcuni paper presenti nel volume hanno analizzato questo costrutto per le varie implicazioni teoriche. Molti paper descrivono studi osservazionali che presentano correlazioni con il benessere soggettivo e con altre dimensioni di psicologia positiva quali la speranza e l'ottimismo.

Videocomunicare. Territori per il design dell'audiovisione

Design storytelling. Design e comunicazione nell'era della complexit à : un manuale imperfetto

Guida completa al Building Information Modeling per committenti, architetti, ingegneri, gestori immobiliari e imprese

Il BIM

Design della complexit à

Materiali e innovazioni nel Design

Impresa e comunicazione. Principi e strumenti per il management

A prescindere da quello che è il proprio ambito lavorativo o percorso di studi, chiunque ad oggi, prima o poi, si ritroverà a confrontarsi con il mondo dei dati, visto che fanno parte della nostra esperienza quotidiana.Partendo dall'analisi del fenomeno dei Big Data, questo volume into sono le nuove tecniche e discipline sviluppatesi per estrarre conoscenza dai dati e dar forma all'informazione. Una rassegna di vari casi di studio analizzati nel testo introduce la disciplina del data design, che si occupa proprio della progettazione dei dati e della loro rappresentazione accade con le parole, i dati devono essere adeguatamente organizzati per poter rivelare le informazioni che contengono.Imparare come trovare i dati, analizzarli e rappresentarli in modo da utilizzarli come mezzo di comunicazione, è una delle abilità di cui più si avrà bisogno negli anni qualsiasi settore. Per farlo occorre unire competenze di tipo quantitativo e computazionale con i principi della comunicazione e dell'organizzazione dell'informazione insegnate dalle discipline umanistiche.

This book presents cutting-edge methods and findings that are expected to contribute to significant advances in the areas of communication design, fashion design, interior design and product design, as well as musicology and other related areas. It especially focuses on the role of technologies, and on strategies fostering creativity, collaboration, education, as well as sustainability and accessibility in the broadly-intended field of design. Gathering the proceedings of the 8th EIMAD conference, held on July 7-9, 2022, and organized by the School of Applied Sciences of the Polytechnic of Castelo Branco, in Portugal, this book offers a timely guide and a source of inspiration for designers of all kinds, advertisers, artists, and entrepreneurs, as well as educators and communication managers.

This book reviews the social role of universities in their local urban contexts and describes a number of initiatives of major interest in terms of the impact achieved, the range of stakeholders involved, and the significance of the university campus and teachers as agents of change. It is divided into three parts, the first of which draws on the international literature to provide theoretical background regarding the role of universities and university campuses as drivers of and magnets for social innovation. The second and third parts each focus on four main themes of interest in the design setting: urban community gardens, social TV stations, mobile pavilions, and economic sustainability models. After a theoretical overview that also illustrates international best practices, it then focuses on the specific context of Milan, based on the pilot project recently completed by the Politecnico di Milano, "CampUS - incubation and implementation of social practices", which won the 25th ADI Compasso d'Oro Award (2018) in the social design category. The book is of interest to academics, students, those working at public institutions, and city policymakers.

La professione dell'ergonomo

Design Research: Between Scientific Method and Project Praxis. Notes on Doctoral Research in Design 2012

Dalle reti del pensiero al pensiero in rete

L'immagine neutra

Representing Complexity and Contradiction in Landscape

L'informazione tra data journalism e data visualization

Post-bagno

**85.101**

***Questo libro affronta una questione di grande attualità nell'ambito della discussione sul design: il nesso fra i materiali e il meccanismo di innovazione del prodotto. In questa fase dello sviluppo, in cui aumentano straordinariamente le potenzialità di materiali e processi, il libro vuole fornire un contributo alla comprensione dei "perché" dell'innovazione. L'attenzione prevalente si rivolge all'attività progettuale, alla capacità di usare la tecnica, non semplicemente quale strumento di persuasione commerciale, ma come strategia per realizzare innovazioni in grado di contribuire al benessere collettivo. Il lavoro prende in esame l'evoluzione morfologica e tipologica degli artefatti, rapportandola ai diversi modi di percepire cognitivamente il reale. La lettura storica del rapporto fra disponibilità di materiali e industrial design muove dalla rivoluzione industriale, fino a giungere alle grandi trasformazioni tecnologiche dell'epoca contemporanea. L'analisi si dipana in un quadro concettuale di carattere evolutivo, sistemico e multidimensionale, adottando il "paradigma tecnologico-materico" come quadro essenziale di riferimento. La riflessione travalica il semplice esame delle "proprietà" dei differenti materiali (lignei, ferrosi, plastici, compositi e nanotecnologici), per cogliere le possibilità e le funzioni che essi esplicano in un più ampio scenario energetico, tecnologico, produttivo e quindi sociale. L'autrice sottolinea le molteplici opportunità fornite dall'invenzione dei diversi materiali, ma evidenzia anche i problemi e gli squilibri, che il progetto non può e non deve eludere.***

***Artigiani, operai, terzisti, venditori, imprenditori, pr, giornalisti, curatori ci aprono le porte di laboratori, studi, luoghi di produzione, factory, negozi. Un'incursione nei mestieri del design, designer a parte.***

**Help Design**

**Digital Draw Connections**

**Le architetture liquide**

**Design senza designer**

**Il design e la strategia aziendale**

**Progettare per la comunicazione di genere**

**Paradox And The Family System**