

VII EDIZIONE

- 4** Introduzione
- 5** Interviste
- 8** Infoscapes
- 10** Pordenone Made in Italy
- 12** Small Cities Forum
- 15** Lezioni in vetrina
- 18** Workshop:
 - 18** Degano
 - 26** Consorzio Coltellinai Maniago
 - 40** Defcon 5
 - 46** Fox Knives & Due Cigni Coltellerie
 - 52** Brovedani Group
 - 56** Tesolin
 - 66** Comin & Sinesy
 - 74** Midj
 - 94** Cluster Enogastronomico FVG

Pordenone Design Week

Un progetto di ecosistema culturale che nasce dal Design

La **Pordenone Design Week** nasce nel 2011-12 con lo scopo principale di dar vita ad una grande esperienza **collaborativa facendo dialogare** in un momento di grande criticità e radicale cambiamento, **la scuola e l'azienda**, dunque il sistema formativo con il sistema produttivo. Lo scopo fondamentale era, e rimane, quello di creare:

- 1) **Più innovazione per le aziende**
- 2) **Più occupazione per i giovani**
- 3) **Contribuire alla rigenerazione cittadina della Pordenone del Duemila**

Per realizzare gli scopi di utilità al territorio la **PDW** ha dovuto perciò ampliare i propri orizzonti culturali, diventando una sorta di collana capace di generare, o possedere, molte perle, tutte eccellenti.

Ed ecco che affianco all'albero motore rappresentato

A project of cultural ecosystem that comes from design

Pordenone Design Week has been founded on the purpose to create a great **COLLABORATIVE** experience which consists in the dialogue, in a moment of great criticality and radical change, within the school and the companies, as well as the training system with the production system.

The fundamental purposes were, and remain, to create:

- 1) **More innovation for companies**
- 2) **More employment for young people graduates**
- 3) **To give a contribution to the regeneration of Pordenone**

In order to achieve the purposes toward the territory, the **PDW** has therefore had to broaden its cultural horizons, becoming a sort of necklace capable of generating, or possessing, many excellent pearls.

dai **workshop di ISIA** con le aziende (**WP**), abbiamo affiancato 1) le Lezioni di design nei negozi della città svolte prevalentemente dai giovani designer 2) il Forum internazionale delle città di medio piccola dimensione costituito assieme al Centro Culturale Ars Electronica di Linz 3) l'evento Pordenone made in Italy che valorizza le aziende del territorio che meglio hanno recepito il legame con il Logo storico del made in Italy 4) la Multimedia Design Week assieme a UNIUD Dipartimento di CMTI con le sue mostre d'arte elettronica e i suoi convegni internazionali basati sul futuro digitale a partire dall'impresa 4.0

Oggi la **Pordenone Design Week (PDW)** muove centinaia di persone, decine di aziende e numerose star di chiara fama nazionali e internazionali.

And here, around the original engine represented by the **ISIA workshops** with the SME companies, we have joined 1) Design lessons in the city stores, mainly carried out by young designers 2) the international forum of medium-sized cities, set up together with the Cultural Center Ars Electronica of Linz 3) the Pordenone made in Italy event, that enhances the local companies that have best achieved and represented the link with the historic Made in Italy logo 4) the Multimedia Design Week in agreement with the UNIUD. with its electronic art exhibitions and its international conferences based on the digital future starting from the so called Industry 4.0.

Today the **PDW** involves hundreds of people, dozens of companies, several partners and many well-known national and international professors and stars.

Interviste

Design: Complessità e Umanesimo, per una nuova geografia del valore

Conclusa la sua settima edizione la Pordenone Design Week sta raccogliendo un'ondata di consensi e apprezzamenti dai più svariati pubblici e audience. In realtà questa eco positiva è iniziata già nel 2016 quando la commissione europea per il Design ERRIN ha assegnato su votazione alla nostra esperienza il terzo posto in Europa affidandoci un workshop stracolmo di gente. Per meglio comprendere questo particolarissimo evento culturale il cui nucleo centrale consiste nella collaborazione fra la Formazione nel design e il Sistema Industriale di riferimento, giova ricordare che quello che da anni chiamiamo "crisi" consiste nel passaggio, nel nostro paese particolarmente aspro, da un modello industriale Fordista ad uno Postfordista, passaggio che ristruttura non senza trauma tutta l'architettura connettiva della società sconvolgendone le prassi, i valori, le modalità e le relazioni umane consolidate. Questa consapevolezza della Transizione da un modello socioeconomico stabile a uno instabile, da solido a liquido per dirla con Zygmunt Bauman, ci aiuta a inquadrare in modo corretto la peculiarità della nostra Design Week che nasce proprio dalla volontà di **raccogliere la sfida della complessità che si genera attorno alle discontinuità e alle fratture socioeconomiche, aprendo ad esperienze di frontiera e facendo della sperimentazione progettuale un aspetto identitario** di una Pordenone decisamente reattiva al segnale del cambiamento, poiché qui non stanno cambiando solo le tecnologie ma, in modo altrettanto visibile, anche gli esseri umani.

Il Pianeta Design è perciò obbligato ad un salto concettuale non indifferente, coinvolto nel cercare soluzioni a contraddizioni apparentemente quasi insolubili generate dentro processi giganteschi e globali a loro volta basati su problemi fitti di retroazioni ed interazioni che ne fanno materia complessa ben oltre la pur lunga e generosa esperienza moderna. Siamo orgogliosi del nostro Novecento ma il Design non è una disciplina metafisica poiché segue il percorso evolutivo degli esseri umani e delle tecnologie e, con queste due stelle polari intercetta bisogni e desideri che fanno avanzare il mondo. La Fabbrica 4.0, figlia della quarta rivoluzione industriale, è composta di macchine completamente interconnesse tra loro, che dialogano le une con le altre e **con l'industria 4.0 cambiano molte cose: lo scenario, i suoi attori i suoi interpreti, di conseguenza le competenze e le abilità ricercate**. Questo ci fa pensare che il pensiero critico e la creatività, la lotta alla banalità dei sub-linguaggi alla moda, la capacità visionaria di creare link concettuali originali, una

autentica educazione viva e formale, diventeranno requisiti progettuali sempre più importanti. E dove andare a prenderli se non nel libro infinito rappresentato dalla cultura umanista, per giunta in era globale?

Il Design oggi occupandosi di Complessità produce non solo oggetti nuovi, rinnovate ingegnerie di brand e servizi sempre più interattivi, ma contribuisce alla **creazione di un nuovo modello di organizzazione dello spazio, del tempo, del sapere, del linguaggio, della conoscenza**. Oggi il Design integra i fattori altamente innovativi delle Tecnologie, con la proposta di un nuovo Umanesimo che deve permeare assolutamente i Processi di Cambiamento che emergono visibilmente dalla società, contribuendo a costruire una nuova e aggiornata **Geografia del Valore**. Per questo abbiamo affiancato al nucleo centrale dei Workshop una serie di azioni culturali che proietti la collaborazione scuola-industria in uno scenario serio, non improvvisato, in cui la liquefazione in corso di strutture consolidate possa generare certe nuove sperimentazioni, ma dentro un contesto global-local e sistemico che abbracci una visione della complessità verificata da più punti di vista. Se manca una visione umanistica della Complessità la società prima o poi ne pagherà un prezzo molto alto in termini di qualità esistenziale della vita e la tecnologia dovrà per forza andare a riempire spazi storicamente non suoi, creando enormi malintesi nella scala dei valori, ma non sarà una colpa da attribuire alle tecnologie quanto una deplorabile incapacità dei progettisti. In FVG esiste un vasto movimento che nasce dalle Scuole di Design come l'ISIA e l'ABAUD e dall'associazionismo storico come l'ADI o l'AIAP che non vuole cullare l'ennesima replica di un copione obsoleto in cui mentre il creativo sta eternamente sotto i riflettori a raccontarsi mediante show room, i giovani devono digerire il 35% di disoccupazione.

Oggi sotto i riflettori mettiamo un nuovo discorso, un processo collettivo e corale fatto di sudore condiviso alla ricerca di soluzioni non effimere. La Pordenone Design Week e la sua costola; la Multimedia Design Week, connettendo nel medesimo scenario entità così diverse mostra come tecnologia e linguaggio siano due aspetti dell'umanesimo capace di annullare distanze dimostrando così la fattibilità di una innovazione nel sociale tecnologicamente colta, estetica e profonda, umanista, capace di fare sistema e motore di benessere e crescita sociale.

Giuseppe Marinelli De Marco



Il fondamentale rapporto tra scuola e fabbrica

In un mondo in cui stanno costantemente cambiando le esperienze di acquisto e di conseguenza devono innovarsi i processi e i prodotti delle nostre aziende, **il rapporto tra Fabbrica e Scuola è quanto mai centrale**. Solo riallineando costantemente domanda di competenze (dalle aziende) e offerta formativa (degli enti scolastici) è possibile costruire un presente prospero e un futuro dal benessere diffuso nel territorio.

Oggi si parla di **mismatch** tra le competenze ricercate dal mercato e quelle disponibili, ma otto anni fa la Pordenone Design Week nasceva proprio dalla volontà di dare una risposta a questo problema, allora percepito da pochi, oggi attestato da molti.

Un territorio dal tessuto imprenditoriale e industriale forte aveva cercato di affrontare la competizione internazionale in modo muscolare, ossia producendo di più, uscendone sconfitto. Con le dovute specificità di ogni settore merceologico, i sopravvissuti erano coloro che avevano in qualche modo innovato i prodotti e/o i processi, puntando su efficienza o design o su entrambi.

Intuendo la **centralità delle competenze** (vero allora, ancora di più oggi con Industria 4.0, IoT, IA e tutte queste fantastiche tecnologie in virtù delle quali abbiamo disseminato i nostri ambienti produttivi di sensori, che adesso qualcuno dovrà gestire al meglio) e dell'armonia tra domanda ed offerta, nasce la Pordenone Design Week, che ha come cuore proprio il **confronto diretto**, coinvolgente, esigente, caotico, creativo **degli studenti** di design industriale **con le aziende** del territorio.

Non è facile anche qui creare match tra la domanda delle aziende e l'offerta basata sulle capacità dei ragazzi (che sono studenti) ma i risultati sono sicuramente degni di nota e di supporto. Chiudo quindi ringraziando tutti i Fan che da sempre supportano la PDW, ma in particolare i Giovani Imprenditori e le Aziende che, con la PDW, si mettono in gioco e decidono di crescere insieme.

Lia Corazzola



Essenza di un percorso formativo evoluto

In un momento storico come quello attuale, dove la rapida e costante evoluzione tecnologica e sociale sta apportando cambiamenti in ogni contesto, dove le aziende si trovano ad affrontare scenari di globalizzazione totale, dove le opportunità offerte dal nuovo contesto spesso sono in contrasto con le capacità di affrontare correttamente questo stesso contesto, tenere il passo nel mondo formativo è diventato estremamente impegnativo.

Aggiungendo il fatto che gli effetti di modifiche ad un percorso formativo si possono rilevare solamente dopo tre o cinque anni, al termine del percorso di laurea, o molto più in là se consideriamo anche il tempo di reale inserimento in azienda, si comprende come il margine per sperimentazioni sia estremamente esiguo e si debba puntare su modelli formativi attentamente studiati se si vogliono veramente creare figure professionali con reale valore aggiunto per il nostro tessuto produttivo.

Per questi motivi la Pordenone Design Week rappresenta la vera essenza di un percorso formativo sempre attento ai cambiamenti di contesto ed alle esigenze di chi affronta costantemente in prima linea le nuove frontiere offerte dall'evoluzione moderna.

Un connubio ormai estremamente raffinato e apprezzato tra realtà formativa, aziendale, istituzionale che apporta ai modelli didattici un'esperienza concreta di realtà produttiva, confronto costruttivo e progettualità efficiente. Un'opportunità unica offerta ai nostri studenti, difficilmente riscontrabile altrove.

La Pordenone Design Week è diventata, così, simbolo della filosofia del Consorzio Universitario di Pordenone, sempre orientata a forgiare percorsi di studio costantemente attinenti alle reali esigenze del nostro territorio, anche attraverso stretti e tangibili rapporti di collaborazione con gli attori che sono parte integrante di questa nostra terra così complessa, a volte difficile, ma anche così laboriosa, dedita e creativa.

Andrea Zanni



ISIA: La cultura del progetto al servizio della collettività

45 anni fa, Giulio Carlo Argan e Osvaldo Calò fondavano l'ISIA di Roma, dando avvio ad un'esperienza didattica unica nel suo genere, che aveva ed ha tutt'ora l'obiettivo di formare Designer, ovvero persone che attraverso la Cultura del Progetto siano capaci di interpretare le tematiche e la complessità del tempo che sono chiamati a vivere, preoccupandosi in primis non di concepire prodotti, bensì di fornire strumenti metodologici e culturali per migliorare la qualità della vita della collettività, renderla più sostenibile e allo stesso tempo competitiva.

In effetti in ISIA interpretiamo il "prodotto come una risposta aperta" a una domanda reale, che valga la pena di indagare, in quanto autentica e ben formulata.

La costruzione di una buona domanda è fondamentale per indirizzare la progettualità verso risultati validi; per costruirla ISIA segue da sempre la sua inarrestabile vocazione alla Sperimentazione, anticipando il futuro, senza paura dell'incertezza, mirando all'eccellenza, a servizio della comunità, soprattutto nell'individuazione di buone pratiche. D'altronde l'ISIA è un'Istituzione Pubblica e tutto ciò fa parte della sua missione.

La PNDW è per l'appunto una buona pratica, figlia della vocazione appena descritta: iniziata sette anni fa come un piccolo esperimento, col tempo è divenuta sempre più espressione del territorio, diventandone parte e contribuendo a connotare Pordenone come Città del Design. Questa realtà, unica nel suo genere, permette oggi l'incontro autentico fra Didattica del Design, Aziende, Istituzioni ed Enti territoriali, avvicinandoli fra loro, stimolandoli, provocandoli a volte, sicuramente rigenerandoli.

Sulla scia virtuosa del percorso fin qui compiuto, credo sia giunto il momento di crescere ulteriormente insieme e di raggiungere un nuovo traguardo, attraverso l'istituzione di bienni specialistici ISIA a Pordenone, i quali fornirebbero agli studenti e al territorio competenze più avanzate nel campo del Design, soprattutto nella gestione di sistemi e servizi complessi, tecnologicamente avanzati.

Massimiliano Datti



Il design e le responsabilità del futuro

Il problema emergente dei prossimi anni sarà quello della salvaguardia dell'ambiente.

Pensiamo all'ambiente progettato, all'insieme degli spazi, degli oggetti, delle costruzioni, dei mezzi di trasporto, di quella natura artificiale

che ormai ci circonda, si mescola e spesso prevale su quella reale o la distrugge.

Come la natura che ci è stata data, anche quella che noi progettiamo ha un suo problema ecologico. Infatti, anche nel nostro sistema di prodotti le proliferazioni abnormi, la mancanza di equilibrio, il prevalere di qualcosa rispetto al resto, portano alle stesse rovine che si verificano in un ecosistema per uguali ragioni.

Esempi macroscopici sono sotto i nostri occhi quotidianamente: dagli splendidi e delicati organismi delle vecchie città distrutte dal traffico, alle case soffocate dagli oggetti inutili, agli ambienti di lavoro congestionati.

La crescita esponenziale della popolazione, e quella ancor più veloce dei prodotti (e dei rifiuti), ci pone di fronte a uno sforzo di riordino e organizzazione senza il quale buona parte del nostro lavoro e dei nostri sforzi è destinato solo ad aumentare gli sprechi.

Il design, per metodo progettuale e abitudine a considerare i più disparati tipi di problema, ci sembra essere la disciplina più adatta a rispondere a queste domande emergenti (come, in parte, l'architettura che, peraltro, consideriamo strettamente legata al nostro lavoro).

Il futuro compito del design sarà quello di promuovere una progettazione attenta all'ambiente e di cominciare a porsi dei problemi di seconda generazione e a conquistare una nuova maturità disciplinare.

Cordialità e saluti e grazie per l'attenzione.

Paolo Lomazzi

Infoscapes

RASSEGNA - Paeaggi e percorsi della contemporaneità e dell'innovazione

La scelta di chiamare questa mostra "Infoscapes" dipende dal fatto che una porzione sempre più ampia del panorama iconografico contemporaneo si basa sulla (audio)visualizzazione di dati.

Dati, di varia natura e provenienza, la cui trasduzione multimediale digitale in immagini e suoni dà luogo, mediante diverse tecnologie, a una grande varietà di esiti per moltissime finalità. Non si tratta più solo di modificare figurazioni referenziali, ottenute dal vero come nella fotografia e nel video, o di creare rappresentazioni 2D e 3D tramite software e dispositivi informatici. Ma di generare pattern multimediali dinamici, più o meno figurativi, evocativi, simulativi, artistici, a partire dalla manipolazione algoritmica di informazioni. Questo processo di evoluzione delle immagini, e più in generale del panorama multimediale contemporaneo, verso la dimensione algoritmica e le applicazioni da Big

Data, Intelligenza Artificiale, Deep Learning, dà luogo a una grande varietà di esempi e applicazioni. Grazie alla plasticità di questi strumenti si aprono delle straordinarie possibilità nel campo dell'arte, nuove forme espressive, come la data art, basate sui dati e sulla loro modificazione, visualizzazione, autonomia e fruizione. Questi strumenti estendono anche le frontiere e le possibilità del design e della grafica. Nel contempo questo percorso solleva questioni sulla natura, l'uso, la manipolabilità, l'attendibilità e la sicurezza dei dati e delle informazioni.

Pier Luigi Capucci

GM Giuseppe MARINELLI DE MARCO
Docente di Basic Design ISIA e di design dello spazio e sistemi multimediali Biennio CMTI UNIUD, Direttore della Pordenone Design Week

FS Franco SCOLARI
Direttore Polo Tecnologico di Pordenone Andrea Galvani

PC Pier Luigi CAPUCCI
Docente Multimedia Design, Università di Udine, Docente Fenomenologia delle Arti Contemporanee, Accademia di Belle Arti di Urbino, Presidente Noema

GL Giovanni LESSIO
Presidente del Teatro Comunale G. Verdi Di Pordenone



Pordenone Made in Italy

*Le eccellenze del territorio
si raccontano al pubblico
tra tradizione e innovazione*

Un incontro in cui le eccellenze del territorio - dal prodotto, ai servizi, alle start up - si confrontano attraverso le proprie esperienze virtuose di innovazione nel campo della produzione, commercializzazione e promozione.

Un momento per riflettere sul valore del brand Made in Italy e per mostrare i casi di successo di imprenditori che hanno saputo fare leva su di esso e al contempo sul legame con il territorio di Pordenone, fondendo tradizione e innovazione per conquistare il mercato: Marco Palazzetti, Palazzetti; Gianfranco Bisaro, Gruppo Bisaro; Marco Pietrosante, ISIA Roma Design; Silvia Paganini, Tacchificio Villa Cortese, Progetto Showmates; Giuseppe D'Orsi, D'Orsi Studio; Giorgio Zaia, Vetri Speciali; Dario Roncadin, Roncadin.

L'evento è stato organizzato dal Gruppo Giovani Industriali di Unindustria Pordenone.

- LC** Lia CORREZZOLA
- MC** Marco PALAZZETTI
- GB** Gianfranco BISARO
- SP** Silvia PAGANINI
- MP** Marco PIETROSANTE
- GZ** Giorgio ZAIA
- GD** Giuseppe D'ORSI
- DR** Dario RONCADIN



Small Cities Forum

SEMINARIO - *Rigenerare la vita dei centri urbani ad un costo sostenibile per cittadini e ambiente*

Come è possibile rigenerare la vita delle piccole città a un costo accettabile è il tema di una giornata di riflessione internazionale sui nuovi modi e sugli strumenti per operare al meglio e mettere gli asset intangibili che ogni società contiene nella condizione di creare forti sinergie.

Hanno partecipato Derrick de Kerckhove, sociologo, già direttore del Mc Luhan Institut di Toronto; Fulvio Fiorino, presidente del festival della Complessità che nella prossima edizione si svolgerà anche a Pordenone; Francesco Monico, regista e autore televisivo, Direttore della Business Academy in Media Design & Multimedia Arts all'Accademia Costume e Moda di Roma, Marco Zappalorto, Direttore Esecutivo della fondazione Nesta Italia; Giuseppe Marinelli De Marco, Docente di Basic Design in ISIA e di Design dello Spazio e Sistemi multimediali per il corso magistrale di Comunicazione Multimediale e Tecnologie dell'Informazione dell'Università di Udine, Direttore della Pordenone Design Week.



- AP** Giovanni PAVAN
- NM** Nada MATICIC
- FF** Fulvio FORINO
- DK** Derrick DE KERCKHOVE
- FM** Francesco MONICO
- MZ** Marco ZAPPALORTO
- RP** Riccardo PALMERINI



SP Sophie PENE

CM Christian MICHELONI

PG Pietroluigi GENOVESI

ZD Zoran DJUKANOVIC

Lezioni in vetrina

Studenti e progetti a dialogo con il pubblico

Appuntamenti per abbattere le distanze esistenti tra studenti e professionisti del design da un lato e cittadini dall'altro, utilizzando i negozi del centro come punto di confronto e di aggregazione. Un'idea del Gruppo Giovani Industriali di Unindustria Pordenone, realizzata in collaborazione con ADI - Associazione per il Disegno Industriale, in sinergia con ISIA - Istituto Superiore Industrie Artistiche, che giovedì 22 e venerdì 23 marzo hanno animato con 18 incontri, nove attività commerciali: Alà e Pepi Concept Store, Dimore Concept, Helix, Queen's, Sisley, Complemento Oggetto, Goodfellas, Mosquito, Nonis 1953. A conclusione degli incontri si sono svolte due serate organizzate con Dj set presso l'Antica Drogheria ed il Caffè Municipio di Pordenone.



COMPLEMENTO OGGETTO

Tutti i sensi del progetto *Monica Graffeo, designer e Veronica Balutto, designer e giornalista*

Nuovi strumenti per ottimizzare la customer experience *Luciano Roznik, direttore creativo*



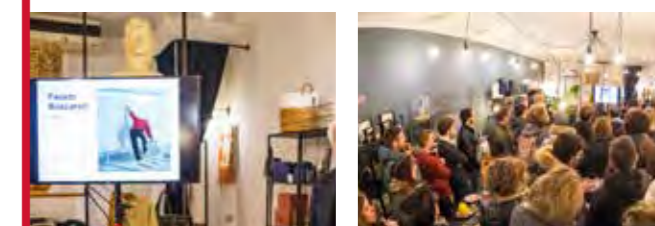
ALÀ E PEPÌ CONCEPT STORE

Cibo senza CONFINI

Marco Pietrosante, designer e docente ISIA

"MANI IN PASTA" un progetto di Social Food Design

Naomi Criscuolo e Jessica Dall'Armi, giovani designer



DIMORE CONCEPT

Automobili: disegno anni '70 vs oggi *Fausto Boscaroli, designer e docente ISIA*

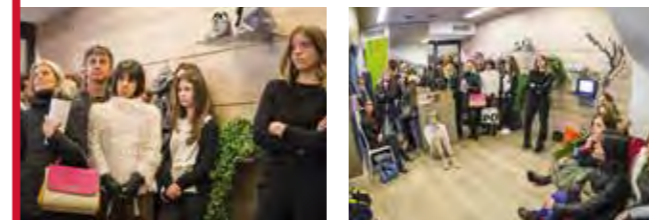
"TOBIA" Sharing your food *Luca Moras, giovane designer*



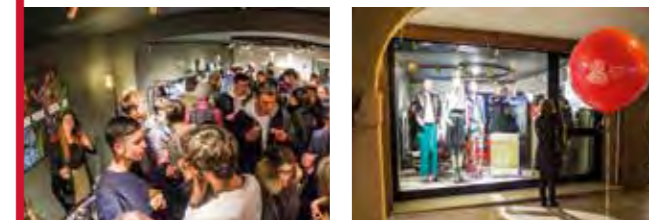
GOODFELLAS
ARTU, tra sogno e realtà - Viaggio in uno spazio multisensoriale aperto al Territorio, all'Arte e alla Cultura
Elisabetta Zanella, architetto e Paride Rosa, architetto COMINshop



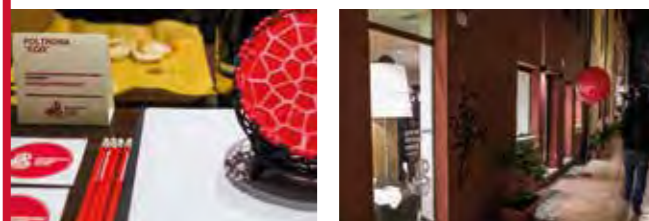
HELIX
Strumenti digitali per il design
Edy Fantin, architetto e docente ISIA
Creature design
Jacopo Ronchese, giovane designer



QUEEN'S
GENETICAMENTEdiverso: un progetto di design relazionale
Patrizia Geremia e Francesca Benvenuto
FUTURA Coop. Sociale Onlus
Lo Specchio di Olga Sara Zanin, giovane designer



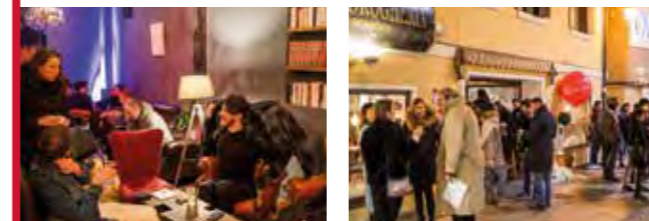
SISLEY
About Branding Tommaso Gentile, designer e docente ISIA
A journal of creative direction and graphic design
Niccolò Mamprin e Pierfilippo Ariano, giovani designer Be.Family



MOSQUITO
Sconfini. Vent'anni di Grafica, Jazz & Wine of Peace
Roberto Duse, grafico
Un'icona del design
ADIfvg



NONIS 1953
Urbex, frammenti di archeologia industriale
Maurizio Sartoretto, fotografo professionista
Internet of Things, design di un oggetto connesso
Mirco Piccin, fabber @ FabLab Castelfranco Veneto



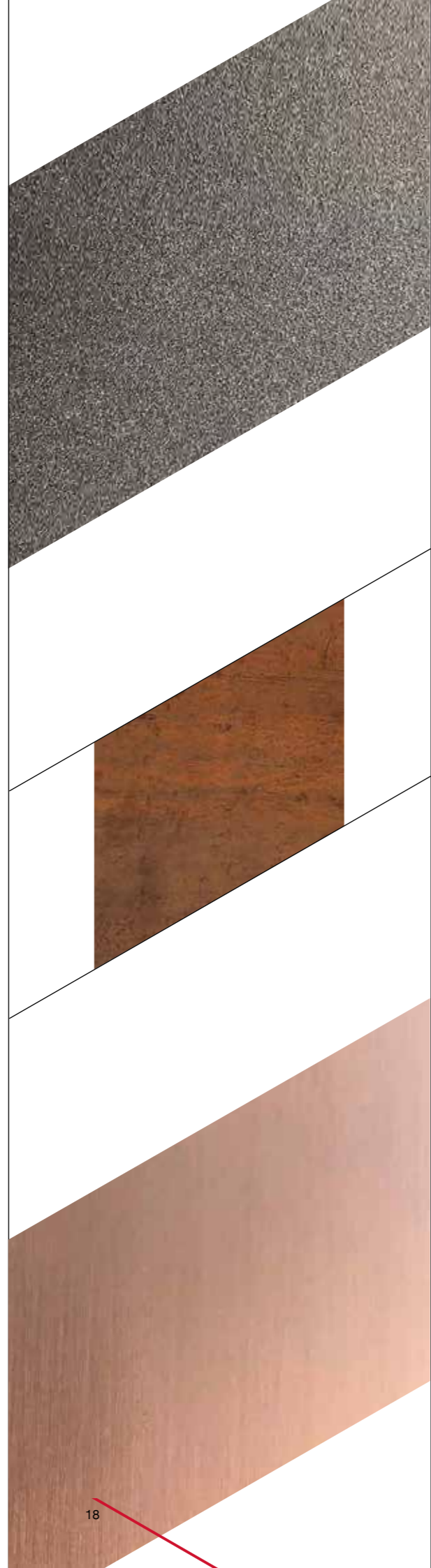
PDW Party Con DJ SET
ANTICA DROGHERIA



PDW Party Con DJ SET
CAFFÈ MUNICIPIO

Degano Primo

WORKSHOP



18

pordenone design week

Azienda e obiettivi

Degano Primo Srl - Il progetto

L'azienda "Degano Primo S.r.l.", impegnata da oltre mezzo secolo nella produzione di grondaie ed elementi di lattoneria dedicati sia all'utilizzo standard che a realizzazioni custom, nella figura di Emanuela Degano ha identificato nel design di arredo e complementi d'arredo una nuova ed interessante prospettiva di sviluppo e di diversificazione delle proprie attività. Obiettivo del workshop era quindi quello di **sviluppare uno o più progetti che potessero dare nuove forme al rame ed ai metalli comunemente trattati dall'azienda, a generare elementi d'arredo polifunzionali** che potessero trovare utilizzo tanto in ambito domestico che all'interno di spazi espositivi.

Partendo dai concetti di artigianato, tradizione, sicurezza ed affidabilità del made in Italy, gli studenti, suddivisi in quattro gruppi di lavoro, hanno sviluppato quattro diversi progetti che trovano nella modularità e nella versatilità i loro punti di forza.

19

pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Degano Primo Srl

Project Area
| Product Design, Corporate Identity

PROJECT MANAGER
| Prof.ssa Sylva Gortana (ADI)

TUTOR
| Gerry Zubiz

- STUDENTS**
- ▀ Bertazzon Elisabetta
 - ▀ Beatrice Cauero
 - ▀ Irene Celotto
 - ▀ Alessandro Colaetta
 - ▀ Francesca Manzon



Immagine coordinata

Studio dell'identità visiva dell'Azienda

Nell'evoluzione del percorso progettuale è stata rivista l'immagine coordinata dell'azienda con lo studio di un nuovo logotipo, del payoff e delle relative applicazioni di base.



Genesis

Tavolini, supporti espositivi, sedute e lampade

Genesis, una lamina ripiegata in moduli componibili da impiegare nella realizzazione di elementi di partizione: tavolini, supporti espositivi, sedute o lampade.



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Degano Primo Srl

Project Area
| Product Design

PROJECT MANAGER
| Prof.ssa Sylva Gortana (ADI)

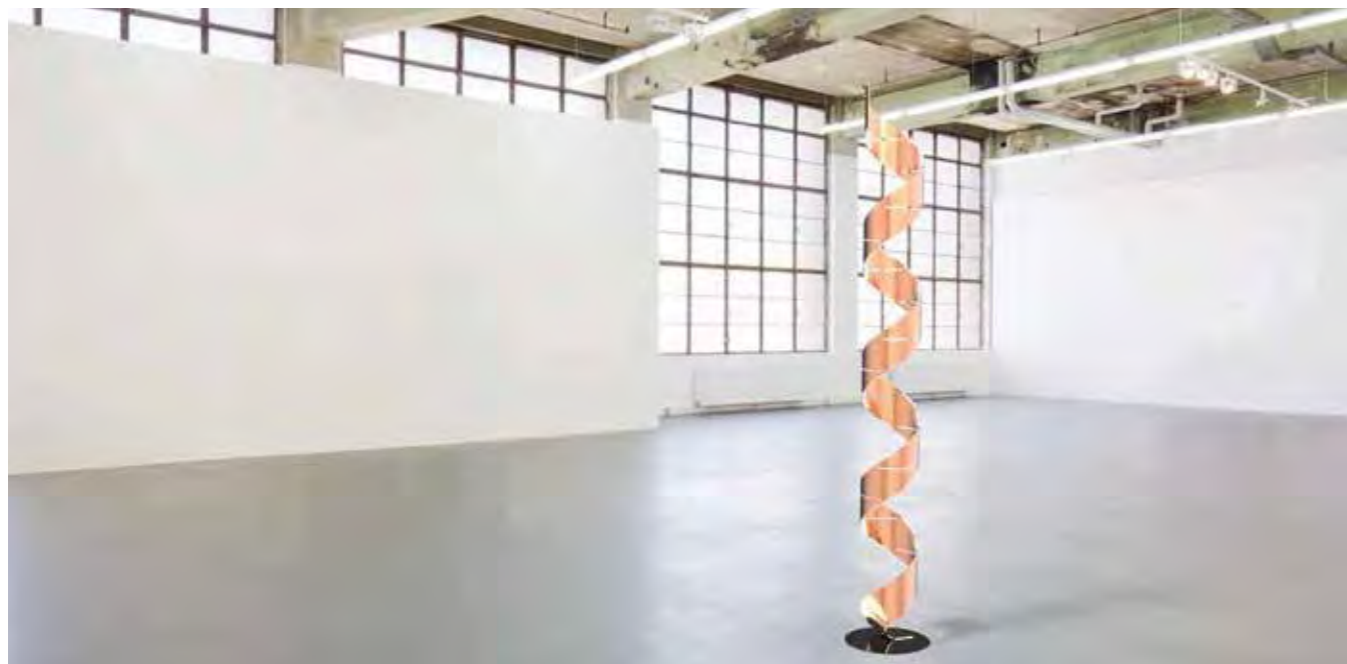
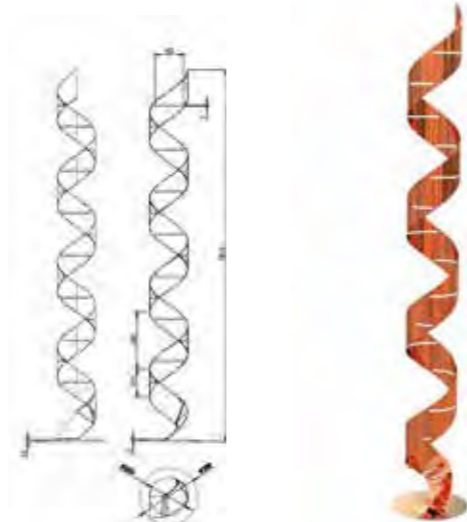
TUTOR
| Gerry Zubiz

STUDENTS
| Gardos Simone
| Macarrone Saverio
| Perin Anna
| Scalon Giulia

Spirame

Supporto espositivo

Spirame, una composizione di lamine di rame ripiegate a spirale capaci di vivere come sculture da porre a decorazione o partizione di spazi e, quando collegate e compenstrate da ripiani in vetro, in grado di offrire un eccellente supporto per l'esposizione.



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Degano Primo Srl

Project Area
| Product Design

PROJECT MANAGER
| Prof.ssa Sylva Gortana (ADI)

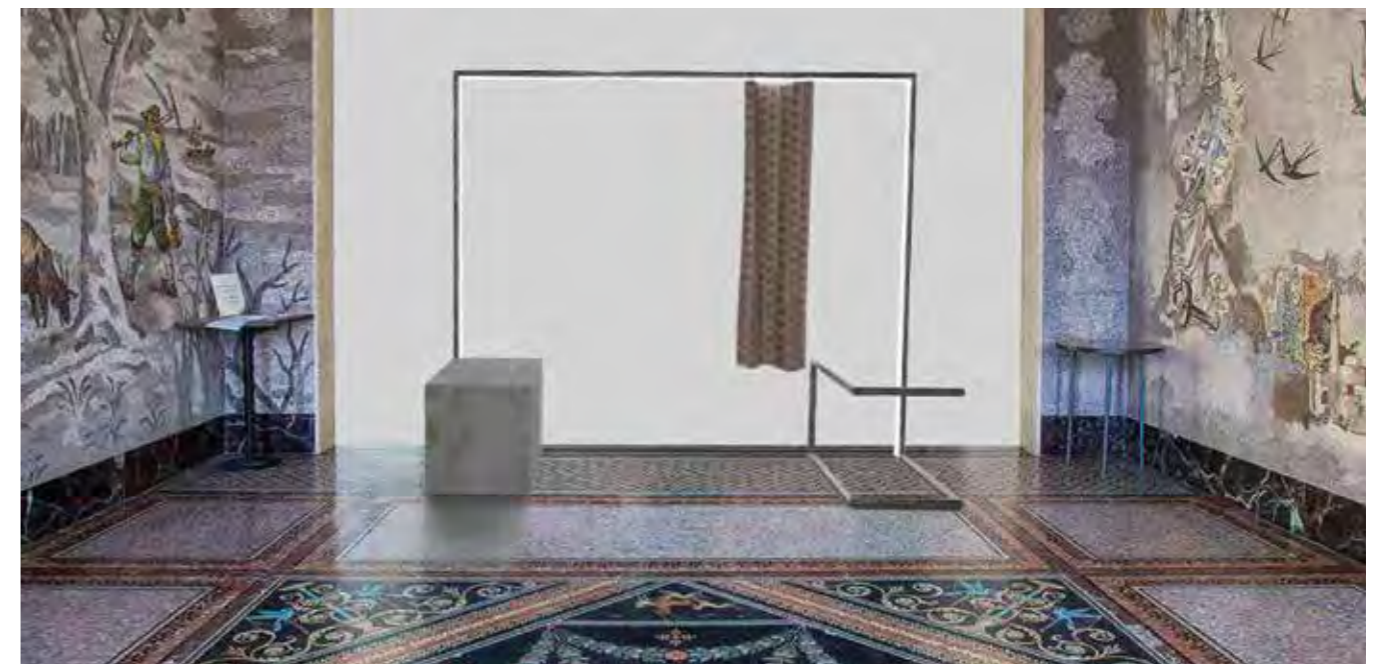
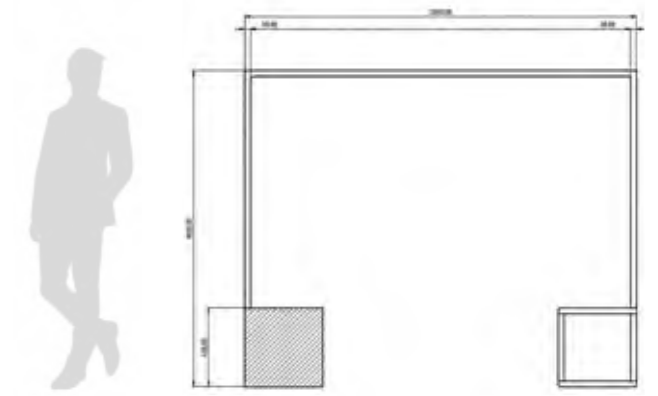
TUTOR
| Gerry Zubiz

STUDENTS
| Diego Simonetto
| Tommaso Luise
| Carmen Turco
| Patrick Piazza

Connect

Supporto espositivo

Connect, una trama a sezioni triangolari in rame applicata su un morbido tessuto da utilizzare come quinta divisoria o superficie espositiva in abbinamento alla struttura minimale annessa. Quest'ultima definita da linee nette e squadrate, composta da un tubolare portante in ferro, affogato in una base di cemento, (materiale che per antonomasia riporta al mondo edilizio) creano un interessante effetto di contrasto con la morbida sinuosità del tessuto.



pordenone design week

WORKSHOP

Company

| Degano Primo Srl

Project Area

| Product Design

PROJECT MANAGER

▀ Prof.ssa Sylva Gortana (ADI)

TUTOR

▀ Gerry Zubiz

STUDENTS

▀ Gardos Simone

▀ Macarrone Saverio

▀ Perin Anna

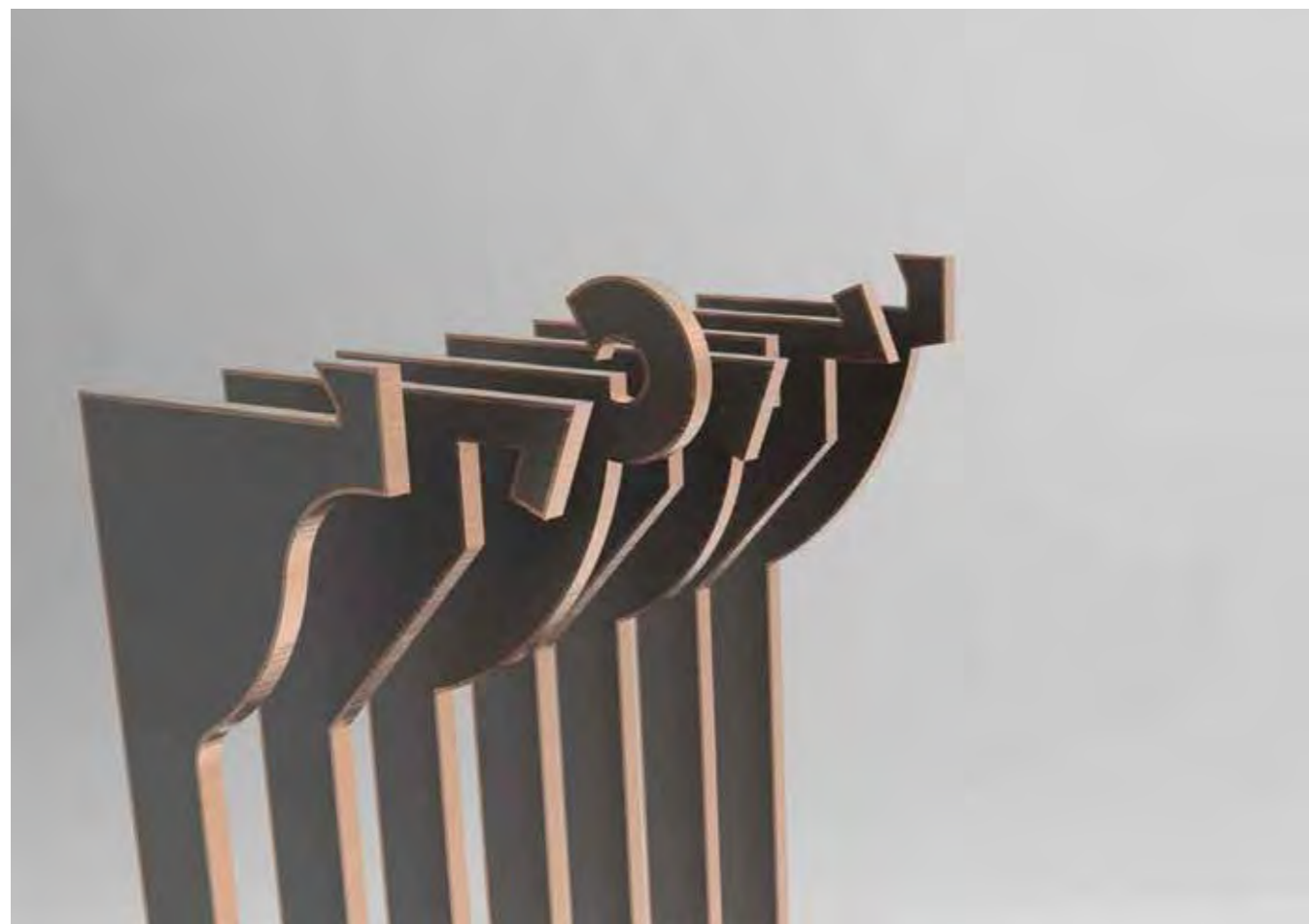
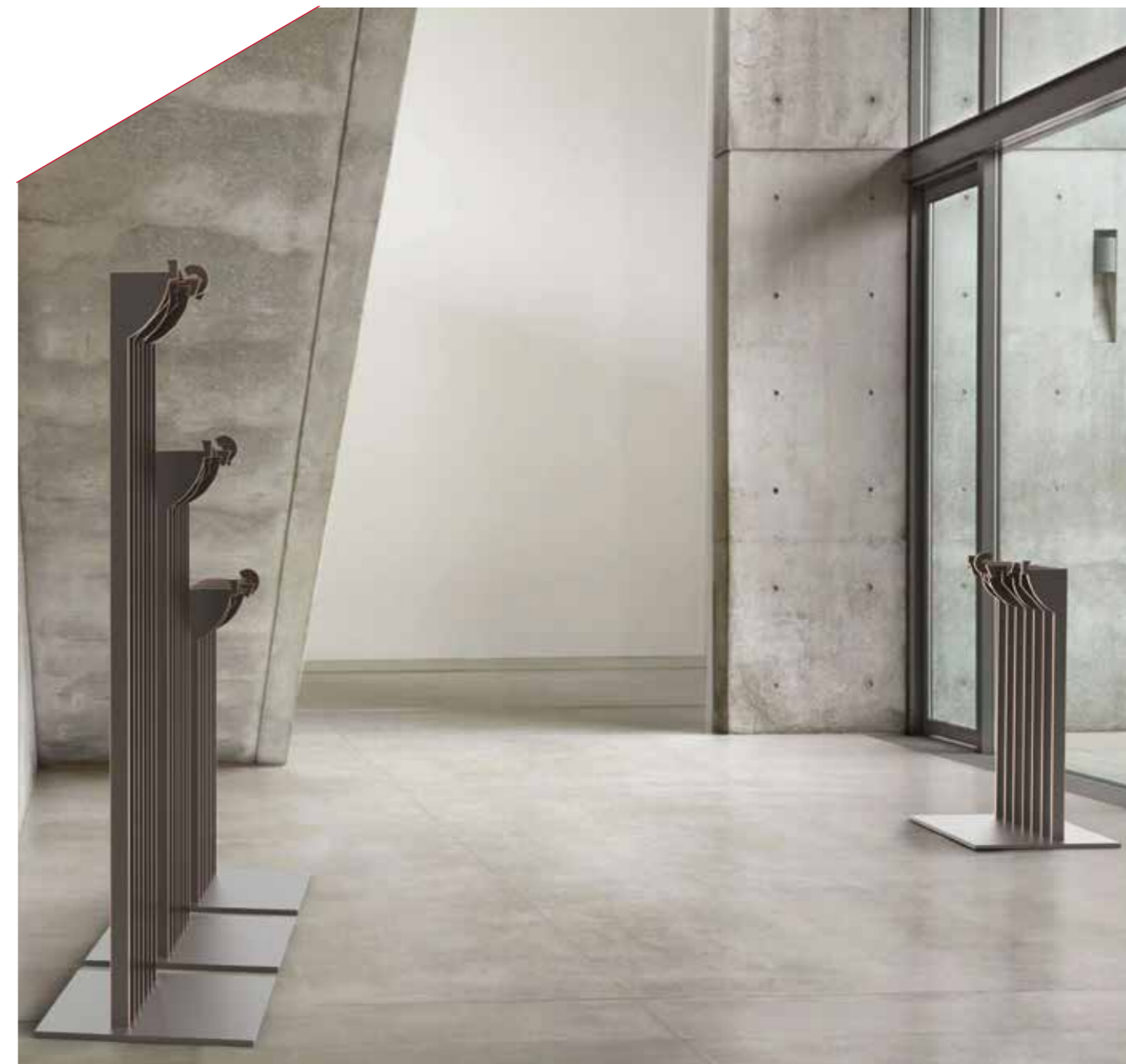
▀ Scalon Giulia

Daia

Elementi per l'appendimento

Daia, ispirato alle opere sonore di Harry Bertoia, si presenta come una serie lineare di elementi verticali realizzati in ferro e rame le cui estremità superiori riprendono le forme di sezione delle grondaie, prodotto d'elezione di Degano Primo.

Formano nella loro successione un versatile supporto per ripiani espositivi o, intesi singolarmente, elementi per l'appendimento di elementi sospesi o, più semplicemente, abiti.



consorzio coltellinai Maniago

WORKSHOP

26



pordenone design week

Azienda e obiettivi

Consorzio Coltellinai Maniago Srl - Il progetto

Il risultato del workshop, al termine di un'intensa settimana di lavoro, oltre ad aver generato idee, individuato applicazioni specifiche di diversi elementi della comunicazione e circoscritto alcuni concept design su temi d'intervento condivisi con l'azienda di riferimento, ha stabilito un **ponte tra chi è in grado di immaginare e soprattutto ripensare il futuro del prodotto per vocazione, e chi è capace di realizzarlo e proporlo al mercato**, connettendo così giovani progettisti con un'impresa del territorio.

Il lavoro del workshop prende le mosse dalla volontà del Consorzio Coltellinai di Maniago di realizzare una serie di **packaging innovativi per una nuova linea di coltelli**.

Il Consorzio, un gruppo di 46 aziende specializzate nella realizzazione di prodotti, attrezzi ed accessori del mondo del taglio, è presente in tutto il mondo con i suoi prodotti di qualità, alto contenuto di design ed innovazione e ha l'obiettivo di far conoscere e garantire la qualità dei prodotti "Made in Maniago", attraverso la valorizzazione dell'innovazione tecnologica, la ricerca continua di nuovi materiali, evoluzione del design e di sostenere la cultura produttiva locale. La prima operazione è stata dunque quella di acquisire alcune informazioni fondamentali per determinare in maniera univoca e chiara i valori e la mission del Consorzio. Dopo aver preso attentamente visione delle richieste e dei prodotti trattati, la ricerca di design è stata fin da subito orientata a valorizzare, e al contempo custodire in sicurezza, un prodotto d'eccellenza, legato fortemente al territorio e che fonde tradi-

zione e innovazione, caratteristiche chiave poi riportate nell'ideazione delle differenti proposte di packaging. **Obiettivo del workshop**, dunque, **la progettazione di un packaging che non solo fosse in grado di custodire il coltello, ma anche di valorizzarne le qualità estetiche, e al contempo permettesse di esibire l'oggetto**, a partire dal fondamentale momento di esposizione dello stesso presso il punto vendita.

Ne scaturiscono quindi **numerose proposte di packaging, ottimizzati nei processi produttivi**, ipotizzando sia l'utilizzo di materiali di pregio, consoni al prodotto trattato, ma anche di materiali meno comunemente impiegati.

Non ultima l'ideazione e realizzazione del **nuovo logo-tipo del Consorzio**, studiato espressamente per rispecchiare le peculiarità del territorio in cui la fattura dei prodotti da taglio nasce, al fine di irrobustire la visibilità delle aziende appartenenti al Consorzio all'interno di un mercato sempre più saturo di competitor.

La presenza costante del Consorzio, unitamente ad una visita guidata al Museo dell'arte febbrile e delle coltellerie di Maniago, ha certamente contribuito nel porre solide basi di conoscenza e approfondimento dell'ambito trattato.

Un doveroso ringraziamento va al Consorzio Coltellinai di Maniago che, nella figura di Andrea Mazzone, ha permesso ai nostri studenti di conoscere ed esplorare un ambito di ricerca che rappresenta un'importante eccellenza del nostro territorio.

27

pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Consorzio Coltellinai Maniago Srl

Project Area
| Product Design

Maniago Knife Makers

Concept 01 - Packaging

PROJECT MANAGER

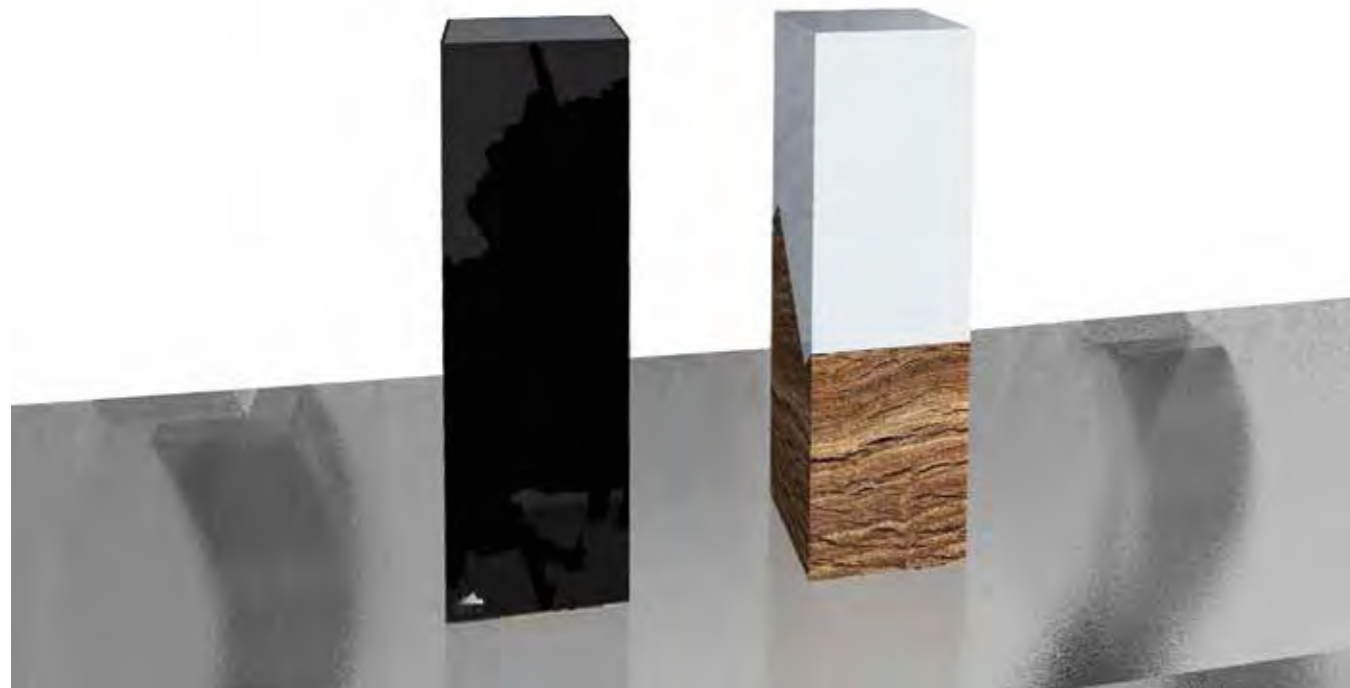
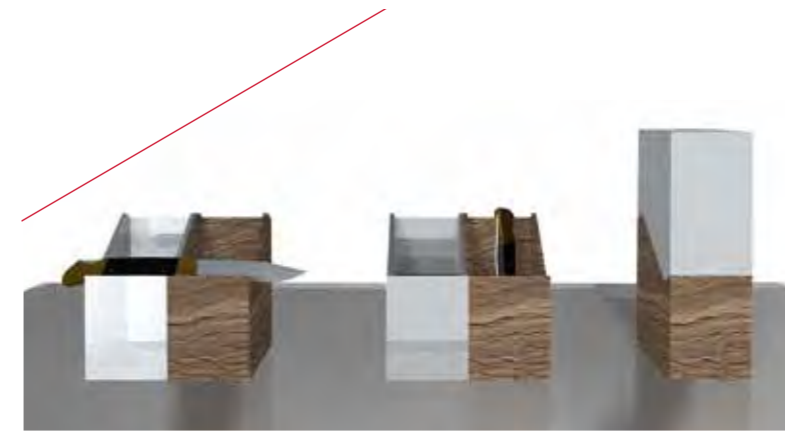
- Prof. Massimo Ciafrei
- Prof.ssa Claudia Iannilli

TUTOR

- Naomi Criscuolo
- Natascia Gnagnarella
- Jessica Dall'Armi

STUDENTS

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| ■ Nadalin Sofia | ■ Doci Saimir |
| ■ Pizzaia Nicola | ■ Prete Jessica |
| ■ De Noni Rebecca | ■ Minuzzo Jacopo |
| ■ Ceotto Jasmine | ■ Lucon Fabio |
| ■ Vivian Giorgio | ■ Iantorno Alice |
| ■ Mfumu Nguizani Afonso | ■ Petrusi Vanessa |
| ■ De Pellegrini Erika | |
| ■ Della Bianca Francesca | |
| ■ Ria Jessica | |
| ■ Roma Daniele | |
| ■ Arban Michele | |
| ■ Franco Federico | |
| ■ Possagno Davide | |



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Consorzio Coltellinai Maniago Srl

Project Area
| Product Design

Maniago Knife Makers

Concept 02 - Packaging

PROJECT MANAGER

- Prof. Massimo Ciafrei
- Prof.ssa Claudia Iannilli

TUTOR

- Naomi Criscuolo
- Natascia Gnagnarella
- Jessica Dall'Armi

STUDENTS

pag. 28



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Consorzio Coltellinai Maniago Srl

Project Area
| Product Design

Maniago Knife Makers

Concept 03 - Packaging

PROJECT MANAGER

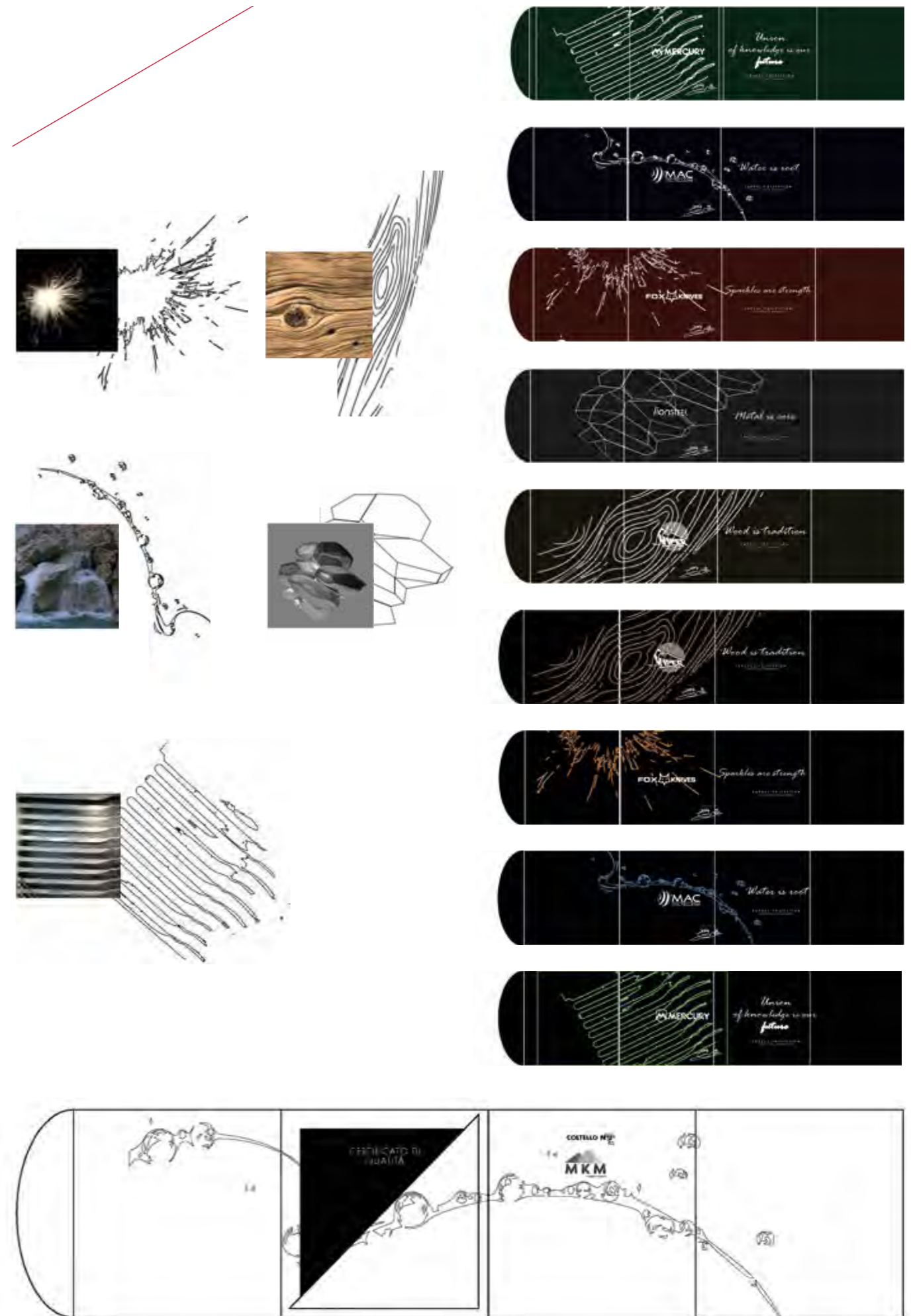
- Prof. Massimo Ciafrei
- Prof.ssa Claudia Iannilli

TUTOR

- Naomi Criscuolo
- Natascia Gnagnarella
- Jessica Dall'Armi

STUDENTS

- pag. 28



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Consorzio Coltellinai Maniago Srl

Project Area
| Product Design

PROJECT MANAGER

- Prof. Massimo Ciafrei
- Prof.ssa Claudia Iannilli

TUTOR

- Naomi Criscuolo
- Natascia Gnagnarella
- Jessica Dall'Armi



STUDENTS

pag. 28

Maniago Knife Makers

Concept 04 - Packaging



<p>LA CITTÀ - MANIAGO</p> <p>Il comune di Maniago è noto per l'arte fabbrica, che gli assegna il nome di "Città del coltello".</p> <p>Fin dal Quattrocento i coltellinai manigheesi lavoravano come che andavano a trovare anche le fucine della Serenissima.</p> <p>U'altora l'attività si è andata sviluppando in modo più organizzato e industriale.</p> <p>Nel 1993 è stata aperta il Museo dell'arte fabbrica e della coltelleria.</p>	<p>GARANZIA</p> <p>I coltelli garantiti che tutti i suoi prodotti sono questi di MKM in materia e nella manifattura.</p> <p>Se un coltello o un altro prodotto non funziona come è stato progettato, deve essere restituito al Centro Ricambi LionSteel per una valutazione del problema.</p> <p>MADE IN ITALY</p>	<p>KUR G-10</p> 
<p>IL PRODOTTO - KUR G-10</p> <p>KUR G-10 BK è il primo modello della nuova linea di coltelli nella nuova collabazione tra LionSteel e il Consorzio Coltellinai di Maniago S.r.l.</p> <p>Spessore: 20 mm Lunghezza lama: 97 mm - 3.85 in Lunghezza totale: 117 mm - 4.61 in Peso: 100 g - 3.53 oz Manico: G-10 Brevetto: LionSteel 2011/100</p>	<p>IL CONSORZIO</p> <p>Nel rispetto di una tradizione produttiva fedele alla tradizione locale ma avvertita del punto di vista industriale è nato nel 1982 il Consorzio Coltellinai Maniago S.r.l. Questo ha l'obiettivo di far conoscere e garantire la qualità del settore "Made in Maniago" assicurando la produzione locale per rispondere alle esigenze di un mercato sempre più esteso.</p>	 lionSTEEL



PROJECT MANAGER

- Prof. Massimo Ciafrei
- Prof.ssa Claudia Iannilli

TUTOR

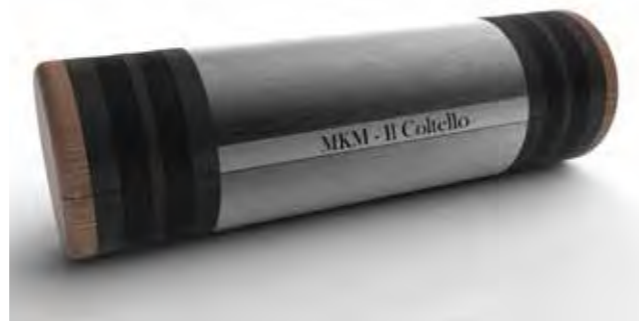
- Naomi Criscuolo
- Natascia Gnagnarella
- Jessica Dall'Armi

STUDENTS

- pag. 28

Maniago Knife Makers

Concept 05 - Packaging



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Consorzio Coltellinai Maniago Srl

Project Area
| Product Design

PROJECT MANAGER

- Prof. Massimo Ciafrei
- Prof.ssa Claudia Iannilli

TUTOR

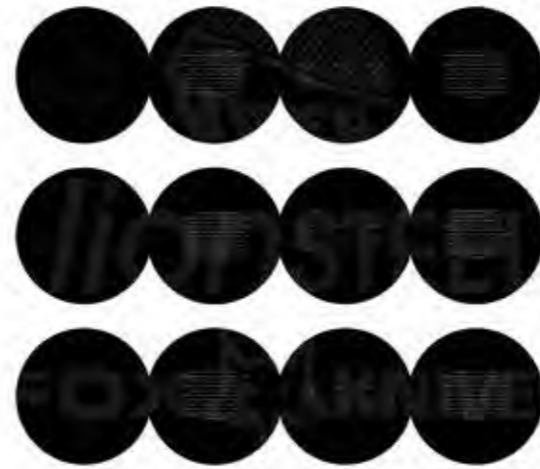
- Naomi Criscuolo
- Natascia Gnagnarella
- Jessica Dall'Armi

STUDENTS

- pag. 28

Maniago Knife Makers

Concept 06 - Packaging





Azienda e obiettivi

Defcon 5 Srl - Il progetto

Defcon 5 Italy è un'azienda specializzata nello sviluppo e nella produzione di abbigliamento e accessori destinati all'ambito militare.

Prodotti che grazie alle caratteristiche di comfort, funzionalità ed affidabilità inseriscono Defcon 5 tra i fornitori ufficiali della NATO e dell'ONU, proprio per la qualità del prodotto certificato e ad alti livelli.

Su questi valori del brand, elementi distintivi presenti nei capi e negli accessori, si basa l'efficacia e la riconoscibilità dell'azienda che vuole portare questi valori in un mercato non solo militare o paramilitare ma trasferirli in ambito civile.

Con l'idea di nuovo brand "D.Five", è iniziata questa **sfi- da che ha coinvolto il team nello sviluppo non solo di prodotti ma anche nella identificazione di scenari "urbani" nei quali potere specializzare il brief iniziale ricevuto dall'azienda.**

Un lavoro sviluppato da docenti e tutor che hanno guidato i ragazzi dell'ISIA Roma Design di Pordenone e ragazzi provenienti da altri istituti anche stranieri, nella costruzione di tre scenari legati al contesto urbano, nei quali andare ad identificare delle particolari esigenze di profili di riferimento costruiti ad hoc.

I tre gruppi di lavoro hanno operato ognuno su uno scenario preciso individuando dei comportamenti e delle

esigenze di target differenti, che potessero mettere in evidenza dei particolari utili alla definizione delle linee guida di progetto, differenziate per i tre scenari:

- > urban + sport
- > urban + professional
- > urban + young student

In aggiunta ai valori già presenti nell'azienda come: funzionalità, affidabilità, comfort, sono stati identificati dei nuovi termini valoriali strettamente connessi agli scenari urbani, quali sicurezza, visibilità, modularità, trasformazione, mimetismo urbano, protezione, riducibilità, per dare risposta ad un macroscenario che abbiamo ipotizzato come pay-off del brand D.Five ossia "Urban Adventures".

Un quarto gruppo di lavoro si è concentrato sulla ricerca e sullo sviluppo di quello che abbiamo definito il "**camouflage urbano**", ossia uno studio di texture ed elementi grafici ricavati da particolari catturati come segni delle città. Mappe urbane, elementi della segnaletica stradale, texture architettoniche e segni grafici, sono diventati lo spunto per creare delle texture e delle grafiche di camouflage urbano, recuperando il concetto del mimetismo proveniente dall'ambito militare, reinterpretando in chiave innovativa e differenziata. In alcuni casi per confondersi con la città, in altri per diventare segni visibili e distintivo di personalizzazione.

pordenone design week

WORKSHOP

Company

| Defcon 5 Srl

Project Area

| Product Design

PROJECT MANAGER

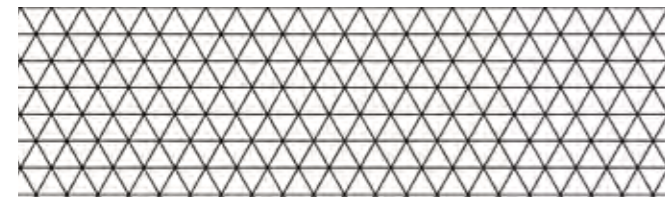
- Prof. Alessandro Spalletta
- Prof. Marco Ripiccini
- Prof. Massimiliano Datti

TUTOR

- Dimitri Spagnulo
- Irene Carapacchio

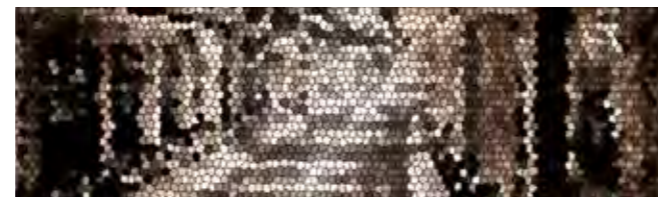
STUDENTS

- | | |
|---------------------|---------------------|
| Simone Pizzol | Leonardo Pellizon |
| Federico Perin | Alessia Battistutta |
| Chiara Sandrin | Chiara Chinellato |
| Anna Faoro | Elena Visentin |
| Martina Spinacè | Elia Vaglieri |
| Sonia Marconato | Simone Iob |
| Silvia Dal Maestro | Matteo Peris |
| Alessandra Brusadin | Nazim Mohammad |
| Ziva Kumej | Cristian Fucini |
| Ivana Rajko | Mikele Jera |
| Tina Stefancic | Mattia Landi |
| Matteo de Piccoli | Sara Rossetto |
| Lisa de Marco | |



Textures

Urban Camouflage



pordenone design week

WORKSHOP

Company

| Defcon 5 Srl

Project Area

| Product Design

PROJECT MANAGER

- Prof. Alessandro Spalletta
- Prof. Marco Ripiccini
- Prof. Massimiliano Datti

TUTOR

- Dimitri Spagnulo
- Irene Carapacchio

STUDENTS

- pag. 42



Urban + Sport

Concept abbigliamento per giovani sportivi



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Defcon 5 Srl

Project Area
| Product Design

PROJECT MANAGER

- Prof. Alessandro Spalletta
- Prof. Marco Ripiccini
- Prof. Massimiliano Datti

TUTOR

- Dimitri Spagnulo
- Irene Carapacchio

STUDENTS

pag. 42



Urban + Professional

Concept abbigliamento per giovani professionisti



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Defcon 5 Srl

Project Area
| Product Design

PROJECT MANAGER

- Prof. Alessandro Spalletta
- Prof. Marco Ripiccini
- Prof. Massimiliano Datti

TUTOR

- Dimitri Spagnulo
- Irene Carapacchio

STUDENTS

pag. 42



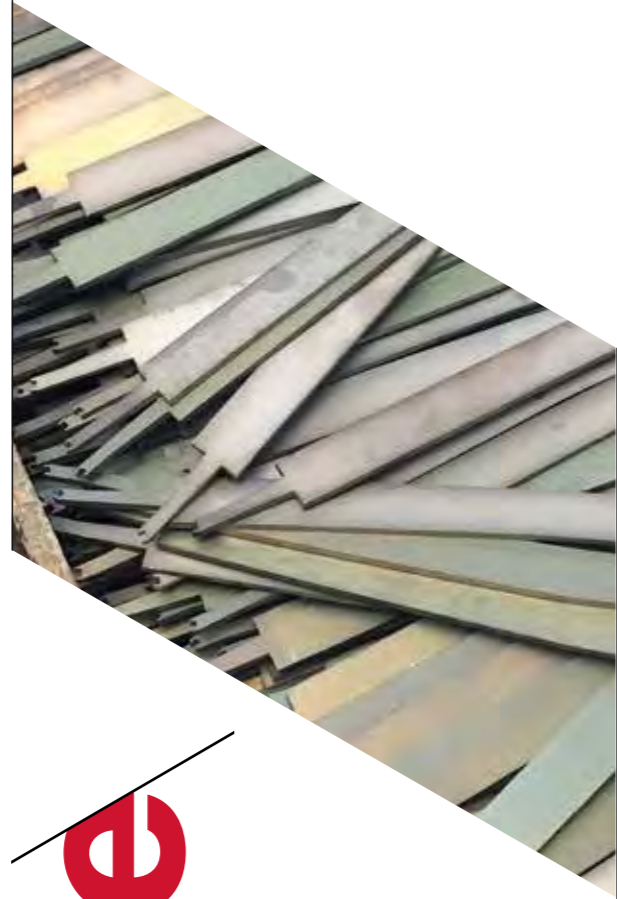
Urban + Student

Concept abbigliamento per giovani studenti



Fox Knives & Due Cigni Coltellerie

WORKSHOP



46

pordenone design week

Azienda e obiettivi

Fox Knives / Due Cigni Coltellerie
Il progetto

Il workshop svolto in collaborazione con l'azienda Fox Knives, leader del settore della coltelleria sportiva, ha visto lo sviluppo di **concept per il marchio Due Cigni**, attraverso il quale vengono sviluppati articoli per la cucina casalinga e professionale. Il brief assegnato dall'azienda prevedeva l'**ideazione di prodotti per la cucina all'aperto in uno scenario domestico**, come accessori per grigliate o barbecue, **o per attività all'esterno** come pic-nic o campeggio.

L'attenzione è stata focalizzata su entrambi gli scenari, identificando attività svolte con gli strumenti esistenti, cibi e i valori ad essi collegati, ricercando soluzioni e tendenze che comunicassero al meglio i valori del marchio Due Cigni.

I prodotti pensati hanno dunque portato a soluzioni sia funzionali che estetiche, con un approfondimento relativo a materiali e finiture per enfatizzare al meglio i valori di professionalità e qualità legati al marchio.

47

Company

| Fox Knives Srl, Due Cigni Coltellerie Srl

Project Area

| Product Design

PROJECT MANAGER

Prof. Fausto Boscariol

TUTOR

Bruno Testa

Andrea Ceotto

STUDENTS

Stefani Nicolò

De Stefani Luca

Fedrico Manuel

Cardin Edoardo

Antoniali Filippo

Konica Kleanthos

Luccon Fabio

Biasotto Eros

Crosato Gabriele

Serina Federico

Serina Samuele

Barboni Claudia

De Bortoli Luca

Ivantsou Vladislav

Zago Leonardo

Palma Marco



Accessori per la cucina

Coltelleria per grigliate e barbecue, pic-nic e campeggi

1 Equilibrio. Nasce come un coltello da carne adatto ad un ambiente casalingo grazie alla cura dell'estetica risulta un oggetto elegante.

La sua peculiarità sta nella parte centrale del coltello che funge da appoggio.

2 Duo. Il coltello è stato pensato per essere utilizzato in ambienti dove è presente una griglia sia nell'ambito domestico che all'aria aperta, ma anche in scenari dove è presente un fornello gas o elettrico per la preparazione dei pasti come in campeggio.

Il coltello vuole essere un oggetto versatile che grazie alla sua doppia lama, semplicemente intercambiando l'impugnatura ha un doppio utilizzo grazie alle due differenti lame.

3 Double table. Nasce dall'idea di avere un unico oggetto ma con doppia funzionalità, nello specifico una doppia lama che sia adatta a tagliare la carne e la rispettiva adatta a tagliare la verdura. L'impugnatura pensata in silicone si adatterà nella lama non utilizzata.



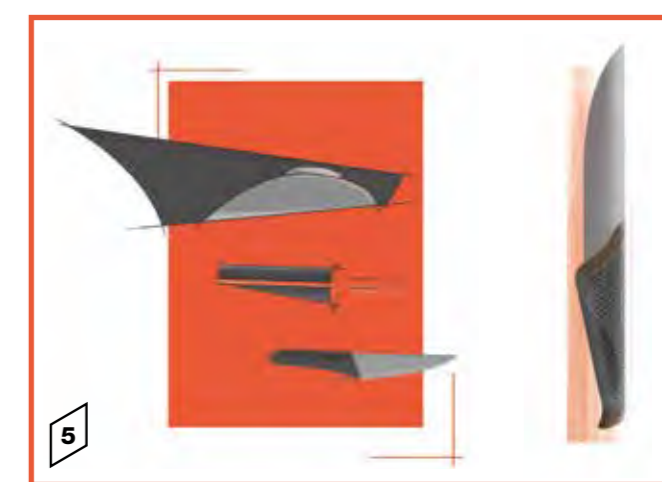
4 Coiba. Il progetto nasce dall'idea di realizzare un coltello utilizzando come materiale solo la lastra di acciaio inox. Sono stati pensati concetti chiave di riferimento come eleganza, leggerezza e semplicità. Per ricavare tutto l'oggetto dalla lastra sono stati condotti studi sulla morfologia utilizzando sagome di carta, materiale che permetteva una deformazione simile a livello di concetto alla lastra di acciaio. Questo è stato possibile attraverso due operazioni: il taglio e la piega, in questo modo si è potuto risolvere il vincolo posto della lastra unica. L'ergonomia del manico e dell'intero oggetto mantiene un'estetica guida e leggera. Altro possibile materiale per la realizzazione dell'artefatto potrebbe essere la ceramica.



5 Unico. È un coltello da cucina/carne volto ad ottimizzare l'uso dei materiali in fase produttiva e garantire un'ottima ergonomia.

La ricerca è stata fatta principalmente sul manico, sia nella forma che nella produzione: esso infatti è ottenuto da una singola lastra di metallo, piegata per ottenere una curva ergonomicamente comoda.

Unico è realizzato prevalentemente in metallo ma presenta degli innesti in legno che impediscono allo sporco di entrare nel manico e allo stesso tempo offrono un tocco di classe ed eleganza anche grazie alla texture realizzata nell'impugnatura.



PROJECT MANAGER

Prof. Fausto Boscaroli

TUTOR

Bruno Testa
Andrea Ceotto

STUDENTS

pag. 48

Accessori per la cucina

Coltelleria per grigliate e barbecue, pic-nic e campeggi

6 Trequarti. È un kit di utensili da barbecue nato dall'esigenza di risparmiare spazio una volta riposti. L'intuizione iniziale è stata quella di studiare gli utensili in modo che potessero incastrarsi tra loro in modo che, una volta uniti, occupino il volume di un solo utensile.

Prima di arrivare a definire la giusta inclinazione degli utensili è stato studiato il loro manico, sia per ergonomia che per metodo produttivo: i manici dei tre utensili infatti sono stati ricavati tutti da un unico blocco tornito, successivamente tagliato e levigato.

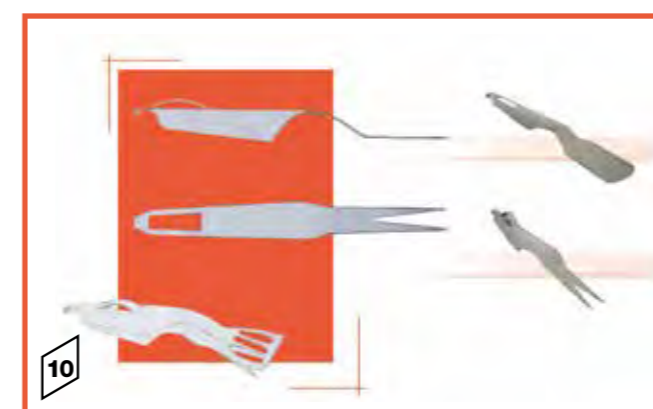
Decise le forme dell'impugnatura è stata disegnata la silhouette degli utensili, scegliendo per essi curve morbide e classicheggianti.

7 Due Cigni. L'intenzione del progetto è quella di ottenere due oggetti con tre funzioni differenti. Sono stati progettati due oggetti uguali che uniti insieme potessero creare una terza funzione.

Nello specifico l'oggetto viene composto da un forchettone che in una delle sue estremità ha una piccola lama per dare la possibilità di tagliare in modo rapido, semplicemente ruotando l'utensile e cambiando la presa dell'impugnatura. Allo stesso modo unendo i due forchettoni uguali, attraverso apposito aggancio si otterrà una pinza.

8 Tre Cigni. Trisma è un set di utensili da barbecue incentrato sull'ottimizzazione degli spazi quando gli oggetti non sono utilizzati. L'idea principale del progetto è stata di ridurre all'essenziale gli attrezzi necessari per un barbecue, identificandone tre fondamentali, e dare allo stesso tempo una forma gradevole ed ergonomica. Da questi due punti è partito lo studio della forma che è sfociato in una figura simile ad un prisma a base triangolare, formato dai manici dei tre utensili uniti tra loro con dei magneti.

Una ulteriore indagine è stata fatta sull'impugnatura degli utensili, cercando di offrire, con curve morbide ed un risvolto, una presa salda e comoda.



9 Appiglio. In seguito ad uno studio sull'ergonomia dell'impugnatura sono stati creati un coltello e una paletta. Il concept si è focalizzato sulle due diverse prese che risultano essere simili a livello estetico della forma ma diversi nell'impugnatura dati i due futuri utilizzi differenti.

Nella zona finale della paletta, la quale andrà a contatto con i cibi sono stati fatti dei fori per gli eventuali liquidi di cottura che riconducono al logo dei "Due Cigni".

Le estremità dei manici del coltello e della paletta rientrano su stessi per permettere un appiglio attorno al barbecue.

10 Stack. Il prodotto è composto da paletta e forchettone gli utensili principali per la preparazione del barbecue. Lo studio del progetto si concentra sull'incaastro delle due parti, sia attraverso la forma del profilo, sia nella parte centrale.

Nell'impugnatura della paletta si trova un foro che permette l'accesso e incaastro del gancio situato nella presa del forchettone.

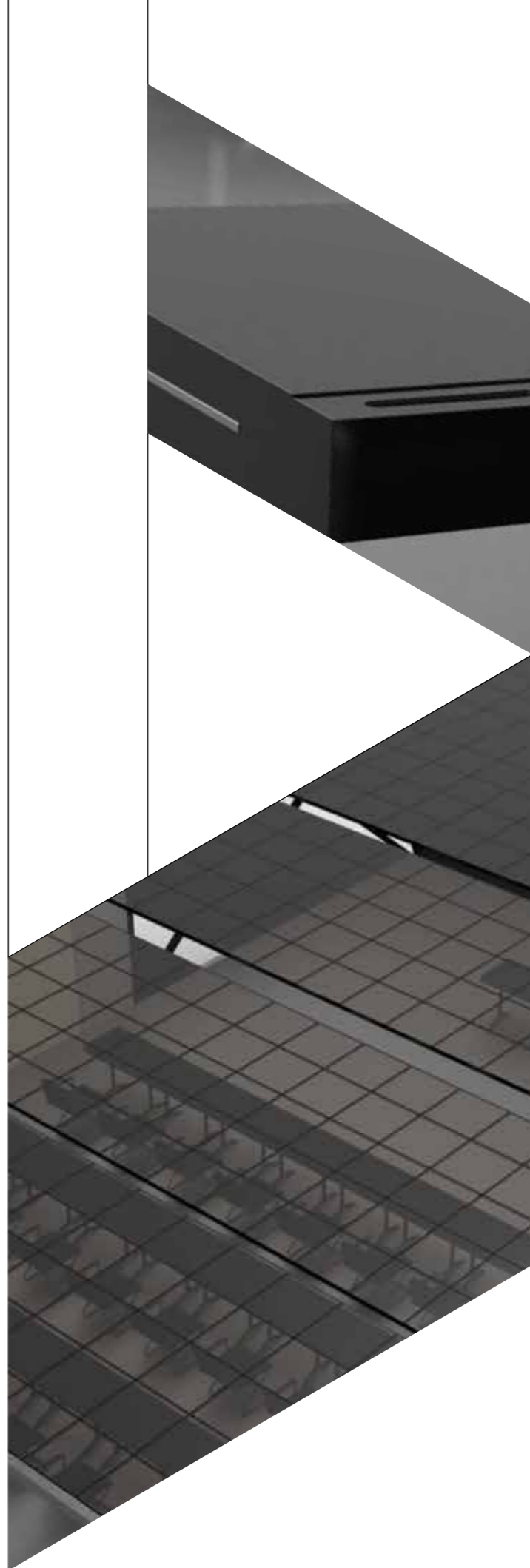
Nell'estremità delle due impugnature il materiale si ripiega su se stesso in modo da creare un gancio per poter appendere l'oggetto al barbecue, evitando quindi di lasciarlo in disordine.

11 Nuvola. Il set da barbecue è composto da tre utensili, quali il forchettone, la paletta e la pinza. La parola chiave di questo progetto è salvaspazio, infatti attraverso le forme organiche dell'impugnatura è possibile studiare l'incaastro dei tre oggetti in modo tale, che, dopo l'utilizzo vengano riposti in ordine e occupando il minor ingombro possibile.

La stessa logica è stata utilizzata anche sulla parte finale degli oggetti, sfruttando i fori della paletta, le estremità della pinza si incastrano perfettamente fissando al centro il forchettone. L'oggetto per la sua praticità risulta essere adatto ad un ambiente esterno; allo stesso modo per l'eleganza e leggerezza della forma si adatta ad un ambiente interno.

Brovedani Group

WORKSHOP



pordenone design week

Azienda

Brovedani Group

Costituito da 7 società e 8 unità produttive, il Gruppo Brovedani opera secondo orientamenti condivisi e valori consolidati, frutto di una cultura aziendale e di una storia che iniziano nel 1947, quando viene fondato a Pordenone il primo nucleo della società.

I punti di forza del gruppo sono l'organizzazione e la creatività, testimoniata dai molti contenuti di innovazione portati nel campo della meccanica fine B2B, sia nella concezione del prodotto, sia in quella parallela ed interfunzionale dei processi produttivi e della loro industrializzazione. Questo spirito innovativo ha contribuito al successo del Gruppo Brovedani, diventato oggi fornitore strategico di realtà multinazionali come Bosch, Continental, Denso, Delphi, Eaton, Hidria, Magna, Magneti Marelli, Mahle, Sanden, ed altri. Con l'integrazione nel gruppo di FreTor, Brovedani si propone come «one stop shop» per chi è alla ricerca di soluzioni innovative nell'ambito della meccanica (dall'automazione alla componentistica) non solo nel settore automotive ma anche nei mercati medicale, arredamento, occhialeria, alimentare e farmaceutico.

Obiettivi

Requisiti e progetto

Ideare e definire il concept visuale e tecnologico per una area definita Digital arena, attrezzata come sala conferenze, area meeting, centro formazione, presentazione aziendale e conference call area.

- Capienza 15-20 persone
- Struttura mobile
- Area videoproiezione ad alta definizione con audio surround nella sala
- Postazione oratore
- Postazione regia
- Accesso a internet e un'area dati cloud
- Elevato uso di tecnologie avanzate per l'acquisizione e presentazione dei dati e delle informazioni relative all'azienda e i suoi progetti.

Limitatamente alla sezione hardware sono state individuate tre aree da definire e descrivere

- Input (Leap motion commands, videocamera per conference call, videocamera per registrare gli interventi degli oratori)
- Output (Videoproiettore, audio surround, luci regolabili)
- Regia (Controllo di tutte le funzioni di input e output, postazione oratore)

Per ogni area sono state fatte studi e ricerche per definire la migliore soluzione alle necessità evidenziate dal committente.

In questo documento sono indicate le sole soluzioni trovate e non tutte le alternative esaminate.

pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Brovedani Group Spa

Project Area
| Product Design

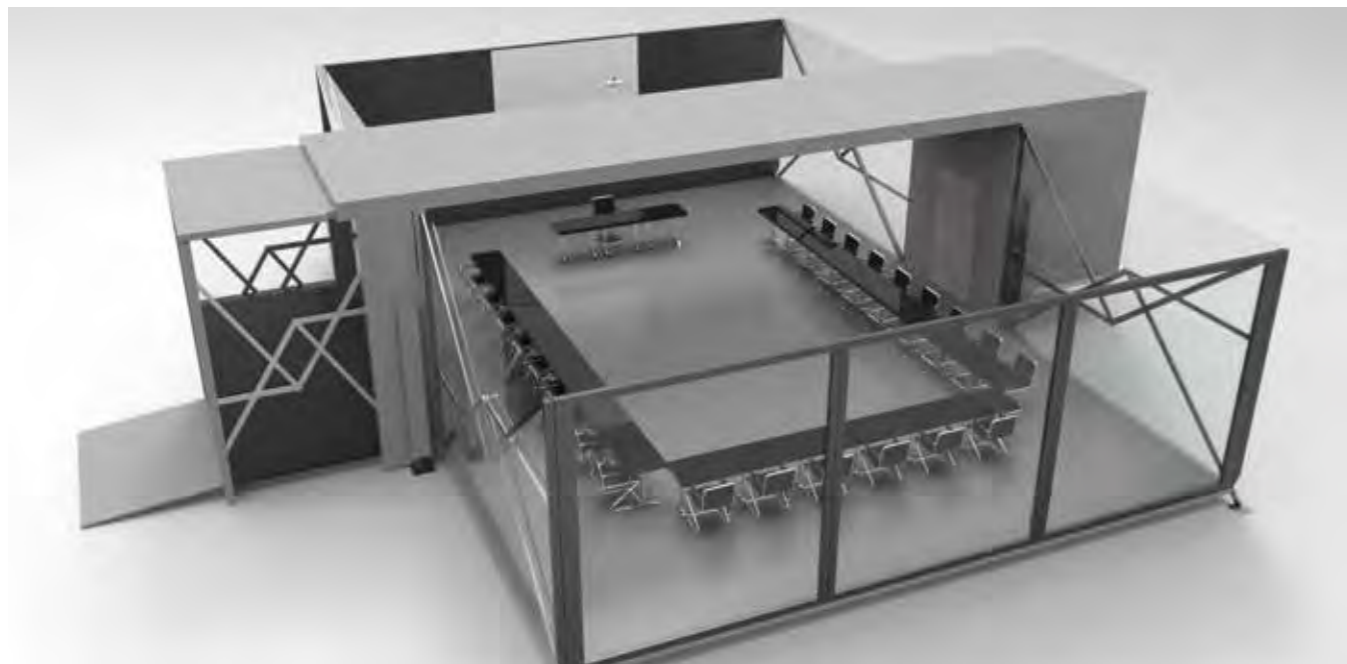
PROJECT MANAGER
| Prof. Paolo Atzori

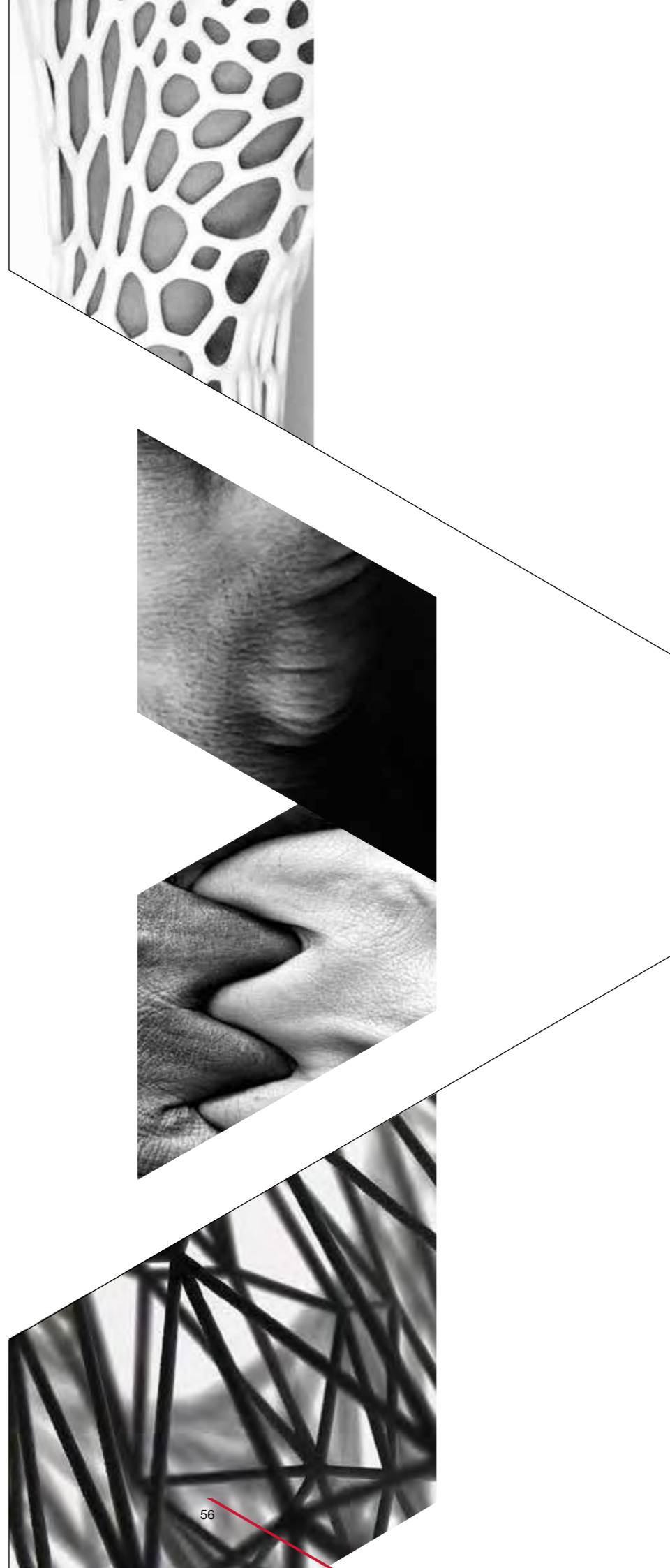
TUTOR
| Andrea Boato
| Federico Pepe

- STUDENTS**
- | Chersovani Andrea
 - | Cusan Pierfrancesco
 - | Toso Diego
 - | Riaviz Davide
 - | Coral Federico
 - | Cecotto Celestelisa
 - | Maranzan Ismaele
 - | Faina Linda
 - | Corallo Erika
 - | Murtas Marta
 - | Pivetta Chiara
 - | Serafini Marta
 - | Uri Federico
 - | Fior Oscar
 - | Dell'Anese Gessica
 - | Del Zotto Michele
 - | Mullis Gabriele
 - | Versini Emiliano
 - | Duri Nicolas
 - | Castiglioni Andrea

Digital Arena

*Project Concept
for Brovedani*





Azienda

Tesolin Spa

Nel 1954 Enzo Tesolin inizia l'attività di costruzione stampi e tranciatura di materiale metallico. Nel corso degli anni allo stampaggio si aggiungono impianti e lavorazioni in grado di completare il ciclo di lavoro.

Una costante attenzione al personale, motore del successo aziendale, e l'attuazione di una staffetta generazionale permettono di garantire una continuità tra passato e futuro.

Oggi l'azienda è specializzata nella lavorazione a freddo di nastri in ferro, acciaio e inossidabili, Tesolin è oggi in grado di offrire al cliente un servizio, oltre che di stampaggio, anche di progettazione e di realizzazione degli stampi stessi, che possono essere di piccole e medie dimensioni, per i più svariati settori: dal tessile all'agricolo, dall'automobilistico al tempo libero.

Dopo aver maturato cinquant'anni di esperienza al servizio delle industrie, Tesolin propone oggi anche una propria linea di strutture metalliche per tavoli e scrivanie.

Sempre alla ricerca delle ultime soluzioni tecnologiche, l'azienda dispone di tecnologie avanzate per la progettazione, prototipazione rapida e produzione additiva tramite tecniche di stampa 3D su metalli.

Obiettivi

Il progetto

Durante la Pordenone Design Week 2018 all'interno del workshop dedicato a Tesolin SPA si è partiti dal dover risolvere alcuni problemi per poi puntare a risolverli e indicare all'azienda nuove strade da percorrere.

Partiti dalla difficoltà dell'azienda di riuscire a comunicare ad altre imprese cosa Tesolin può fare per loro, si sono cercate soluzioni nello **sviluppo di un piano marketing strategico, la definizione di obiettivi per il futuro, nuovi scenari di sviluppo aziendale e il design di un'identità visiva** che potesse raccontare al meglio Tesolin SPA.

Tesolin si occupa di carpenteria metallica leggera, lavorazioni di semilavorati in metallo e stampa 3D di metalli. Fin dall'inizio sono emerse le difficoltà interne all'azienda di trovare un utilizzo della stampa 3D del metallo che potesse essere coerente con lo sviluppo aziendale, avendo difficoltà nel comunicare all'esterno dell'azienda quanto questo settore possa essere innovativo ed eticamente utile.

Durante il workshop quindi si è partiti da una profonda analisi di cosa Tesolin produce oggi, sviluppando poi diversi scenari nel campo della stampa 3D del metallo. Gli studenti sono stati molto abili a trovare diversi impieghi interessanti e non scontati, che dopo un'approvazione da parte del cliente, sono stati a gruppi studiati a fondo, valutandone possibilità per il futuro e individuando uno sviluppo aziendale coerente e solido. Capiti gli scenari futuri di questa tecnologia così innovativa e poco utilizzata ancora oggi, si sono disegnate diverse proposte d'identità visiva che potessero raccontare al meglio quello che l'azienda avrebbe potuto essere nel futuro, aiutando a comunicare se stessa in un modo emozionale, chiaro e forte, tramite un messaggio dedicato ad altre imprese.

pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Tesolin Spa

Project Area
| Corporate Identity, Communication Design

PROJECT MANAGER
▀ Prof. Tommaso Gentile

TUTOR
▀ Alessandro Santoro

STUDENTS
▀ Rosalita Baldassin
▀ Eleonora De Nardi
▀ Vivaldo Lleshi

Oltre l'ostacolo

Comunicazione d'Impresa per Tesolin Spa



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Tesolin Spa

Project Area
| Corporate Identity, Communication Design

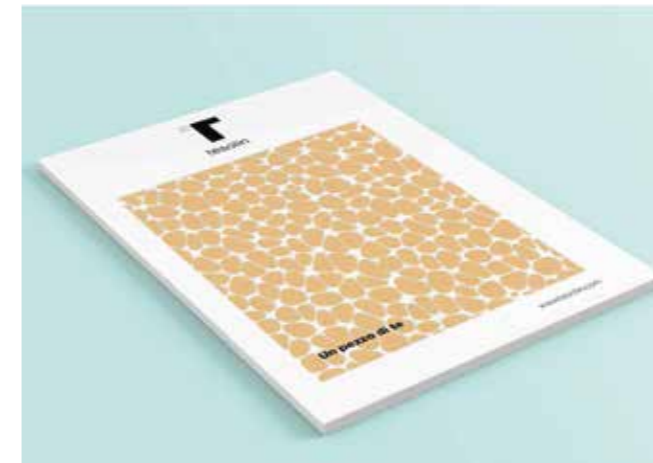
PROJECT MANAGER
▀ Prof. Tommaso Gentile

TUTOR
▀ Alessandro Santoro

STUDENTS
▀ Lisa Crosato
▀ Sebastiano Fiabane
▀ Andrea Visentin
▀ Daniele Zanin

Noi siamo nelle piccole cose

Comunicazione d'Impresa per Tesolin Spa



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Tesolin Spa

Project Area
| Corporate Identity, Communication Design

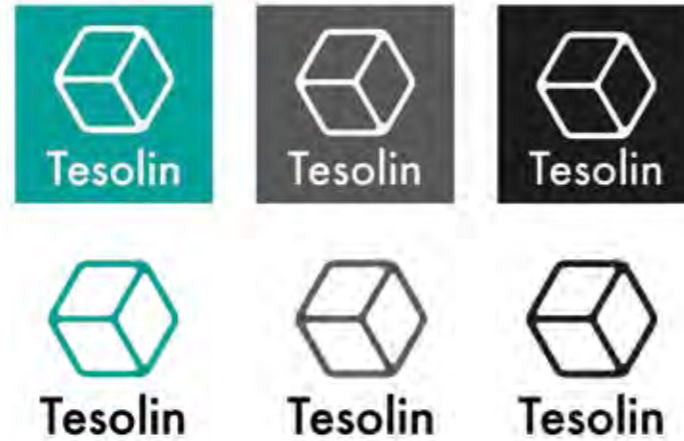
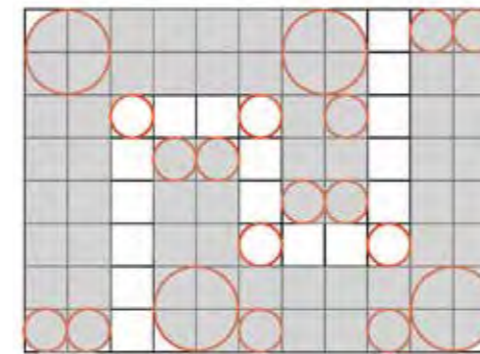
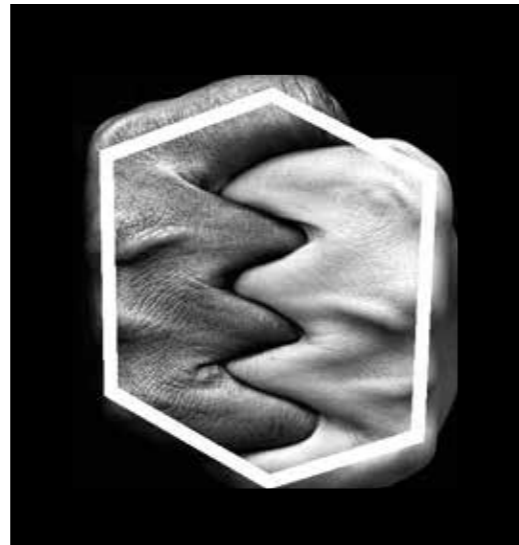
PROJECT MANAGER
| Prof. Tommaso Gentile

TUTOR
| Alessandro Santoro

STUDENTS
| Marta Dei Tos
| Emanuele Dri
| Riccardo Forner

Etica

*Comunicazione d'Impresa
per Tesolin Spa*



pordenone design week

WORKSHOP

Company

| Tesolin Spa

Project Area

| Corporate Identity, Communication Design

PROJECT MANAGER

▀ Prof. Tommaso Gentile

TUTOR

▀ Alessandro Santoro

STUDENTS

▀ Andrea Samaritan

▀ Cecilia Vanin

▀ Gaia Pisano

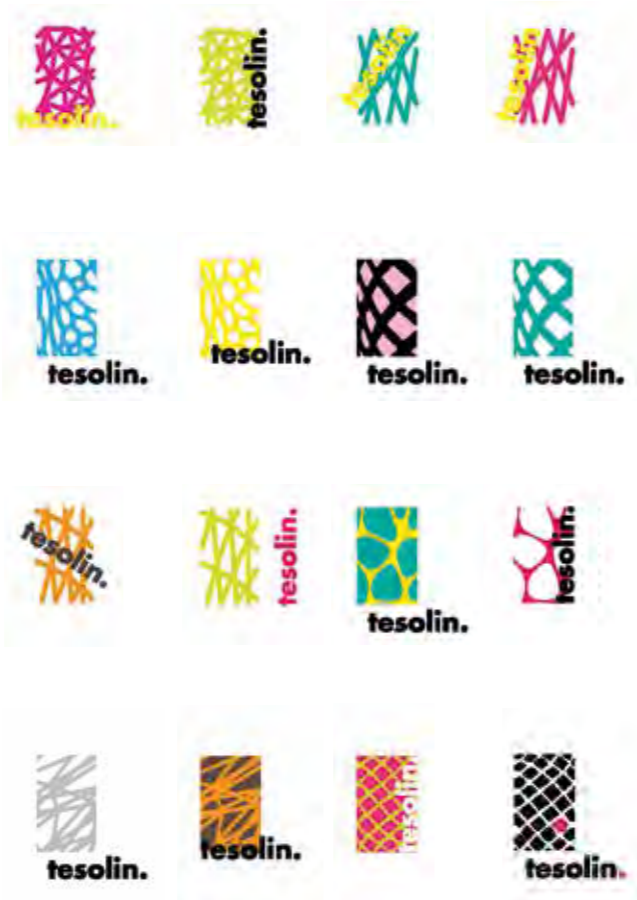
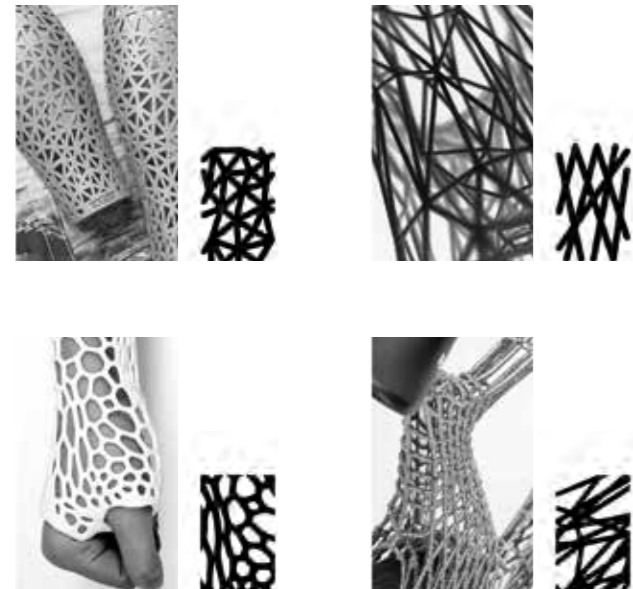
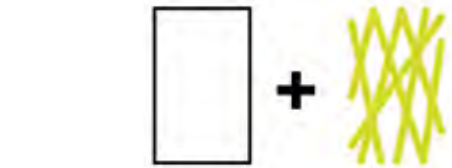
▀ Paolo Zanin

Nuovi Scenari

Comunicazione d'Impresa per Tesolin Spa



abcdefghijklmnopqr-
stuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNQP-
QRSTUVWXYZ
0123456789



pordenone design week

WORKSHOP

Company

| Tesolin Spa

Project Area

| Corporate Identity, Communication Design

PROJECT MANAGER

▀ Prof. Tommaso Gentile

TUTOR

▀ Alessandro Santoro

STUDENTS

▀ Genny Botter

▀ Stefano Frare

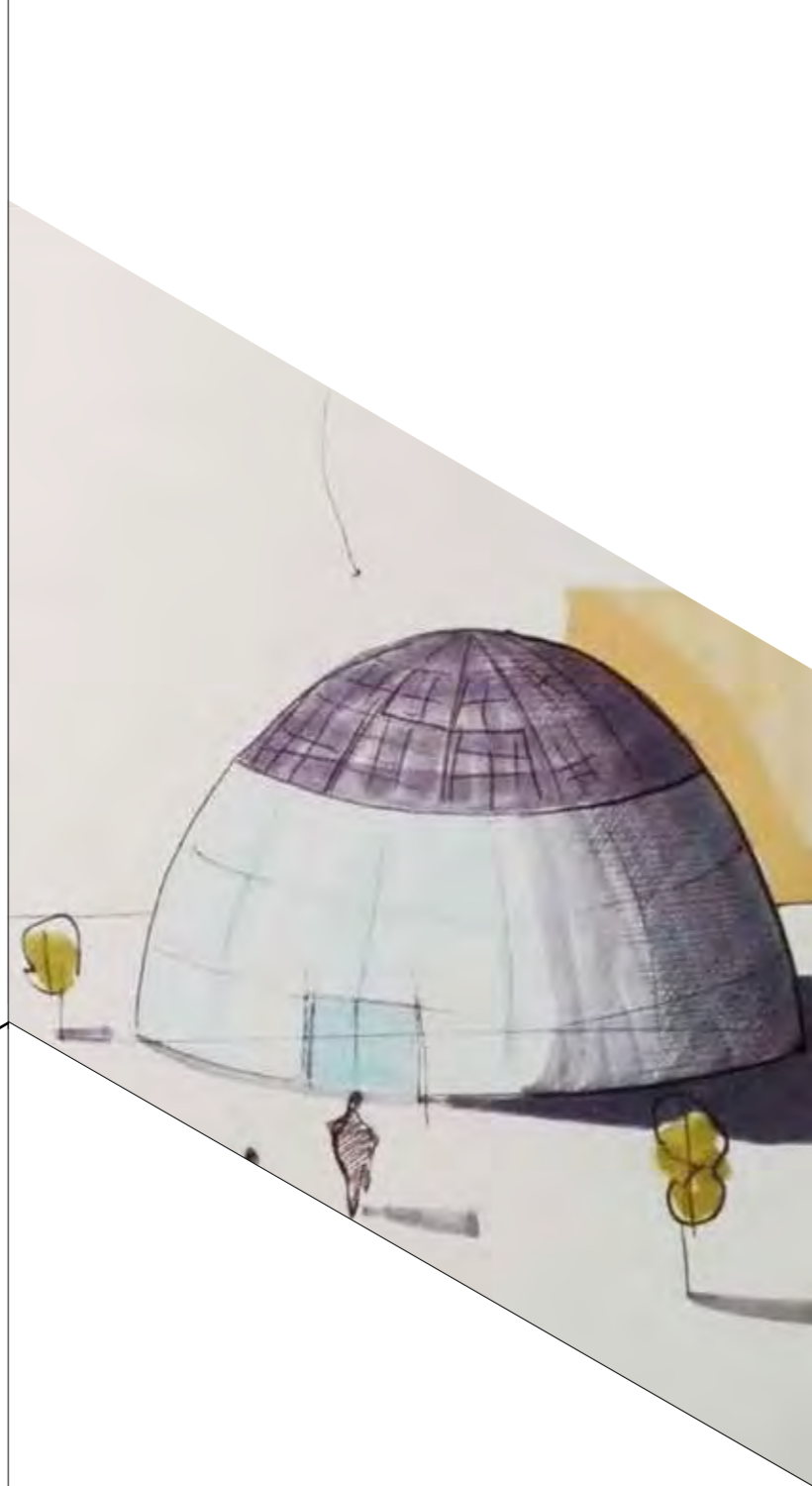
▀ Francesco Silvestrin

Un pezzo di te

Comunicazione d'Impresa per Tesolin Spa

Tesolin





Aziende

Comin srl

COMINshop progetta e realizza negozi dal concept unico, ambienti capaci di generare atmosfere coerenti con la filosofia, lo stile e i valori del commerciante imprenditore. L'azienda sviluppa e produce arredi dalle soluzioni innovative e qualifica il proprio know-how in altre tre aree di business quali: subfornitura di prodotti finiti e semilavorati in metallo per l'arredo, ricerca e sviluppo di espositori commerciali, servizi e consulenze per negozi in attività.

Sinesy srl

Sinesy analizza, progetta e sviluppa soluzioni di digitalizzazione dei processi di vendita, di marketing e di relazione con la clientela. Focalizza competenza e attività in quattro settori: Retail, Manufacturing, Sanità e Finance.

Obiettivi

Il progetto

Abbiamo identificato una linea tangente che collega i quattro ambiti del negozio del futuro: l'interazione dell'ambiente fisico con l'uomo, l'interazione del prodotto con l'uomo, l'interazione del digitale con l'uomo e l'interazione uomo/uomo.

L'uomo è il tramite dell'interazione: imprescindibile, come un autore in cerca della propria storia da narrare, è accompagnato da un Virgilio nel suo percorso di interazione ed educazione alla vista.

Parimenti il workshop "Il negozio del Futuro" si prefigge lo scopo di **accompagnare partecipanti e negozianti, prossimi designer e imprenditori, verso il proprio racconto da narrare, nel tratto e nell'impresa.**

pordenone design week
WORKSHOP

Company
| CominShop Srl, Sinesy Srl

Project Area
| Concept Store Design

PROJECT MANAGER

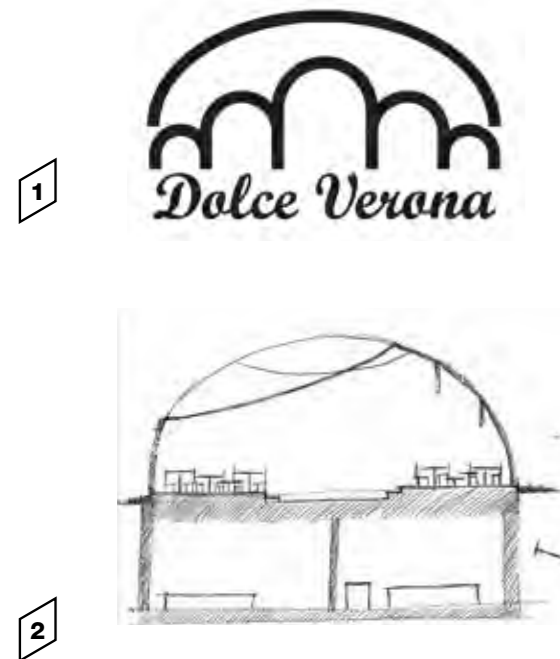
- ▀ Andrea Bravin
- ▀ Giuliano Pellizzari
- ▀ Prof. Luca Maiello

TUTOR

- ▀ Laura Pavan
- ▀ Luciana Bravin

STUDENTS

- ▀ Rosolen Beatrice
- ▀ Minaudo Lorenzo
- ▀ De Barba Sara
- ▀ Durisotti Martina
- ▀ Cunial Diletta
- ▀ Ruggeri Pietro
- ▀ Finotto Simone
- ▀ Bocus Elisa
- ▀ Kolleshi Juella
- ▀ Bortolin Davide
- ▀ Caldana Marta
- ▀ Rosa Alessandro
- ▀ De Lorenzo Sofia
- ▀ Cernotta Giacomo
- ▀ Tilatti Martina
- ▀ Gava Davide
- ▀ Padovan Ayele



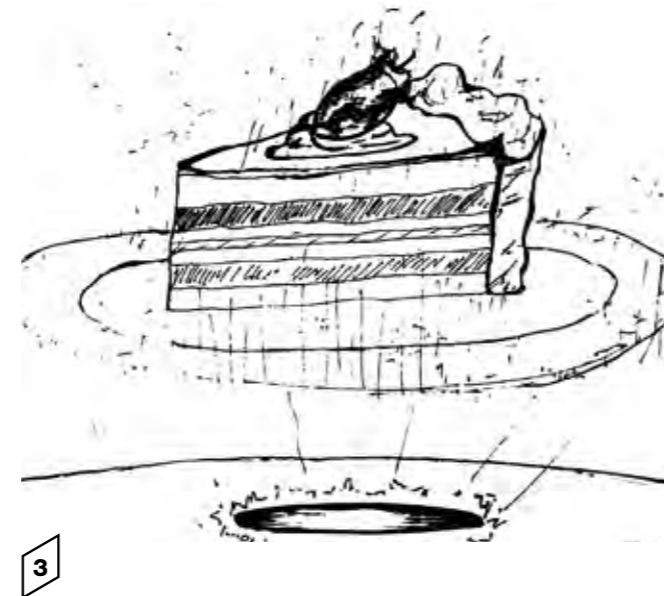
Negozi del futuro

Dolce Verona

1 La sfida è realizzare un negozio nell'anno 2023 rispettando le quattro interazioni: uomo con prodotto, digitale, ambiente persone. Questa tipologia di negozio è ambientata nel triveneto. Concluso ciò abbiamo scelto di progettare una pasticceria di alto-medio livello in tema con la città di Verona.

2 Abbiamo rivisitato lo stile di Verona, integrandolo alla struttura del nostro negozio. Prendendo spunto dalla pianta interna di un teatro abbiamo definito la disposizione interna della struttura.

3 Abbiamo rivisitato la lampada ad Arco della Flos e la composizione del tavolo Tulip della Knoll integrandole con tecnologie high-tech. I menù proiettati permettono di darci attraverso l'emanazione dei profumi una forte esperienza sensoriale.



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| CominShop Srl, Sinesy Srl

Project Area
| Concept Store Design

PROJECT MANAGER

- ▀ Andrea Bravin
- ▀ Giuliano Pellizzari
- ▀ Prof. Luca Maiello

TUTOR

- ▀ Laura Pavan
- ▀ Luciana Bravin

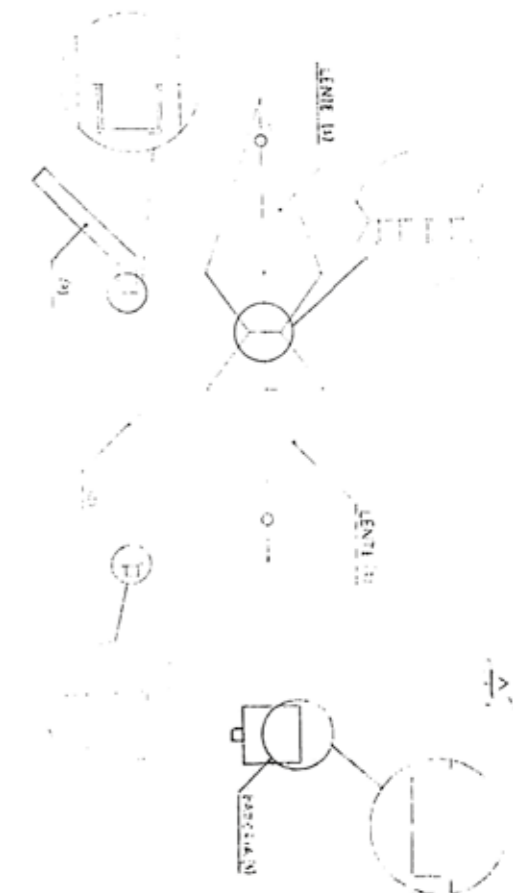
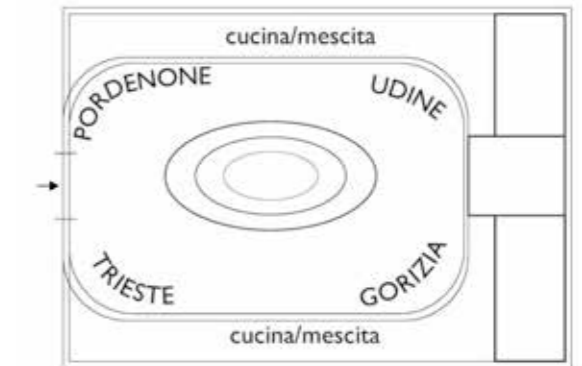
STUDENTS

- ▀ pag. 68



GIR FVG

The walk of taste



PROJECT MANAGER

- ▀ Andrea Bravin
- ▀ Giuliano Pellizzari
- ▀ Prof. Luca Maiello

TUTOR

- ▀ Laura Pavan
- ▀ Luciana Bravin

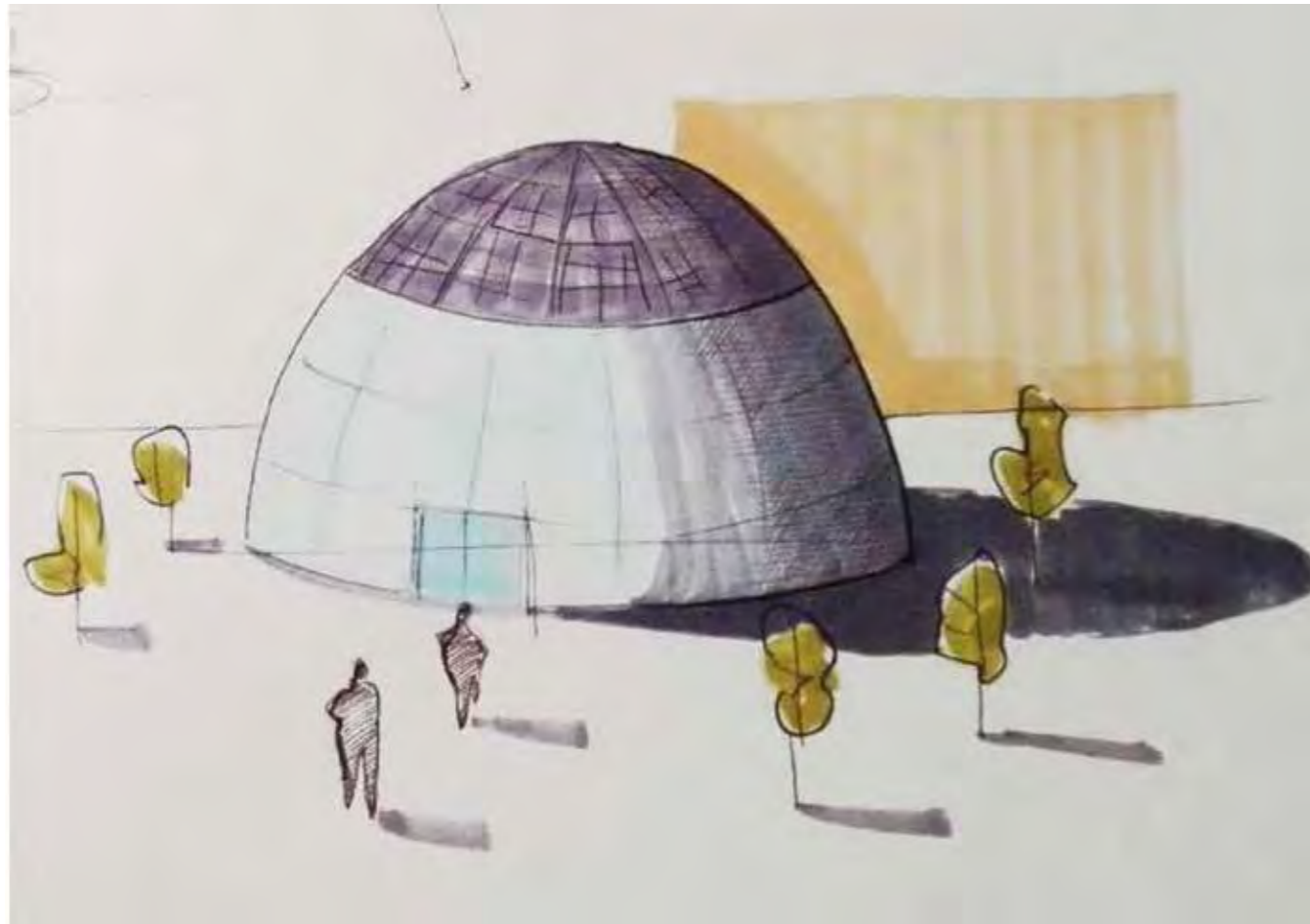
STUDENTS

- ▀ Karin Bossman
- ▀ Sara De Barba
- ▀ Marta Caldana
- ▀ Simone Finotto
- ▀ Lorenzo Minaudo
- ▀ Giulia Scattolon

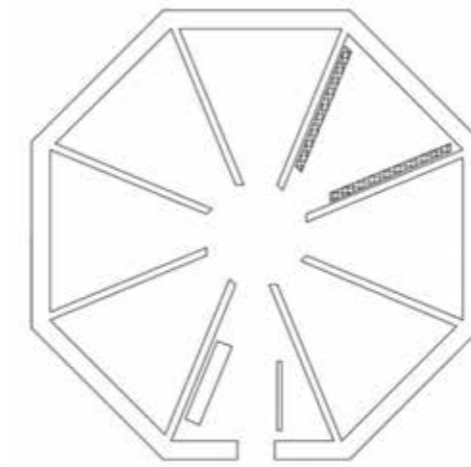
La cupola del sapere

*La libreria tecnologica
a Treviso*

- 1 Logo
- 2 Pianta
- 3 Ingresso
- 4 Libreria
- 5 Terrazza



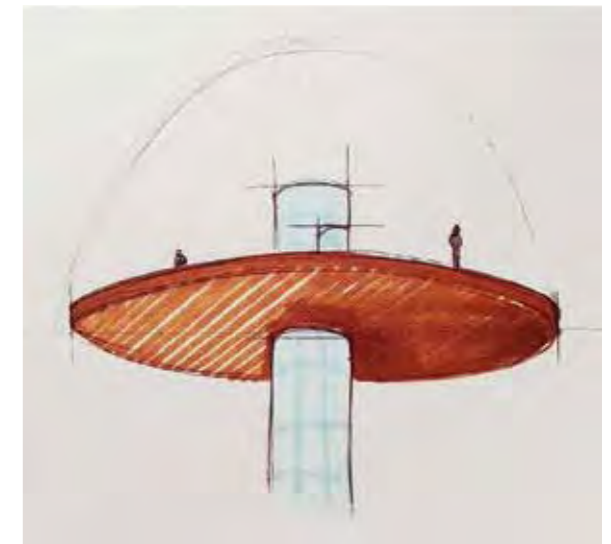
1



2



4



5



3

Company

| CominShop Srl, Sinesy Srl

Project Area

| Concept Store Design

PROJECT MANAGER

- ▀ Andrea Bravin
- ▀ Giuliano Pellizzari
- ▀ Prof. Luca Maiello

TUTOR

- ▀ Laura Pavan
- ▀ Luciana Bravin

STUDENTS

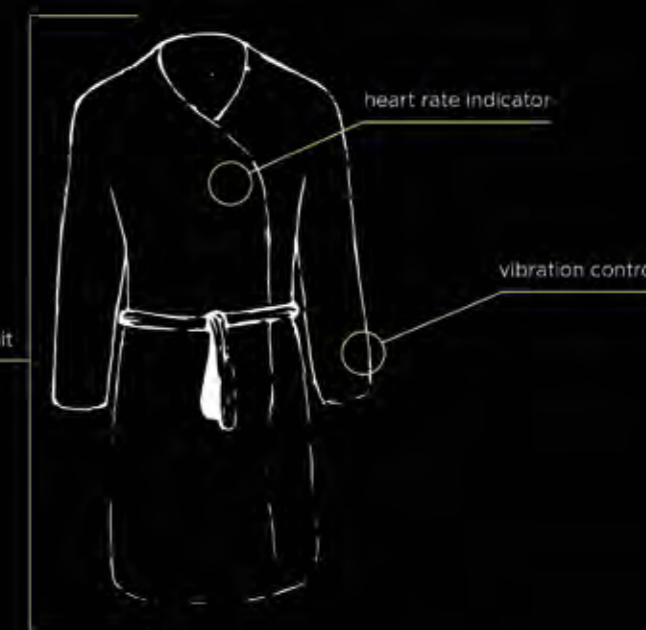
- ▀ David Harrison Ferrell II
- ▀ Amerigo Girardi
- ▀ Juella Kolleshi
- ▀ Sofia De Lorenzo
- ▀ Ayele Padovan
- ▀ Maja Sustersic
- ▀ Martina Tilatti

Pleasure

Future retail
experience concept



size measurement unit



1 PRENOTAZIONE

L'utente entra in negozio, si trova in un ambiente moderno e rilassante



4 ACCAPPATOIO

Indossa un accappatoio digitale che leggerà i suoi usi, costumi, gusti, abitudini d'acquisto



2 ACCOGLIENZA

L'utente viene accolto dal personale con un bicchiere di vino di lusso



5 CARDIAC ACTIVATION

L'accappatoio si attiva con il battito cardiaco, che diventa l'ID di riconoscimento di ogni utente



3 CAMERINO

L'utente entra nel camerino e si spoglia, svestendosi anche di tutto lo stress della giornata



6 AVVISO

L'utente, camminando nel negozio, verrà avvisato dall'accappatoio quando legge l'interesse nei confronti dei capi proposti nel negozio



7 LED

Si accenderanno anche una serie di led per guidare l'utente verso il capo adatto



10 ACCESSORI

Lo schermo proporrà anche una serie di accessori consigliati in relazione a quanti utenti hanno abbinato l'abito con l'accessorio ritenuto idoneo



8 MISURAZIONE TAGLIA

L'accappatoio è in grado anche di rilevare la giusta taglia per ogni utente, facilitando il processo d'acquisto



11 PROVA VESTITI

I vestiti verranno sempre provati dall'utente prima di acquistarli



9 SCHERMO INFORMATIVO

Uno schermo rappresenta una serie di informazioni utili per l'utente (materiali, colori eccetera) nonché suggerimenti su profumi o accessori correlati e ritenuti idonei per esso



12 PAGAMENTO

L'acquisto avverrà in automatico grazie ai dati di carta di credito forniti al momento della prenotazione





Azienda

Midj Spa

L'Italia per Midj non è solo un luogo di produzione ma va ben oltre: è il modo di pensare e di vivere abbracciato nel progettare, interpretare e innovare l'idea di arredamento fin dal 1987.

In trent'anni di lavoro Midj è riuscita a portare la cura di una produzione artigianale a dimensione industriale. Ciò significa che gli aspetti tipici della cura del lavoro artigiano vengono garantiti anche a fronte di una produzione in larga scala.

Il team di Midj è composto da uomini e donne che, sostenute dal nostro Codice Etico, in qualsiasi contesto garantiscono un'assistenza professionale e competente in tutto il mondo.

Obiettivi

Progettare la stanza del futuro

Progettare la stanza del futuro è il titolo del workshop proposto dall'azienda Midj, che ha scelto come destinatari un pubblico giovane della stessa età degli studenti. In questo modo **i progettisti hanno potuto immaginare uno scenario futuro a loro dedicato**, concretizzando i desideri, dando forma a quello che avrebbero voluto trovare nella propria stanza.

È più facile osservare che osservarsi, ma con capacità di indagine e di elaborazione, i vari gruppi sono riusciti a delineare una visione in trasformazione con caratteristiche di fattibilità reale, aiutati dalle informazioni ricevute durante una visita organizzata dall'azienda nella propria sede, che ha fornito preziosissimi input e riferimenti concreti fondamentali per la definizione delle proposte, che se ulteriormente sviluppate, hanno tutte la potenzialità di diventare dei veri prodotti.

PROJECT MANAGER

Prof.ssa Patrizia Bertolini

Edy Fantin

TUTOR

Elena Rausse

STUDENTS

Bergantin Marco

Bidese Giulia

Biscontin Paolo

Bortolin Francesco

Cappello Andrea

Chiappini Francesca

Della Bruna Alessia

De Lorenzi Giada

Fabbro Chiara

Gasparotto Filippo

Mamerti Gianmarco

Manca Angela

Marzin Davide

Olinteo Alessandra

Mutta Arianna

Negrin Tommaso

Sciardi Enrico

Sow Mariama

Tessaro Elena

The Music's Room

*Idee di progetto
per uno spazio esperienziale*

1 Green Invasion

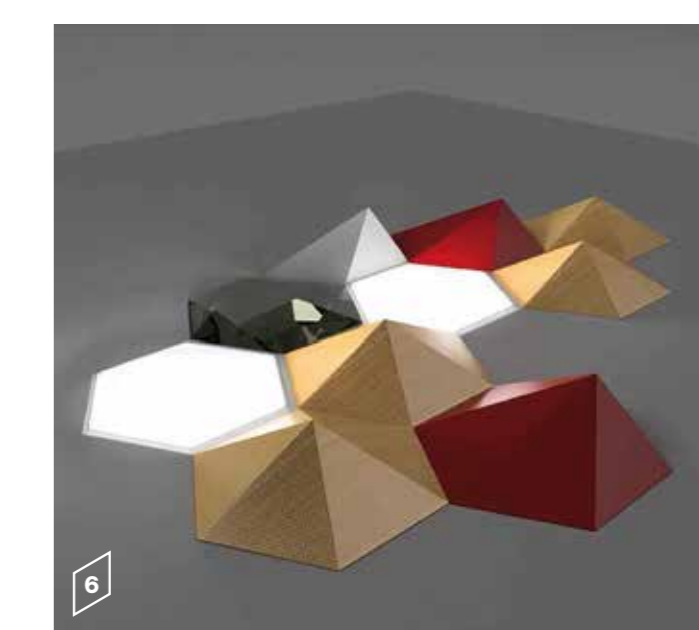
2 Perl

3 Spline

4 Mr. Bean

5 Lyd

6 BEeHIVE



1

5

6

PROJECT MANAGER

Prof.ssa Patrizia Bertolini

Edy Fantin

TUTOR

Elena Rausse

STUDENTS

pag. 76

The Music's Room

*Idee di progetto
per uno spazio esperienziale*

1 **Simp**

2 **Trio**

3 **Chronos**

4 **Tatami Relax**



PROJECT MANAGER

Prof. Sakura Adachi

Edy Fantin

TUTOR

Elena Rotondi

STUDENTS

Federica Poles

Alice Vanin

Alberto Zanardo

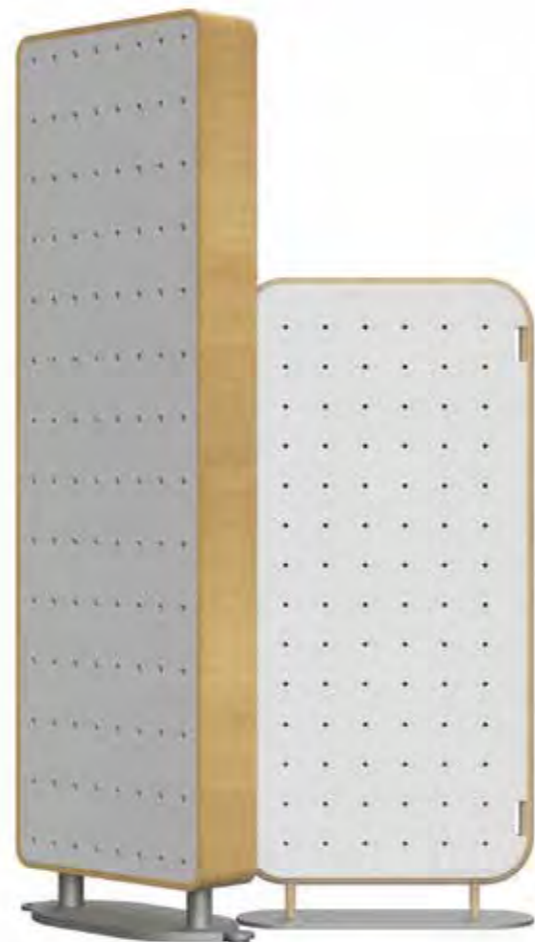
The Music's Room

*Idee di progetto
per uno spazio esperienziale*

1 Boom

2 Jimi

3 WoW



1



2



3



PROJECT MANAGER

Prof. Sakura Adachi

Edy Fantin

TUTOR

Elena Rotondi

STUDENTS

pag. 80

The Music's Room

*Idee di progetto
per uno spazio esperienziale*

1 **EMME**

2 **Beyond**



The Music's Room: Swing

Costruisci il tuo futuro

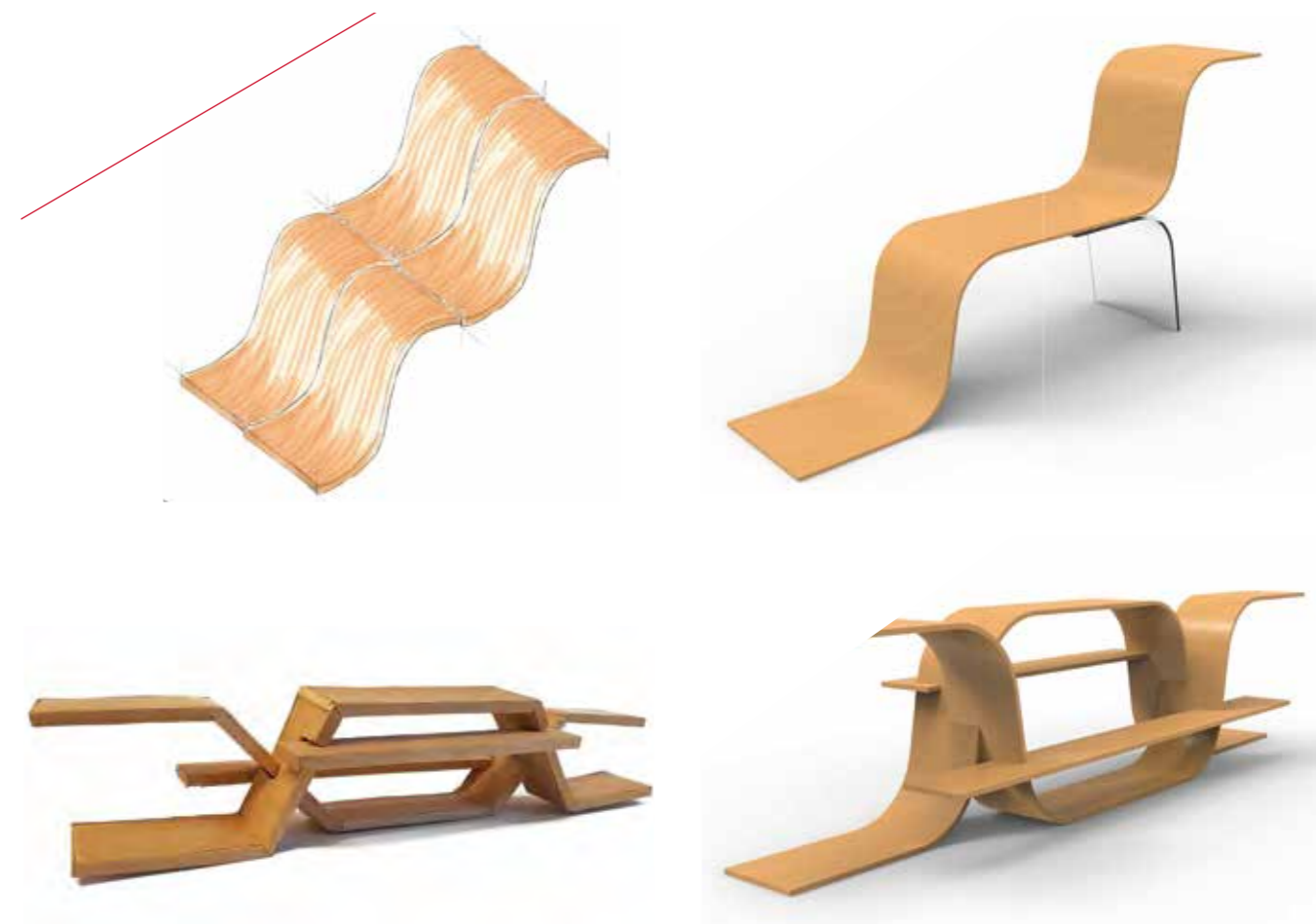
Swing è una consolle realizzata con 2 tipologie di semi-lavorati: un unico elemento curvato e dei rettangoli. La produzione risulta molto economica grazie all'utilizzo degli stessi elementi combinati diversamente fra loro. Il gioco geometrico della composizione crea un ritmo armonico nuovo, lontano dalla rigidità dei mobili modulari. Osservando le due proposte compositive, non si ha la percezione che siano realizzate dagli stessi elementi.

PROJECT MANAGER

- Prof.ssa Donata Parruccini
- Edy Fantin

STUDENTS

- Alessandro Caminiti
- Giacomo Caprioli
- Anna De Lazzari
- Luca Di Benedetto
- Debora Giovanetti
- Umberto Rosso



PROJECT MANAGER

- Prof.ssa Donata Parruccini
- Edy Fantin

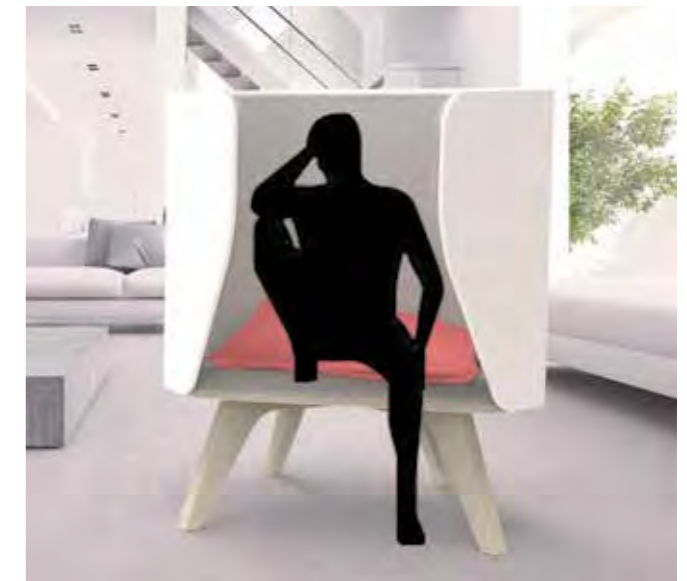
STUDENTS

- Andrea Casagrande
- Matteo Pasutto
- Sandro Pivetta

The Music's Room: Solo

Definisci il tuo spazio

Poltrona che è molto più di una poltrona, lo schienale dalle dimensioni importanti è capace di creare un micro ambiente nel quale trovare protezione, i suoi lati essendo apribili consentono anche un uso più tradizionale. È un arredo estremamente versatile, utilizzabile sia in ambienti domestici che in quelli pubblici. Arricchita con casse acustiche accoglie al meglio chi si vuole isolare dall'ambiente ascoltando della musica.



The Music's Room: Hookit

Crea il tuo spazio personale

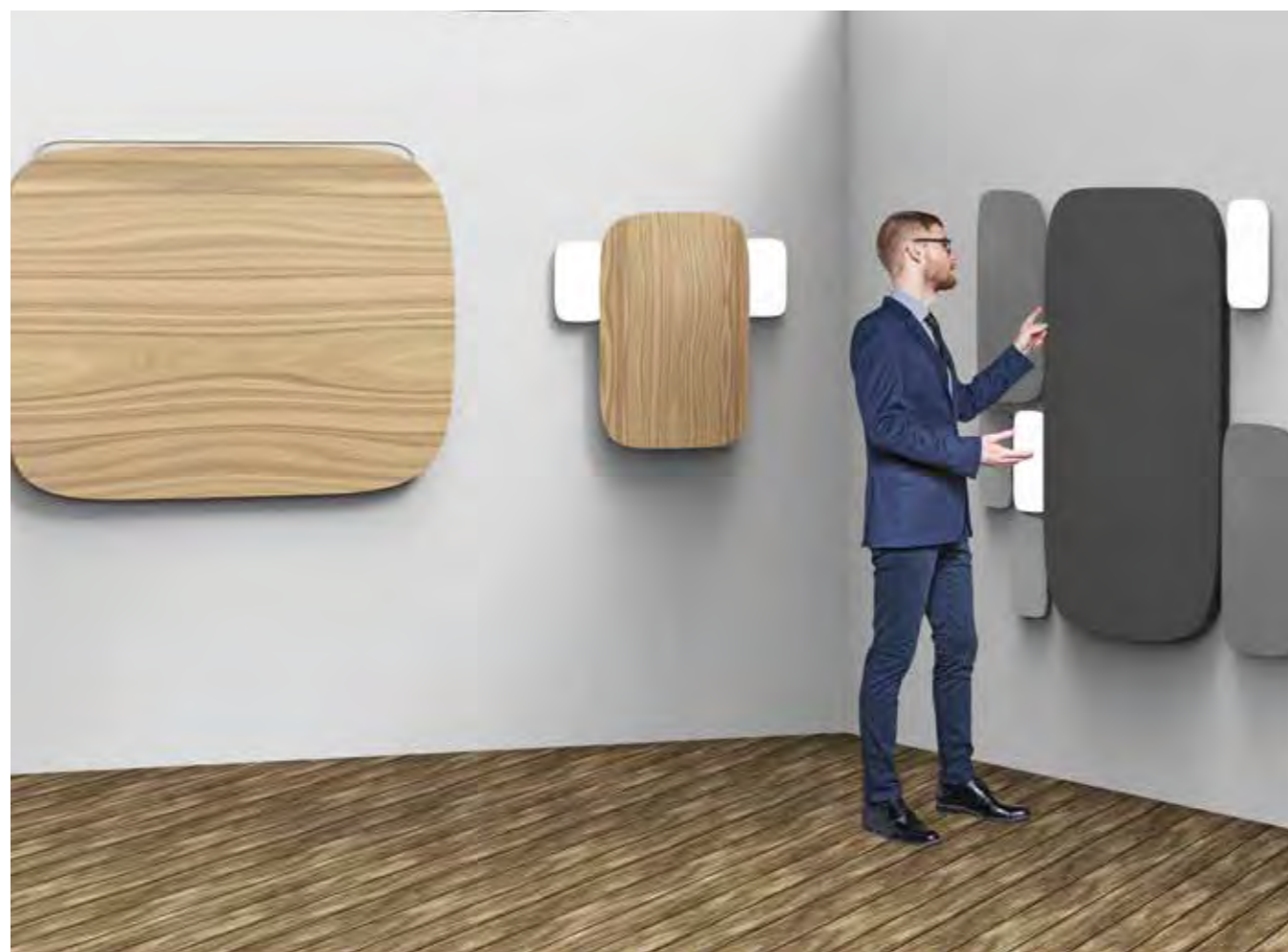
Hookit usa diversamente lo spazio che si ha a disposizione, modificandolo a seconda delle proprie esigenze, in questo progetto sono le azioni ad essere importanti e non più gli oggetti. Un sistema di ancoraggio fissato alle pareti consente il mimetismo degli elementi usati che scompaiano come inglobati dallo sfondo delle pareti attrezzate. La ricerca che si compie tende all'astrazione, si cerca infatti di arrivare al vuoto, un vuoto formale carico di tecnologia e di funzionalità.

PROJECT MANAGER

- Prof.ssa Donata Parruccini
- Edy Fantin

STUDENTS

- Francesco Toccane
- Davide Paquola
- Giorgia Zambon
- Manolo Triches
- Riccardo Cozzi



PROJECT MANAGER

- ▀ Prof.ssa Donata Parruccini
- ▀ Edy Fantin

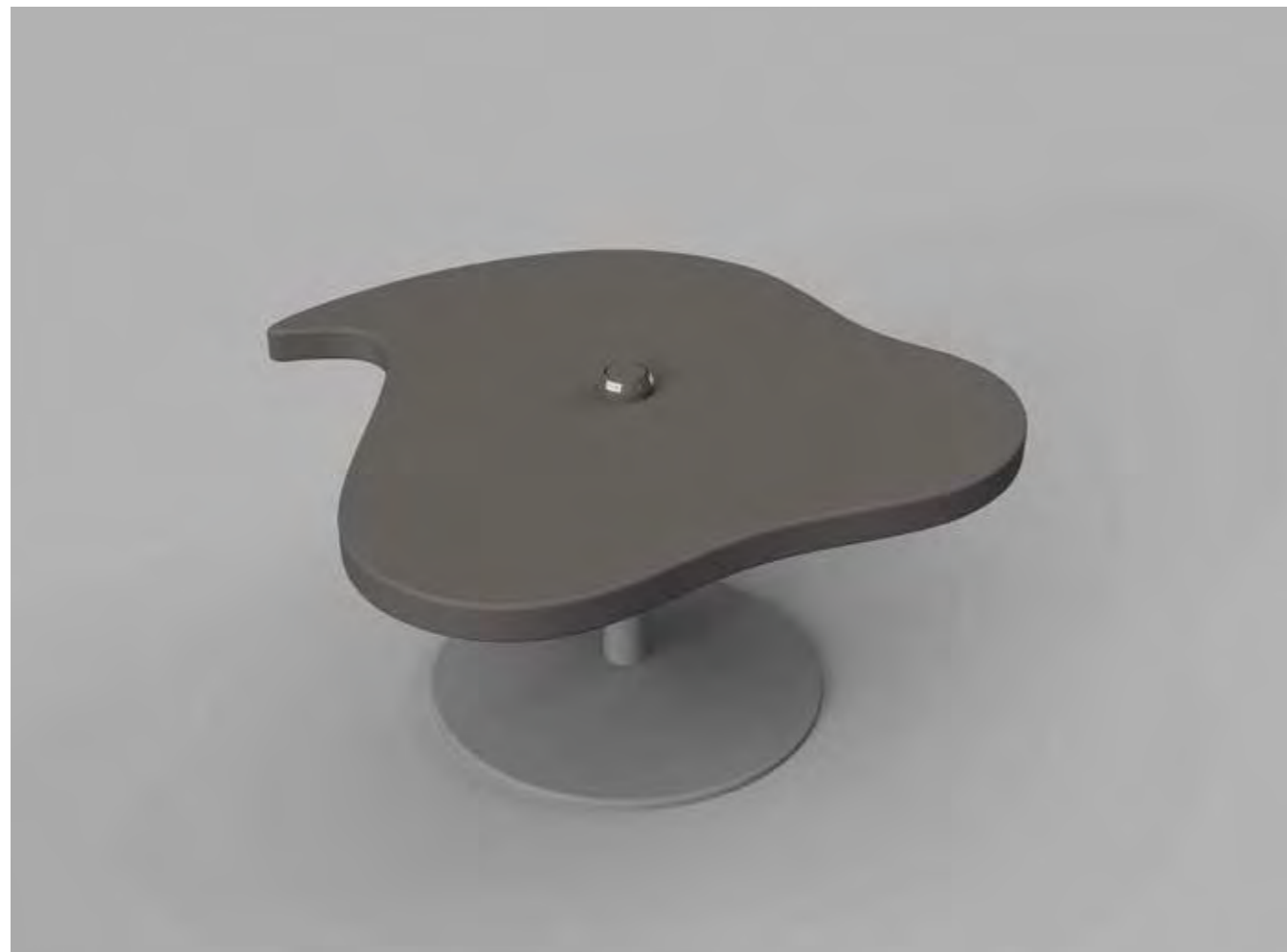
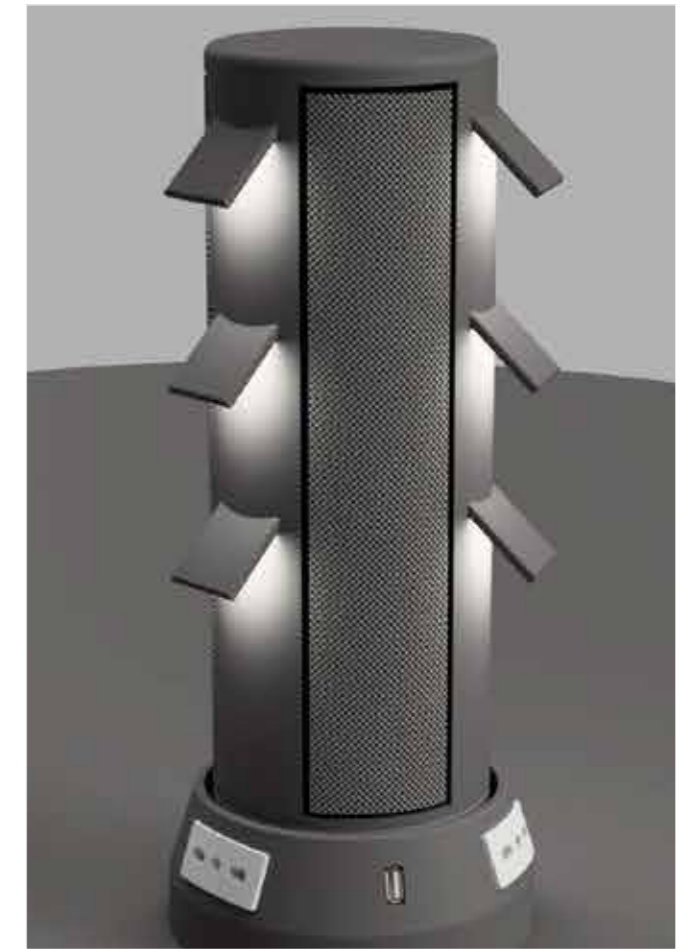
STUDENTS

- ▀ Paola Girardi
- ▀ Riccardo Quercig

The Music's Room: Loop

Un piano, mille possibilità

Loop è una scrivania attrezzata, caratterizzata da un piano di lavoro con una sagoma disegnata per facilitare le diverse funzioni a cui è destinata, ne deriva un perimetro del piano amorfo percepito come un elemento singolo di forte impatto, ma a guardar meglio questa forma consente un'aggregazione illimitata con altri tavoli, accoglie e compenetra in un sistema continuo.



pordenone design week
WORKSHOP

Company
| Midj Spa

Project Area
| Product Design

PROJECT MANAGER

- ▀ Prof.ssa Donata Parruccini
- ▀ Edy Fantin

STUDENTS

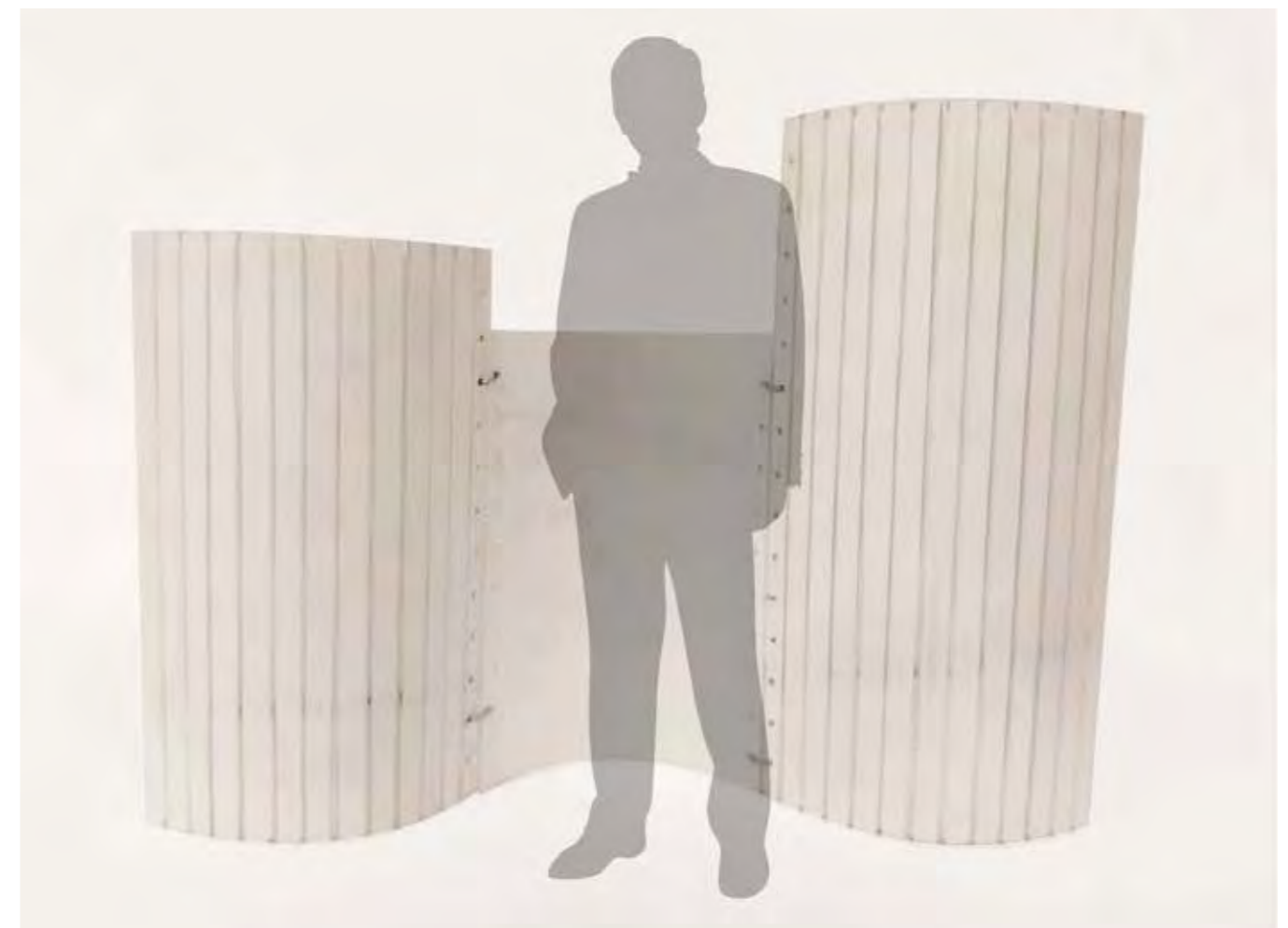
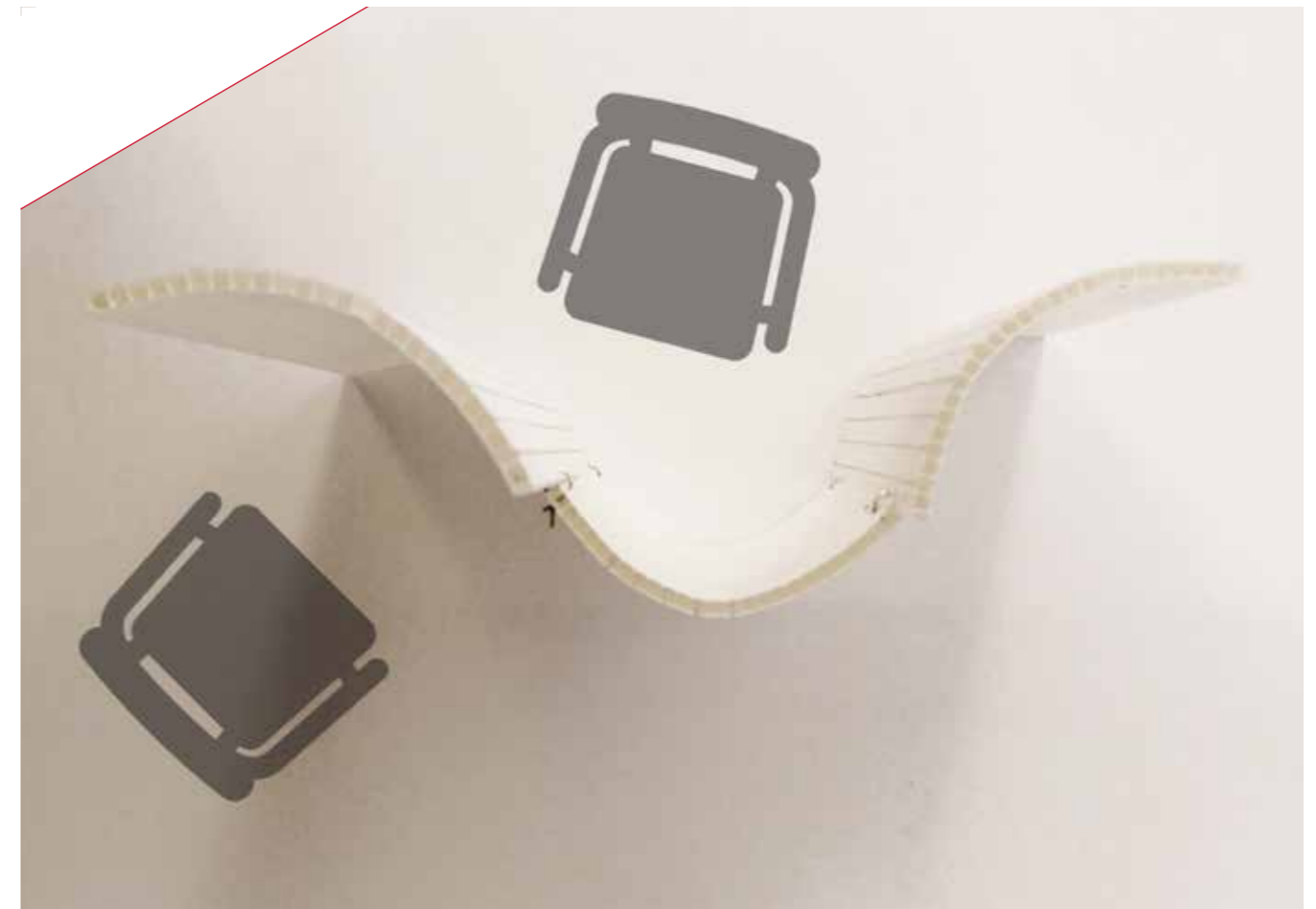
- ▀ Gabriele Dalla Bona
- ▀ Marco Di Donè
- ▀ Edoardo Bortolussi

The Music's Room: Wave

*Un nuovo modo
di vivere lo spazio*

Struttura attrezzata con il quale modulare lo spazio e creare il proprio ambiente, è realizzato con dei pannelli fono assorbenti che intrappolano il suono rendendo l'ambiente più confortevole.

Oggetto dalla linea semplice di grande versatilità, testimonia una progettazione attenta non solo agli aspetti visibili ma capace di lavorare sull'impercettibile che diventa essenziale.





Obiettivi

*Food Heritage:
conoscere il territorio
per interpretare il futuro*

Il lavoro di ricerca si è focalizzato sull'**individuazione di un prodotto alimentare tipico, da utilizzare come strumento di valorizzazione locale e di marketing territoriale.**

La scelta è ricaduta sulla Pitina, un antichissimo salume tipico della Val Tromontina. Una vallata delle Prealpi Carniche che si trova in provincia di Pordenone che comprende vari comuni ed è attraversata da nord a sud dal fiume Meduna.

La sua specificità geografica l'ha resa luogo di passaggio degli allevatori che seguivano le greggi nelle loro migrazioni stagionali. Proprio da questa attività è nata la Pitina, si tratta, infatti, di un salame ottenuto dalla lavorazione di carne di origine ovina (i capi che perivano lungo il tragitto) e selvatica come cervo, camoscio, capriolo, daino che i pastori incontravano nelle zone montane.

La Pitina è un presidio Slow Food, ed il risultato della ricerca ha dato luogo alla declinazione della comunicazione del prodotto. Infatti è stata realizzata la **progettazione del marchio e del logotipo, della grafica, dell'immagine coordinata, del packaging e della comunicazione sul punto vendita.**

Il tutto rispettando le qualità ed i valori che la Pitina racchiude in sé, qualità come la velocità di preparazione e la trasportabilità che l'anno resa indispensabile compagna di viaggio dei pastori per spuntini veloci durante il cammino o in caso di necessità impreviste, come la sostenibilità ecologica essendo il frutto di risorse di recupero, come la semplicità e il roots sound che evocano sua forma irregolare e tascabile.

pordenone design week

WORKSHOP

Company

| Cluster Enogastronomico del Friuli Venezia Giulia

Project Area

| Packaging Design

PROJECT MANAGER

▀ Prof. Marco Pietrosante

TUTOR

▀ Elisa Delli Zotti
▀ Valentina Bolzan

STUDENTS

▀ Alessandra Pellegrinet
▀ Sofia Lucchese
▀ Arber Rustemi
▀ Jessica Lava
▀ Lora Osman
▀ Michelle Benetti
▀ Carlotta Barriviera
▀ Eleonora Majeroni
▀ Jasmine Bignotti
▀ Kevin Gumirato
▀ Elisa Padovan
▀ Elsa Calligaro
▀ Gianluca Barbui
▀ Chiara Celotto
▀ Anna Zanin
▀ Irene Camilli
▀ Martin Pividori

La Pitina

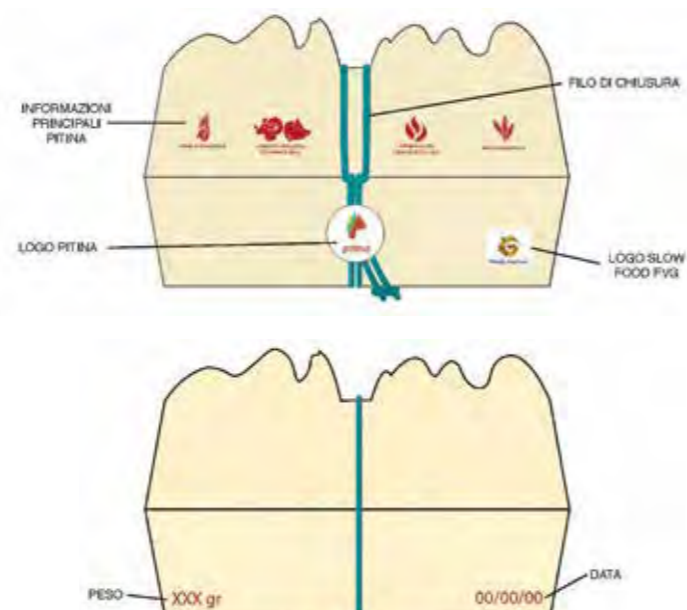
Promuovere la Val Tramontina attraverso la comunicazione di un prodotto tipico



pitina



LA VAL TRAMONTINA





Stefano Tessadori è stata la prima persona in assoluto che ho conosciuto in relazione alla nuova realtà rappresentata da ISIA Pordenone. Si presentò quando ancora stavamo a Palazzo Badini, con semplicità, offrendo un dialogo con la scuola intelligente e prezioso e portando con sé un aspetto umano e culturale di grande spessore.

Architetto e professore, persona colta e gentile, l'amico Stefano ha condiviso tanta parte della nostra vicenda e con essa quella di tutto un territorio, sempre in modo trasparente, disinteressato e cordiale, partecipando a diverse Design Week e sempre dando generosamente il suo contributo.

Sono onorato di poterne ricordare qui, in un contesto vitale come una scuola, la sua recente scomparsa, una perdita dolorosa e prematura. Restando fra queste pagine piene di progetti e volti entusiasti so per certo caro Stefano che ti troverai a casa.

Un caloroso ricordo da parte di tutti noi e un saluto sincero alla famiglia.

Giuseppe Marinelli De Marco

pordenone design week

partners



con il sostegno di





**pordenone
design
week**

VII EDIZIONE

SCUOLE OSPITI

IPSIA CARNIELLO DI BRUGNERA / LEGNO ARREDO
Tutor: Mirto Antonel; Giusi Di Rito

Bressa Pietro
Marazzato Mattia
Zago Giacomo
Bertoli Leonardo
Della Bruna Alessia
Sow Mariama
Di Donè Marco
Feltrin Tommaso
Saccon Alessandro
Dalla Bona Gabriele
Girardi Amerigo
Zanette Alex

IAL Scuola Regionale / ARTIGIANI DIGITALI
Tutor: Nicola Benedet

Milena Busi
Patrizia Caso
Christian Fucini
Mikele Jera
Kevin Rukaj
Nazim Mohammad

IUSVE - VENEZIA / COMUNICAZIONE E MARKETING
Tutor: Davide Perale

Giacomo Caprioli
David Harrison Il Ferrel
Alessandro Caminiti
Chiara Zaniol
Giulia Scattolon
Giada Gaianigo
Davide Perale

Facoltà di design di Lubjiana
SEZNAM KANDIDATOV ZA PORDENONE
ZAP. ŠT PRIIMEK IN IME

Bossman Karin
Brufach Bea
Črnič Anja
Kresal Sara
Kumelj Živa
Omahen Zavolovešk Vivijan
Rajko Ivana
Rus Fia
Štefančič Tina
Šušteršič Maja

GLOCAL è una rivista di
Pordenone Design Week

da un'idea di
Giuseppe Marinelli De Marco
e **Associazione Pordenone Design**

redazione
Saradiana Sacilotto
Elena Rausse
Bruno Testa

Design
D'Orsi Studio (Mirko Fort)