



“Oggi è richiesta la capacità di coordinare la creatività con le esigenze del mercato e una progettualità eticamente responsabile”

ISIA Roma Design

Sapere, saper fare e saper progettare.

L'ISIA – Istituto Superiore per le Industrie Artistiche – di Roma è un **Istituto pubblico del MIUR** (Ministero Istruzione, Università e Ricerca), attualmente inserito nel **Comparto AFAM** (Alta Formazione Artistica e Musicale) unitamente ad Accademie e Conservatori (Legge n. 508/1999).

L'Istituto è stato **fondato nel 1973 dal Prof. Giulio Carlo Argan** (storico e critico dell'arte, docente universitario e Sindaco di Roma) e dallo scultore Aldo Calò (già Direttore dell'Istituto d'Arte di via Silvio D'Amico). In quell'anno iniziarono i corsi quadriennali in Disegno industriale.

Per accedere all'Istituto occorre essere in possesso di un diploma di maturità quinquennale (o titolo equipollente) e superare una prova di selezione attitudinale.

Attualmente, per ciascun anno accademico, vengono ammessi solo 30 nuovi studenti.

Al termine del percorso di studi (3+2) si conseguono titoli accademici di primo livello triennale, in **Disegno Industriale**, e di secondo livello specialistico, in **Design dei Sistemi**, equipollenti alle lauree rilasciate dalle università.



 www.isiaroma.it
 isiaroma@isiaroma.it

Ecotransformer PePe

PePe (Processo Ecologico Produzione Energia) è un progetto di sistema per la **valorizzazione dei rifiuti solidi urbani basato sul processo piroitico**.

Rappresenta un **nuovo concetto di smaltimento dei rifiuti direttamente nel luogo dove vengono prodotti**: insediamenti urbani ad alta/media/bassa densità abitativa, comunità pubbliche e private, protezione civile, missioni umanitarie.

Posizionato **al posto dei normali cassonetti** per i rifiuti indifferenziati, **produce direttamente sul posto energia elettrica**, mediante **sistema brevettato di pirolisi**, diminuendo del 90% la massa di materiale da eliminare.

Il progetto, realizzato in partnership con le aziende IES s.r.l. Ingegneria Elettronica Sistemi, Costec, FCE Flati Costruzioni Elettromeccaniche, ISIA di Roma e il Centro ricerche ISIDE, è coperto da brevetto.

È stato finanziato dalla Regione Lazio per la realizzazione del prototipo funzionale di processo, eseguito presso le aziende partner.



Valchiria

Valchiria è un progetto di sistema che si pone come **supporto alle forze operanti in situazioni di emergenza**.

Consiste nell'**ampliamento delle possibilità di soccorso** grazie all'utilizzo di **droni coordinati da centrali operative mobili (COM)**, e da un'intercomunicazione costante con tutte le forze di soccorso operanti.

In una situazione di "emergenza terremoto", le COM vengono inviate sul luogo del disastro dalla Centrale Operativa Emergenza Italia (COEI), rispettando una specifica mappatura dei centri abitati in modo da coprire tutta la città nel modo più efficiente possibile.

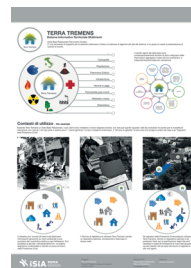
Il drone è stato progettato in modo da poter essere equipaggiato con **strumentazioni differenti in base al tipo di esigenza** (mappatura strade, ispezione edifici, porta strumenti, antisciacallaggio, ricerca corpi, ponte wi-fi).



Terra Tremens

Progetto di un **server nazionale** per l'**accelerazione del "data entry"** nell'ambito della **valutazione dello stato degli edifici dopo calamità naturali** e per facilitare il ritorno alla normalità svolgendo la funzione di strumento di collegamento tra l'amministrazione della protezione civile, la rappresentanza comunale e la comunità. TT è rivolto a utenti diversi e si presenta come un sito ove gli addetti della protezione civile e gli utenti privati accedono, tramite ID, in due aree distinte. I **privati** possono sfruttare TT sia per **richiedere il sopralluogo della propria abitazione, i controlli e lavori di messa in sicurezza, puntellamento o demolizione**, sia per **consultare** gli esiti della prima valutazione. Il privato così, delega alle unità di protezione civile (COM e COC) il dovere e la responsabilità di reclutare le ditte dei lavori. In tale modo si allevia lo stato di ansia e confusione dei cittadini che sono in condizioni disagiate e si garantisce un controllo sullo stato dei lavori, maggior chiarezza e velocità per la scelta delle ditte di riparazione (preventivamente accreditate, registrate e validate dalla protezione civile che, in quanto struttura dello stato, garantisce un corretto rapporto costo/prestazione).

Gli **addetti della Protezione Civile**, a seconda del ruolo assegnato e una volta effettuato l'accesso, si trovano ad utilizzare il server in una delle diverse modalità: tramite sito o App. Home se svolgono una **funzione di controllo** e gestione delle risorse e tramite App. AEDES, App. GTS o App.Stop se svolgono funzioni di controllo in loco o **gestione dei lavori** di puntellamento.



AirCo

Rilevatore d'inquinamento indossabile

Designer: **Marcello Cannarsa**

Relatore: **Prof. Alessandro Spalletta**

AirCo è un **rilevatore indossabile d'inquinamento** che permette al singolo cittadino di diventare parte attiva nel monitoraggio delle città; al contempo è un **player musicale** che permette di ascoltare musica mentre ci si sposta per la città, per lavoro o per piacere. Grazie ad un **GPS** e ai **sensori** presenti nell'hardware, permette di **rilevare in tempo reale la posizione e il livello d'inquinamento**. I **dati** vengono **inviati** automaticamente dal dispositivo al centro operativo che restituisce sui device, già presenti nella città, (paline digitali, monitor, siti, etc) i grafici dell'andamento degli agenti inquinanti della città.

Un **servizio condiviso creato dal cittadino** per il cittadino in cui il gestore del sistema può ottenere una notevole riduzione dei costi pur mantenendo un'elevata qualità del servizio.

Memory route

Inherit the emotions



Designer: Sara Valleriani
Roberto Maurizio Paura
Relatore: Prof. Alessandro Spalletta
Co-Relatore: Prof. Mario Fois
A.A. 2013-2014

Memory Route permette di **rivivere i ricordi registrati dagli utenti**. Il sistema è composto dalla **piattaforma web per la raccolta dei ricordi**, dall'**app** che ne permette la fruizione in giro per la città tramite la **geolocalizzazione** e dal **Memory Hub** che rappresenta il **totem urbano**, ponte di fra il servizio digitale e la città. I **ricordi** sono **registrati** dagli utenti sul sito assemblando **file audio, testo, video e foto**. Questi vengono **organizzati e geolocalizzati su una mappa interattiva della città** creando il percorso del ricordo. Tramite l'app, l'utente seleziona un ricordo e ne segue lo svolgimento attraverso la città sbloccando i file nel punto in cui gli eventi sono accaduti.

Tramite i Memory Hub è possibile fruire estratti dai ricordi posizionati in una vasta area intorno al totem urbano.

- **IDA - International Design Award 2016**
Bronze Award in Multimedia Website category.
- **IDA - International Design Award 2016**
Bronze Award in Multimedia Interface category.
- **IDA - International Design Award 2016**
Honorable Mention in Interactive Media category.
- **MUSE AWARD 2016**
Gold Award in Student Web/ App category.
- **A'Design Award 2015-2016**
Bronze Award in Multidisciplinary and Interdisciplinary category.
- **Premio Nazionale delle Arti Premio Abbado 2015**
Terzo classificato nella categoria Comunicazione.

Designmadein.net

Social network che diffonde la **cultura del riuso, del riciclo e dell'upcycle**, promuovendo l'**autoproduzione di oggetti di design** realizzati esclusivamente con **materiali di scarto**; si colloca inoltre nelle sfere della **circular economy**, della **social innovation**, del **knowledge sharing** e della **social responsibility**.

L'idea di base è quella di non far concepire il **materiale di scarto** come a fine vita, bensì come **risorsa per creare nuovi semilavorati** per progetti di design, autoprodotti dagli utenti, guidati dai **tutorial dei "netdesigner"**.

In alternativa gli **oggetti proposti sul sito potranno essere acquistati**, laddove gli utenti non intendessero autoprodurseli.

Progetto nato all'interno di ISIA Roma Design è curato da M. Datti, F. Castelli, S. Frausin ed E. Pucci.



BiWA, be your hero

BiWA è il concept di una **giacca a vento** dedicata ai **bambini asmatici per assisterli durante il gioco all'aria aperta in assenza di adulti**.

BiWA **rileva** il livello di **polveri sottili**, il grado di **umidità** e i **cambi di temperatura**, monitora i valori vitali del bambino e interagisce con lui attraverso **segnali sonori e visivi** quando deve indossare la **mascherina incorporata**, usare il **puf**, cambiare luogo del gioco o togliere la giacca. Attraverso un **collegamento wifi**, l'indumento **comunica con i cellulari dei genitori**, in modo che possano avere dati sempre aggiornati sullo stato di salute del figlio.

Biwa è ispirata alla divisa di un super eroe, ed è pensata per migliorare l'autonomia e l'autostima del bambino asmatico nei momenti di relazione con i suoi coetanei.



Food Lab

Sistema di **produzione e distribuzione del cibo** che utilizza la tecnologia della **stampa alimentare** per portare il **cibo sano e autoprodotta** sulle tavole di tutto il mondo.

Attraverso **materie prime gestite in capsule separate**, consente l'uso di una stessa gamma di ingredienti **per produrre diversi tipi di cibo**.

L'estrusore può essere **programmato per** rilasciare tali ingredienti e dar luogo a **varie ricette**, usando **diversi tempi di pressione e temperature**, per formare il cibo correttamente sulla piattaforma sottostante.

L'opportunità che Food Lab rende possibile è quella di portare l'India in Italia, la Spagna in America, la Francia in Africa, grazie alla proposta degli **snack del mondo**, gustabili da chi si collega al sistema. Inoltre c'è la **possibilità di variare il cibo scelto da ogni utente**, in modo da rendere ogni esperienza col sistema Food Lab personalizzabile.





“Prima di cambiare idea, assicurati di averne una”

Quasar Design University

House of ideas dal 1987.

Quasar Design University è il **polo romano di eccellenza su design, comunicazione visiva, multimediale e interattiva.**

La nostra **formazione è attiva e partecipata**: i percorsi di studio sono costruiti per consentire agli allievi di maturare attraverso **conoscenze teoriche e sperimentazione pratica.**

Riserviamo attenzione particolare al mondo del lavoro, collaborando con istituzioni e aziende italiane e internazionali, con cui gli studenti entrano in contatto già durante gli anni della formazione.



L'offerta formativa si articola in vari percorsi: Post Diploma, Qualificazione Professionale, Master e Open.

I corsi triennali post diploma rilasciano Diplomi Accademici di 1° livello (equiparati alle lauree universitarie) e i relativi CFA.

Gli altri corsi, a seconda della tipologia, rilasciano Attestati di Qualifica Professionale validi in tutta Europa e/o Diploma QDU e consentono l'acquisizione di crediti formativi validi in Italia e all'estero.



House of Ideas.

 www.quasar.university
 info@quasar.university

Progetto smart city (Get smart)

Interconnessione di strumenti digitali applicati alla divulgazione tecnologica



Il progetto applica le soluzioni tecnologiche in ambito Physical Computing alla realizzazione di un **pannello interattivo che utilizza inchiostri conduttivi per offrire all'utente proiezioni animate** che descrivono aspetti tipici delle Smart City come il controllo del **traffico**, la gestione dei **parcheggi**, **l'illuminazione**, **i trasporti pubblici**, ecc.

Gets Smart consente ai giovani interaction designer di sperimentare nuovi paradigmi per la divulgazione scientifica e tecnologica, applicando i concetti base della interazione naturale con sistemi digitali e ambienti sensibili.

Temi di ricerca: Interaction Design, User Experience, Interfacce Grafiche Utente, Physical Computing, Sistemi Interattivi, Natural Interaction, Infografica, Motion Graphics, Installazioni Multimediali Interattive, Gamification, Divulgazione Tecnologica in ambito IT, interazione Uomo-Macchina.

Modular Wayfinding

Programma di brand building di una città ideale

Il progetto propone un **sistema di Wayfinding** (modi e metodi attraverso cui le persone si orientano nello spazio fisico) e punta a fornire benefici alla **popolazione locale e ai turisti**, con l'obiettivo di incrementare l'attrattiva di città e territori per favorire lo sviluppo locale.

Il sistema è costituito da elementi modulari che ne consentono il libero posizionamento nello spazio e infinite possibilità strutturali, con conseguente adattabilità alle diverse esigenze di utenti e territori e contenimento dei costi.

Temi di ricerca: Visioni utopistiche, Strumenti crossmediali urbani, Interazioni utenza, Progetti ambientali, Letteratura della città, Filosofia dell'abitare, Infrastrutture e mobilità, Nuovi possibili strumenti del designer, Nuovi possibili strumenti dell'utenza, Nuove idee imprenditoriali.



Progetto Caravaggio

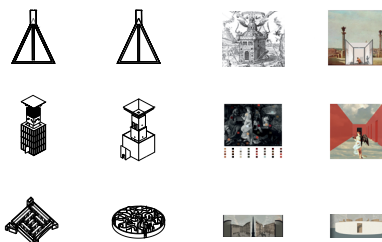
Architetture del mostrare

Superando la rigida classificazione di collezione e di opere da esporre o la convenzionale distinzione fra contenitore e contenuto, il Progetto Caravaggio è un **percorso didattico innovativo che indaga la complessità della costruzione dello spazio, anche con l'ausilio della tecnologia.**

L'assenza/presenza di Caravaggio dai singoli padiglioni ha spostato l'attenzione su come gli oggetti/soggetti che ispirano gli spazi espositivi siano messi in rapporto fra loro e con il contesto attraverso il "percorso", inteso come strumento narrativo, evocativo, allusivo.

Il lavoro di ricerca si è concentrato sul tema del **percorso espositivo, interpretato come cammino "cerimoniale"** in grado di conferire all'esposizione un aspetto "teatrale" e "scenografico".

I progetti sono il risultato del lavoro svolto all'interno del laboratorio di allestimento tenuto dal prof. Sante Simone presso Quasar Design University di Roma.



| @ coordinamento.giardini@quasar.univerity

Taste it

Progetto di elaborazione della **brand identity** e pianificazione della **strategia di lancio** della **startup Taste It**, operante nel settore **agrifood & green**, approfondendo gli aspetti legati all'analisi del mercato e dello scenario.

L'attività ha compreso lo studio e progettazione di marchio, colori, logo del brand; lo sviluppo e declinazione del concept su tutti i supporti di comunicazione; la progettazione del pack, del sistema espositivo; la pianificazione della campagna di comunicazione per il lancio del brand e del sito web, ideato sia a livello di struttura funzionale sia per il layout grafico.

Temi di ricerca: Quality & scarcity il concetto di prodotto di qualità associato a quello di rarità (produzione limitata) darà la connotazione di esclusività, acquistare i nostri prodotti sarà comodo, gustoso, "cool". Green model: tutto il modello (produttivo e di vendita) dovrà prestare attenzione alla sostenibilità ambientale. Bio&Biodynamic.



Heli

Hearing Enhancement for Life Improvement



Heli è un progetto pensato nel 2015 da tre studenti italiani, vincitori dell'iniziativa "Think for Social", promossa dalla Fondazione Vodafone Italia.

Heli permette ai **non udenti** di **interagire** con una o più persone contemporaneamente **in chat**, indossando un semplice **bracciale bluetooth**, chiamato "Myo", che in real time attraverso **sensori elettromiografici**, **riconosce e interpreta, il LIS** (la lingua italiana dei segni) e lo invia in formato testuale a un'app.

Sullo smartphone il tutto si interfaccia in una chat, con due funzioni: conversazione semplice e chat condivisa.

Inoltre il bracciale incorpora un **microfono**, un **motore vibrante** e un **led**, che permettono di **avvisare il non udente in caso di input sonori** (se in casa suona il citofono o il telefono o se in strada passa un'ambulanza il bracciale vibra e il led si illumina in diversa maniera).





“Un metodo d’insegnamento peculiare e specialistico, che punta ad unire didattica universitaria e formazione di stampo professionale”

RUFA Rome University of Fine Arts

RUFA è contemporanea, insegna e prepara con il cuore nella tradizione e la mente nel futuro.


RUFA - Rome University of Fine Arts è un'Accademia internazionale di Belle Arti - ufficialmente riconosciuta dal MIUR, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca - che offre percorsi formativi innovativi nel campo delle Visual Arts, del Design e delle Media Arts.

RUFA si muove in un campo di competenze molto vasto e multidisciplinare: dalla cultura visiva all'habitat design, dalle nuove forme della comunicazione all'uso dei dispositivi linguistici e tecnologici.

RUFA organizza Corsi Accademici di I, II livello, Master, Talk e Workshop che rispondono al nuovo contesto artistico e culturale, fornendo una preparazione universitaria e una prospettiva professionale solida e concreta.

Da più di quindici anni coinvolge figure attive con comprovata esperienza professionale in ambito internazionale, garantendo ai suoi studenti sia l'insegnamento teorico che l'orientamento metodologico-operativo, sempre aggiornati e attenti alla contemporaneità.



 www.unirufa.it
 rufa@unirufa.it

Vicini con un segno

Un gesto simbolico per essere vicini alle popolazioni colpite dal sisma #uncuorechenoncrolla



Gli studenti RUFA danno vita a un progetto incentrato sul bene più prezioso di tutti: il calore umano, la solidarietà che nasce spontanea quando affrontiamo difficoltà inattese, specialmente se più grandi di tutti noi, come un terremoto.

Ai visitatori viene richiesto un coinvolgimento diretto che consiste nel decorare cartoline colorate, dando libero sfogo alla propria creatività.

L'intento dell'iniziativa è quello di creare un rapporto con le popolazioni del Centro Italia colpite dal sisma, attraverso l'invio di cartoline piene di messaggi personali, disegnati o scritti a mano.

Le persone che prenderanno parte a questo progetto avranno l'opportunità di scegliere tra i diversi materiali messi a disposizione e, una volta personalizzate, le cartoline verranno affisse su una parete dedicata.

Progetto di
Studenti - **Giulia Buccini,**
Sara Mazzalupi e Clara Vergari
Docenti - **Alessandra Giacomelli,**
Mario Rullo e Claudio Spuri

Passapp

Handy Digital Passport

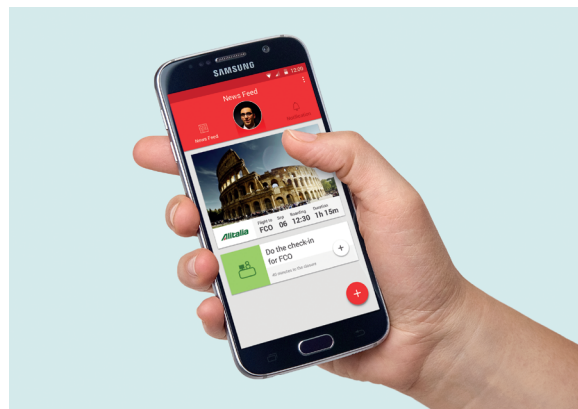
PASSAPP ti aiuta, guida e migliora la permanenza in aeroporto, dimezzando il tempo d'attesa del proprio volo.

È un app intelligente capace di interfacciarsi con il sistema aeroportuale e gestire i flussi dei passeggeri mantenendo un altissimo livello di sicurezza. Grazie al riconoscimento da parte delle autorità internazionali sarà possibile utilizzare l'app come documento di riconoscimento digitale.

Per configurarla sarà semplicemente necessario sincronizzare le informazioni attraverso la scansione del tag NFC del proprio passaporto o in assenza di questo sarà possibile inserire manualmente i dati identificativi del passeggero.

Oltre ad aumentare la sicurezza all'interno dell'aeroporto, PASSAPP gestirà le file dei passeggeri in attesa e li aiuterà a orientarsi in aeroporto e a trovare con facilità i servizi di cui hanno bisogno.

Progetto di **Hysen Drogu**



PR

Gioco da tavolo

“Pijamose Roma” è un **gioco in stile tutti contro tutti**, fra un gruppo di giocatori che impersonano personaggi tipici della fauna romana, con lo **scopo di riqualificare** alcuni dei **territori abbandonati realmente presenti nella capitale**.

Strategie, “infamate” e situazioni caratteristiche della città saranno la chiave per far riprendere vita a questi territori.

Il complesso tema del degrado urbano è affrontato attraverso l’azione ludica, che non sovraccarica di responsabilità ma coinvolge in modo leggero, divertente e focalizzato sulle problematiche della città. Chi gioca a “Pijamose Roma” si troverà quindi a interagire con luoghi abbandonati e degradati e sarà incoraggiato a farne un uso alternativo, con l’aggiunta di un tocco di fantasia, perché “a Roma: tutto può succedere!”

Progetto di **Alessia Kuster, Giovanna Schivo, Matteo Hrvatin e Marco Taurino.**



Miru

Occhiali autoprodotti

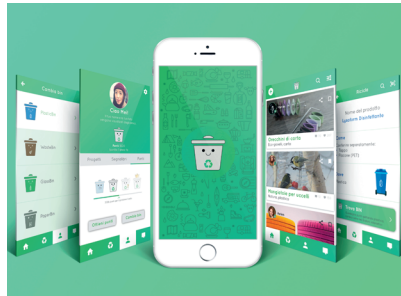
Miru nasce dall’esigenza di raccontare una storia. Cercare di mantenere le distanze territoriali e avvicinare fino a fondere le distanze culturali, i principi e gli stili di vita diversi come quelli occidentali e orientali.

Miru è una linea di occhiali artigianali. Ogni paio è ideato e autoprodotto utilizzando tre strati tagliati a laser uniti con un collante epossidico per consentire il fissaggio della lente tra il primo e il terzo strato. I punti di giunzione tra la montatura e le aste degli occhiali non sono realizzati in maniera classica, ma tramite particolari cerniere in gomma Filaflet realizzate mediante il processo di stampa 3D. A completare il prodotto, il packaging è realizzato con un blocco di poliuretano espanso, unito con strati di compensato di betulla e stoffa.

Progetto di **Federico Marabitti**

Bin

Problema rifiuti



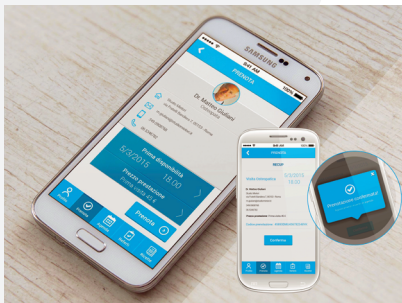
BIN è un'applicazione per smartphone dedicata a chi vuole differenziare correttamente i rifiuti o imparare a riusarli in modo creativo.

Entra nella comunità, unisci le tue forze a quelle degli altri per condividere informazioni e idee sul mondo del riuso e del riciclo, accumula punti e fai crescere il tuo personaggio. L'idea è nata dall'oggettiva difficoltà di riciclare correttamente e dall'importanza di imparare ad allungare la vita media di un prodotto scoprendo come riutilizzarlo. La possibilità di condividere i propri problemi e idee con chi ha le stesse esigenze rende tutto più semplice e divertente.

Progetto di **Eleonora Porena**

Sanitapp

App per il sistema sanitario del Lazio



Il progetto di quest'app si prefige lo scopo di trasformare l'esperienza di visita e diagnosi all'interno del sistema sanitario della Regione Lazio.

Grazie alla progettazione di un'applicazione per smartphone, si cerca di aiutare gli utenti/pazienti con l'organizzazione, la prenotazione delle visite e la gestione dei referti medici. Tutto questo consente di risparmiare tempo e organizzare al meglio il flusso di visite e di gestire al meglio il flusso e la conservazione dei dati generati.

Progetto di **Marta Bologna**





Sapienza Università di Roma

“Design alla Sapienza” è un’eccezione in formazione e ricerca nel campo del Design che dalla Regione si confronta e opera a livello nazionale e internazionale.

L’offerta formativa è composta da un corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale per formare tecnici qualificati per le industrie creative e del Made in Italy; una Laurea in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale che prepara esperti nel campo della Multi-medialità; una Laurea Internazionale in Product Design (in lingua inglese) che accoglie studenti da tutto il mondo che vogliono lavorare sulla Design Driven Innovation.

La ricerca, sviluppata dalla Sezione Design del Dipartimento PDTa, si avvale del supporto sperimentale di tre Laboratori: Sapienza Design Factory, con competenze e attrezzature evolute nel campo del Rapid Manufacturing; Photomedialab dedicato alla Comunicazione Visiva; Lab. di Usabilità e Accessibilità, che fa ricerca applicata nel campo della User Experience.

“Con oltre 700 anni di storia, 110mila studenti complessivi, 3.500 docenti e oltre 4.100 impiegati, tecnici e bibliotecari, la Sapienza è la prima università in Europa.”

**“Il futuro
è passato
qui”**



DESIGN

SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Per la ricerca:

<https://web.uniroma1.it/pdta/>
@lorenzo.imbesi@uniroma1.it

Per la didattica:

<https://web.uniroma1.it/pdta/>
@lorenzo.imbesi@uniroma1.it

Sensorial wall



Designer **Marco Roversi**
Supervisor **Loredana Di Lucchio**

SENSORIAL WALL è un sistema di **arredo pubblico "intelligente, interattivo e inclusivo"** per la **comunicazione verso utenti con diverse disabilità percettive** (normodotati, ipovedenti, ipoudenti) sviluppato secondo i criteri della Design per la Sinestesia.

Nello specifico SENSORIAL WALL è una **"parete" modulare che può essere rivestita con qualsiasi pannellatura** (pietra, metalli, legno, piantumazioni) per accordarsi esteticamente ai contesti e diventare così parte dell'ambiente in cui si trova.

Attraverso un **sensore di prossimità percepisce le presenze** e attira a sé **con un suono** (o un messaggio parlato) personalizzabile l'utente che viene così coinvolto **in una esperienza sinestetica** attraverso odori, suoni, e percezioni tattili per raccontare una particolare "storia" o semplicemente offrire un momento di rigenerazione psicofisica.

Per queste sue caratteristiche SENSORIAL WALL è **adatto ai percorsi culturali all'aperto**, tipici delle città d'arte italiane.

Cumula

Designer **Imma Matera**
Supervisor **Vincenzo Cristallo**

CUMULA è un progetto di **cultural experience e maketing territoriale** che abilita l'utente a **conoscere attraverso i sensi le tradizioni locali** e le **peculiarità ambientali** dei centri storici minori.

Il progetto è stato **sviluppato**, in particolare, per la **città di Matera**, che nel 2019 sarà Capitale Europea della Cultura. Sono stati studiati gli aspetti materiali e immateriali che rappresentano l'identità della città.

Il progetto reinterpreta i **comignoli**, elementi architettonici, uno dei simboli dell'architettura dei Sassi di Matera. Cumula è una **collezione di souvenir "dinamici" con "un'anima profumata."** che diffondono gli odori tipici del luogo, l'utente potrà interagire con essi e fare un nuovo tipo di esperienza.

L'obiettivo è raccontare ai turisti la storia di Matera attraverso un aspetto insolito della città.



Milleunaforma

Designer **Roberta Eempio**
Supervisor **Cecilia Cecchini**

MILLEUNAFORMA è una **app per lo storytelling digitale** destinato alla fruizione di contenuti culturali museali da parte di bambini in età scolare.

In particolare MILLEUNAFORMA è dedicata a **introdurre al mondo del design dei materiali plastici i bambini dagli 8 anni** in su e destinata alla **fruizione della collezione permanente della FONDAZIONE PLART di Napoli**.

La fiaba è presentata in forma di **ebook interattivo** e contiene **animazioni in movimento**, accompagnate da sottofondi musicali.

Il protagonista della storia è Ulisse, un pallino in plastica rimbalzante che introdurrà in forma partecipata i bambini al mondo della plastica e al suo riciclo.



Genoma

Designer **Alex Coppola**
Supervisor **Loredana Di Lucchio, con Marco Chialastri e Michele Calvano**

GENOMA è un sistema di **produzione on-demand di calzature** che sfrutta i processi di **progettazione computazionale** e di **rapid manufacturing**.

Il sistema è rivolto alle cosiddette **“botteghe digitali”** che sviluppano prodotti fortemente personalizzati e customizzabili.

Il sistema consta di un **software dedicato** che, dopo la **scansione del piede**, permette di **variare conformazione e morfologia dei vari componenti della scarpa** (suola esterna, suola interna, tomaia) secondo le esigenze del consumatore, passando da una scarpa aperta (tipo sandalo) fino a uno scarponcino alto.

Ognuno dei pezzi viene poi lavorato con **macchine di RM** e in particolare: **CNC e Laser** per le soles, **Stampa 3D e laser cut** per la tomaia.



Smart Living

Maker Faire 2016

51

Smart Living

Smart-I

Premio Lazio Innovatore – POR FESR 2007-2013

Servizi interattivi per le smart city



“Sviluppiamo prodotti ad alta tecnologia che consentono di ridurre consumi energetici e inquinamento, migliorare la mobilità urbana, e aumentare la sicurezza dei cittadini”

Smart-I è la startup innovativa che produce **SmartEye**, il nuovo **sistema intelligente** per **ridurre il consumo di energia dell'illuminazione pubblica** e per **fornire servizi interattivi** per la Smart City.

La componente innovativa di SmartEye è costituita da un **sistema di sensori ottici** installati **sui lampioni** con la finalità di fornire servizi diversi mediante un'analisi automatica della scena urbana.

SmartEye è la soluzione intelligente per il controllo adattativo, predittivo e on-demand dell'illuminazione pubblica (SmartEye Lighting), nonché per i **servizi di mobilità intelligenti** (SmartEye Advanced) e per la sorveglianza avanzata, con l'obiettivo di aumentare la **sicurezza della città** (SmartEye Ultimate).



www.smart-interaction.com
info@smart-interaction.com

Authometion

Interventi nel capitale di rischio – POR FESR 2007-2013

Dai maker ai consumatori per una domotica personalizzata, semplice e alla portata di tutti.

Authometion è una startup tecnologica innovativa che si occupa di R&S, produzione e commercializzazione di prodotti hardware e soluzioni software nel settore dell'IoT (Internet delle Cose), mercato **Smart Home** (Domotica), segmenti **sicurezza domestica** (Smart Home Security) e **illuminazione** (Smart Lighting).

Per la Smart Home Security, l'azienda ha sviluppato **LYT Sonic**, un **sistema di allarme senza fili integrato in una lampadina**.

LYT Sonic risolve il problema più sentito dalle persone: la sicurezza. Si basa sulla tecnologia di rilevazione delle onde subsoniche che riconosce tentativi di effrazione a porte e finestre e, grazie a un algoritmo proprietario di pattern recognition, discrimina i veri allarmi dai falsi allarmi.

È semplice: **basta avvitare la lampadina, scaricare l'app ed è pronta**. Non richiede opere murarie e tecnici.

Una lampadina copre fino a 150mq ed è trasportabile in altre case.

“Illumina i tuoi momenti con LYT”



www.authometion.com
info@authometion.com

Employerland

Interventi nel capitale di rischio - POR FESR 2007-2013

L'app gratuita che fa trovare lavoro

Employerland è una startup di innovazione tecnologica che ha realizzato il **primo social game dedicato al mondo del lavoro**. Tutti i ragazzi che oggi cercano un lavoro, uno stage o una opportunità per mettere in mostra le proprie competenze possono scaricare gratuitamente l'app (da Apple Store o Google Play) e accettare le sfide proposte dalle aziende.

Employerland è un mondo virtuale fatto da aziende vere che fanno giocare i propri Fan o Candidati su prove e sfide che simulano il reale contesto organizzativo.

Mettiti alla prova e supera i test di inglese, logica, matematica, informatica e cultura generale presenti nell'app e ottieni un vero colloquio di lavoro.

Potrai trovare su Employerland alcune tra le migliori aziende: Luxottica, Unilever, Bosch, Roche, Microsoft, Alitalia, Whirpool, Eataly, Marzotto, Lottomatica, EY, Mc Donald's, Coca-cola, solo per citarne alcune. Sei pronto per la sfida?



“Meet the top, meet the gamers”



MEET THE TOP. MEET THE GAMERS.

www.employerland.it
info@employerland.it

Invictor Led - GC Illumination

Interventi nel capitale di rischio - POR FESR 2007-2013

Qualità e Stile Made in Italy per tutti i prodotti, dalle applicazioni funzionali a quelle di arredo urbano

Invictor Led è un'azienda innovativa che sviluppa e produce dispositivi di **illuminazione di nuova generazione** basati su **tecnologia LED**. Dispone di **due brevetti** che ottimizzano dispersione del calore ed efficacia di ottiche e lenti, e di un sistema proprietario di regolazione e pilotaggio elettronico degli apparecchi a led.

La presenza di fondi di investimento a capitale privato e pubblico nella compagine societaria, rappresentano garanzia di solidità patrimoniale e affidabilità aziendale.

Per coniugare innovazione tecnologica e storia del settore illuminotecnico, Invictor Led ha acquisito il ramo d'azienda di G.C. Illumination, specializzata in illuminazione tecnica per esterni, stradale, autostradale, di arredo urbano, gallerie, grandi aree, centri storici e installazioni sportive.

Tra i suoi clienti G.C. Illumination annovera enti istituzionali, imprese di installazione del settore e aziende municipalizzate ed è presente all'estero.



“Luce per il futuro. Illuminazioni led per città intelligenti”

INVICTOR LED

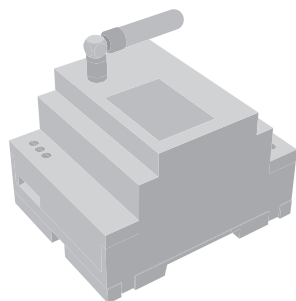


www.invictorled.com
info@invictorled.com

OVER

Interventi nel capitale di rischio - POR FESR 2007-2013

Il monitoraggio energetico diventa risparmio reale



“Con Over è possibile ottenere un risparmio garantito dal 10 al 30% sulle spese energetiche”

Over SpA, nata come spin-off dell'Università di Roma Sapienza, si occupa della produzione di **dispositivi per l'automazione e per il monitoraggio energetico, dedicati a case e aziende.**

Il team è composto da **professori e ricercatori universitari**, da **imprenditori** attivi da anni nel settore dell'elettronica e da **professionisti** specializzati nel settore dell'**home automation**.

Il prodotto presentato è **NanOMeter**, un **piccolo misuratore connesso in cloud** che, **dotato di GPRS e SIM a bordo**, è in grado - grazie a una sofisticata applicazione software - di offrire agli utenti tutti i dati energetici utili all'analisi e alla pianificazione strategica per l'abbattimento dei costi energetici e per la prevenzione dei conguagli elettrici. Si tratta di un sistema intelligente, semplice e accessibile, dedicato a chiunque abbia bisogno di ridurre gli sprechi energetici.



www.overttechnologies.com
info@overttechnologies.com

Sportube

Interventi nel capitale di rischio - POR FESR 2007-2013

Solo il meglio dello sport, in streaming

Sportube è la **prima web tv italiana interamente dedicata allo sport.**

Trasmette un'ampia gamma di **eventi in live streaming e on demand, in HD.**

Utilizza una tecnologia di produzione innovativa e opera su una piattaforma propria che permette la visualizzazione a un numero illimitato di utenti contemporaneamente.

Dalla tecnologia di Sportube.tv nasce **MySportube, l'app per smartphone e tablet che consente di trasmettere qualsiasi evento live, sul proprio portale e su Sportube.tv** garantendo la diffusione dei contenuti su un doppio canale di comunicazione.

MySportube abbate i costi di produzione e garantisce una qualità di ripresa elevata che non risente del processo di codifica necessario alla pubblicazione. Grazie alle funzioni LIVE CUT e Multiview permette di creare un prodotto completo tra regia, produzione, post-produzione e distribuzione, in un'unica soluzione.

“Sportube, la web tv dei veri sportivi, ospita gli eventi di qualità trascurati dai mass media e permette a tutti gli sportivi di mettere online di cui sono protagonisti”



sportube
play your passion

www.sportube.tv
info@sportube.tv

