



## San Marino Design Workshop 2018

### Design Re-Actions

Il Corso di laurea in Disegno industriale dell'Università degli studi della Repubblica di San Marino organizza **San Marino Design Workshop 2018**, 8 workshop che dal 9 al 14 luglio 2018 coinvolgeranno un gruppo selezionato di 160 studenti, imprese, istituzioni e designer, noti a livello internazionale.

*Finalità del workshop:* L'iniziativa ha anzitutto precisi obiettivi didattici. Intende offrire agli studenti del Corso di laurea un'esperienza progettuale integrativa, intensa e concentrata nel tempo, che si aggiunga ai corsi progettuali istituzionali. Un'importante occasione di crescita per gli studenti è offerta sia dalla collaborazione con le imprese coinvolte, sia dalla presenza contemporanea di designer che hanno diversi orientamenti, esperienze, provenienze e approcci progettuali.

*L'edizione 2018 si svolge in collaborazione con:*

Università di Bologna, Corso di laurea in Disegno Industriale del Prodotto

*in collaborazione con:*

La Segreteria di Stato per gli Affari Esteri della Repubblica di San Marino

La Segreteria di Stato per l'Istruzione, Cultura e Università della Repubblica di San Marino

Il commissario generale del Governo Sammarinese per l'Esposizione Universale di Dubai 2020

*Partner:*

Federazione San Marino Giuoco Calcio

*Periodo:* dal 9 al 14 luglio 2018

*Sede:* San Marino Città RSM, Contrada Omerelli, 20

**Cfu: n. 4**

*Argomenti specifici, designer coinvolti, posti disponibili*

#### **WORKSHOP 01**

**Titolo Servizi collaborativi leggeri per un nuovo senso civico**

**tema** Il senso civico può essere (ri)generato tramite una molteplicità di attività collaborative. In particolare poiché deve toccare un vasto numero di persone, occorre pensare soprattutto ad attività collaborative leggere, abilitanti, che non richiedano profondi cambiamenti di vita, che siano accessibili a tutti e che comportino di mettere in atto un senso di vicinanza e collaborazione tra le persone. Il design offre molteplici strumenti nello sviluppo di servizi, ma le dinamiche collaborative possono sfuggire alle logiche progettuali. E' difficile progettare la collaborazione, o perlomeno è difficile progettare la sua capacità - di un'attività, di un'esperienza - di continuare ad esistere nel tempo. Anche l'utilizzo di un oggetto o il modo di abitare uno spazio fisico, accade che sfuggano, nel tempo, alle intenzioni di progetto. In generale però, il design può modificare sensibilmente i comportamenti, individuali e collettivi, arricchendoli di senso civico e partecipando alla consapevolezza di ciò che è bene comune.

*designer* Serena Liagi

*tutor* Marco Pezzi



## **WORKSHOP 02**

### **Titolo Il Bilancio sociale dell'Università di san marino**

*tema* Il workshop sarà finalizzato alla rappresentazione visiva dei dati legati al bilancio sociale UNIRSM 2017. L'attività si propone di consentire l'esplorazione di un progetto di data visualization nelle sue molteplici forme. Il percorso di progettazione passerà per i diversi processi che caratterizzano l'ambito della visualizzazione di dati: analisi e selezione delle informazioni, definizione dei modelli visivi e creazione di un racconto che permetta l'esplorazione dei contenuti rappresentati. Durante il laboratorio, l'attenzione sarà focalizzata sulla creazione di rappresentazioni visive significative e comunicativamente efficaci, con uno sguardo alle possibilità di sperimentazione e al dialogo tra valenza estetica e valore informativo..

*designer* Federica Fragapane e Francesco Majno

*tutor* Guglielmo Gennari

## **WORKSHOP 03**

### **Titolo Behavioural Design. Progettare oggetti e comportamenti**

*tema* Il design ha da sempre sviluppato una profonda consapevolezza delle conseguenze sociali connesse allo sviluppo del progetto e alla sostenibilità dei prodotti e della comunicazione; ma una vera innovazione sociale non può che partire in primis dai comportamenti dei singoli componenti una comunità. Può il design modellare e influenzare il comportamento umano? E in che modo gli oggetti che usiamo quotidianamente possono influire direttamente o indirettamente nel migliorare noi stessi, le nostre relazioni sociali o il rapporto con l'ambiente in cui viviamo?

Un oggetto può travalicare la sua mera funzione, se non perderla totalmente, e assumere un potere evocativo, a volte taumaturgico, e, per cause diverse, spingerci ad essere uomini migliori e migliori cittadini.

*designer* Mario Fedriga ed Ermanno Tasca

*tutor* Sara Poggiaspalla

## **WORKSHOP 04**

### **Titolo International Competition "Creative Youth Programme", concept per il padiglione della Repubblica di San Marino all'Expodì Dubai 2020**

*tema* Partecipazione assistita e guidata dei gruppi di studenti al concorso internazionale "Creative Youth programme" ideato e lanciato dal Comitato Organizzatore dell'Expo di Dubai del 2020 ai paesi partecipanti all'evento. Il Concorso di idee, rivolto agli studenti Unirsm, per la definizione del concept di progetto del padiglione della Repubblica di San Marino sarà gestito da un comitato interno Unirsm e prevede la selezione di un totale di 9 gruppi di progetto per gli workshop di luglio di cui 6 passeranno alla seconda fase degli workshop di settembre, dei quali 3 saranno selezionati per la partecipazione effettiva al Creative Youth Programme. Il Concorso prevede 3 premi al 1°, 2° e 3° classificato di, rispettivamente, 4.000 USD, 2.000 USD e 1.000 USD.

Il presente workshop prevede nel primo giorno di workshop la formazione di 3 gruppi di progetto

*designer* Mauro Cazzaro

*tutor* Enrico Zavatta

## **WORKSHOP 05**

### **Titolo International Competition "Creative Youth Programme", concept per il padiglione della Repubblica di San Marino all'Expodì Dubai 2020**

*tema* Partecipazione assistita e guidata dei gruppi di studenti al concorso internazionale "Creative Youth programme" ideato e lanciato dal Comitato Organizzatore dell'Expo di Dubai del 2020 ai paesi partecipanti all'evento. Il Concorso di idee, rivolto agli studenti Unirsm, per la definizione del concept di progetto del padiglione della Repubblica di San Marino sarà gestito da un comitato interno Unirsm e prevede la selezione di un totale di 9 gruppi di progetto per gli workshop di luglio di cui 6 passeranno alla seconda fase degli workshop di settembre, dei quali 3 saranno selezionati per la



partecipazione effettiva al Creative Youth Programme. Il Concorso prevede 3 premi al 1°, 2° e 3° classificato di, rispettivamente, 4.000 USD, 2.000 USD e 1.000 USD.

Il presente workshop prevede nel primo giorno di workshop la formazione di 3 gruppi di progetto designer Lucy Salamanca  
tutor Federico Giustozzi

#### **WORKSHOP 06**

**Titolo International Competition "Creative Youth Programme", concept per il padiglione della Repubblica di San Marino all'Expod Dubai 2020**

*tema* Partecipazione assistita e guidata dei gruppi di studenti al concorso internazionale "Creative Youth programme" ideato e lanciato dal Comitato Organizzatore dell'Expo di Dubai del 2020 ai paesi partecipanti all'evento. Il Concorso di idee, rivolto agli studenti Unirsm, per la definizione del concept di progetto del padiglione della Repubblica di San Marino sarà gestito da un comitato interno Unirsm e prevede la selezione di un totale di 9 gruppi di progetto per gli workshop di luglio di cui 6 passeranno alla seconda fase degli workshop di settembre, dei quali 3 saranno selezionati per la partecipazione effettiva al Creative Youth Programme. Il Concorso prevede 3 premi al 1°, 2° e 3° classificato di, rispettivamente, 4.000 USD, 2.000 USD e 1.000 USD.

Il presente workshop prevede nel primo giorno di workshop la formazione di 3 gruppi di progetto designer Lorenzo Palmeri  
tutor Edoardo Lauri

#### **WORKSHOP 07**

**Titolo Nuovi prodotti identitari per la Repubblica di San Marino**

*tema* Fucili e pistole, sciabole e balestre, occhiali, borsine, borsette, ninnoli e ninnoletti, t-shirt made in china, torta titano e tagliatelle, profumi e coltellini svizzeri.... sono tanti i prodotti che scorrono davanti agli occhi dei 2.000.000 di turisti che visitano San Marino ogni anno.

Può il design aiutarci nel ripensare, trasformare, progettare, ri-progettare, valorizzare... alcuni prodotti che si assumano la responsabilità di divenire i nuovi prodotti identitari e simbolo della Repubblica di San Marino?

San Marino, la più antica Repubblica del mondo, terra della libertà, è pronta ad offrire a tutti i suoi futuri visitatori nuovi prodotti unici e di qualità che raccontino la sua storia fatta di eccellenze culturali e produttive.

*designer* Matteo Cibic  
tutor Matilde Patuelli

#### **WORKSHOP 08**

**Titolo La nuova Corporate identity delle competizioni nazionali della Federazione Sammarinese Giuoco Calcio**

*tema* L'identità visiva è uno dei principali elementi di caratterizzazione nella strategia comunicativa di un marchio. La riconoscibilità della Federazione Sammarinese Giuoco Calcio è caratterizzata da un proprio stemma federale che non è oggetto del progetto, ma si declina nelle singole competizioni nazionali sammarinesi: Campionato, Coppa e Supercoppa.

Il workshop si pone l'obiettivo di creare delle nuove identità visive per le singole competizioni nazionali. Il progetto deve essere in grado di coniugare in maniera innovativa la riconoscibilità istituzionale attuale con la flessibilità di applicazione che deriva dalla diversificazione dei servizi offerti per i singoli campionati. L'esperienza didattica si propone di analizzare i principi per il design di una Corporate identity affrontando i temi della definizione del logo e dei codici della comunicazione visiva. Il lavoro degli studenti sarà finalizzato all'impostazione del manuale di identità visiva che includerà i tre nuovi loghi per le competizioni e le linee guida per l'applicazione delle future logiche comunicative istituzionali e quelle rivolte agli interlocutori esterni, attraverso i media ritenuti necessari. Il progetto visivo sarà declinato sulla struttura perimetrale del campo da gioco del San Marino Stadium.

*designer* Thomas Kronbichler, Studio MUT  
tutor Martina Boschetti

*in collaborazione con* FSGC, Federazione Sammarinese Giuoco Calcio



## **Progettazione grafica e gestione della comunicazione social dell'evento**

*designer* Ilaria Ruggeri

*tutor* Giulia Galassi

*tutor* Marta Valentini

### *Workshop aperti al pubblico: mostra-presentazione*

A conclusione dei lavori, sabato 14, una mostra-presentazione dei risultati finali, si terrà presso la sede dell'Università, renderà visibile l'intero processo progettuale svolto.

### *Periodo, sede e calendario*

periodo: dal 9 al 14 luglio 2018

sede: San Marino Città RSM, Contrada Omerelli 20

*Antico Monastero Santa Chiara*

### *Programma di massima (può subire leggere variazioni)*

*lunedì 9 luglio*

ore 10:00 - *Presentazione dell'evento alla stampa*

*lunedì 9 luglio*

ore 11:00-19:00 - *Incontro Designer / studenti*

Riunione dei gruppi, definizione dei brief e sviluppo dei progetti

*martedì 10-venerdì 14 luglio*

ore 9:00-19:00: Svolgimento e sviluppo dei progetti

sabato 14 luglio:

ore 10,30-13,30: mostra di presentazione dei lavori conclusivi

San Marino, 12 giugno 2018

### *Struttura didattica e organizzativa*

*Massimo Brignoni*

[massimo.brignoni@unirmsm.sm](mailto:massimo.brignoni@unirmsm.sm)