

**SCHEMA WORKSHOP – Yes, We Play!**

Anno Accademico 2017/2018

Titolo Workshop:

Yes, We Play! Scopri, sperimenta, inventa.

A cura di:

Proposto dal prof. Paolo Parea

A cura dall'arch. Barbara Annunziata

Indirizzato a:

tutti gli studenti del corso di DESIGN

Partecipanti:

min 12 - max15

Requisiti richiesti:

nessuno

Durata e Crediti:

25 ore - 2 crediti

Periodo di svolgimento:

Luglio 16-21

Giorni, orari ed aule di svolgimento:

|                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
| <b>Lunedì 16 luglio</b>    | 10.00-16.00 (1 ora pausa pranzo) |
| <b>Martedì 17 luglio</b>   | 10.00-16.00 (1 ora pausa pranzo) |
| <b>Mercoledì 18 luglio</b> | 10.00-16.00 (1 ora pausa pranzo) |
| <b>Giovedì 19 luglio</b>   | 10.00-16.00 (1 ora pausa pranzo) |
| <b>Venerdì 20 luglio</b>   | 10.00-16.00 (1 ora pausa pranzo) |

AULA B02 – Sede RUFA Via Benaco 2

Breve descrizione:

Il workshop "Yes, We Play! Scopri, sperimenta, inventa." ha come obiettivo la progettazione di oggetti di product e/o interior design gioco per l'infanzia.

Il tema proposto ha particolari potenzialità in vari campi di applicazione.

L'ultima riforma scolastica ha esteso il sistema integrato di educazione 0-6 anni, incrementando l'offerta sul territorio di nidi ed asili. Questo significa che la progettazione di spazi e relativi "accessori" dedicati ai bambini saranno oggetto di attenzione nell'immediato.

Ideare apparrati spaziali low-cost, con materiali economici può essere l'elemento virtuoso per un designer che si interfaccia con il settore Pubblico. Inoltre il business legato mondo dell'infanzia è in continua ascesa oramai da anni nonostante il calo di natalità. Dentro tale tendenza rientra la progettazione e realizzazione di spazi dedicati quali ludoteche, baby garden, camere per neonati-bambini-ragazzi.

Se l'utilizzo di giochi di massa vede la plastica come protagonista, la controtendenza, all'interno di ambienti dedicati e concepiti con maggiore attenzione attorno al bambino, è l'utilizzo di materiali naturali, non nocivi, che sviluppino maggiormente la creatività e l'interazione.

In quest'ottica la visione del Metodo Montessoriano è assolutamente contemporaneo.

Il workshop "Yes, We Play!" poggia le basi su tali presupposti.

#### Programma didattico del workshop

1° fase: SCOPRI (timing 1 giorno)

Per un corretto approccio al tema progettuale proposto, la prima fase è caratterizzata da interventi teorici propedeutici per le fasi successive:

1. Esempio di esperienze professionali: lo studente comprenderà l'iter progettuale che un qualsiasi prodotto segue di norma. Presentazione della collezione di moda SANTARELLA\*: concetto di collezione e/o serie, brevetto d'invenzione industriale, capi iconici, apertura interpretativa del fruitore, elementi tecnici e formali caratterizzanti, naming, logo, claim, comunicazione del progetto, packaging, canali distributivi, etc.
2. Introduzione al Metodo Montessori attraverso il quale si comprenderà al meglio l'obiettivo da raggiungere attraverso la progettazione di oggetti ludico-ricreativi. Funzioni e dimensioni degli oggetti, utilizzo dei colori e dei materiali.
3. Realizzazione del barattolo della calma montessoriano per stimolare ludico-pedagogico

A cura dell'arch. Barbara Annunziata

2° fase: SPERIMENTA (timing 1 giorno)

Raccolta di suggestioni progettuali attraverso:

1. Esperienze progettuali low-cost pratiche legate ai concetti di restyling, redesign e/o upcycling, espresso attraverso i lavori di Officina Move.

Relatore designer Alessandro Cianfardini

2. Nozioni pratico-teoriche sull'ideazione di un packaging in accordo con l'immagine coordinata del progetto e del prodotto.

Relatore prof. Paolo Parea

3. Esposizione dei temi progettuali:

A) Realizzare un oggetto o serie legato/i ai temi della multifunzione, adattabilità, meccanismi telescopici, interazione cognitiva e motoria.

B) Realizzare un pannello montessoriano (0-3 anni); elemento verticale di dimensioni massime di 80x100cm. che stimoli lo sviluppo senso/motorio/percettivo: afferrare, gattonare, acquisizione posizione eretta

C) Realizzare un mobile-gioco per bambini 3-6 anni che stimoli azioni di vita pratica (pulire, spazzare, lavare, stendere, stirare, travasare, apparecchiare, cucire, allacciare e abbottonare, tagliare, etc.), con materiali sensoriali (visivo, tattile, stereognostico, termico, uditivo, barico, gustativo e olfattivo) e/o culturali (linguaggio, matematica, geometria, botanica, geografia, educazione artistica e musicale). Dimensione massima 125x50x70cm. (LxHxP)

4. Approfondimento dei temi progettuali, brainstorming collettivo

A cura dell'arch. Barbara Annunziata

3° fase: INVENTA (timing 3 giorni)

Fase progettuale operativa e pratica attraverso i seguenti step:

1. Scelta del tema progettuale, formulazione di una moodboard, sviluppo del concept, ideazione del naming

2. Prima stesura progettuale, verifica funzionale, materica e dimensionale attraverso anche l'ausilio di modelli di studio in cartolegno

3. Stesura del progetto finale attraverso una serie di tavole di presentazione

A cura dell'arch. Barbara Annunziata

Arch. Barbara Annunziata

"Santarella", marchio proprietario di Barbara Annunziata, crea capi di abbigliamento e accessori "emozionali" per donne e uomini.

E' sinonimo di design attivo, dove la creatività non si ferma al prodotto ma diventa parte integrante della personalità di chi lo indossa, accompagnandolo nel quotidiano e nello straordinario. Santarella nasce dall'incontro creativo di due architetti, Barbara Annunziata e Francesca Gattoni. L'azienda, costituita nel 2011, è una produzione di nicchia, in sintonia tra moda e design.

Le principali attività sono: la creazione di collezioni coerenti di capi e accessori trasversali alle taglie e alle stagioni;

la ricerca di tessuti italiani di qualità e performanti; il disegno di ogni dettaglio, fino al packaging; la produzione completamente "Made in Italy"; l'attenzione ai processi etici e sostenibili. La mission è liberare il corpo dalle taglie. I capi, superfici fluide ed adattabili che esaltano ogni forma di femminilità, trovano nelle icone "Alice", "Audrey", "Anita" e "Ashley" l'ispirazione per la creazione non di 4 taglie, ma di una diversa capacità di avvolgere il corpo; superando i canoni imposti dalla moda.

Santarella pone la persona al centro del suo progetto di moda; non sovrappone alla donna un 'vestito' o uno 'stile', ma offre uno 'strumento' di moda/design che permette di esprimere la personalità di ciascuno. Spesso si avvale di collaborazioni con artisti, in case-atelier, showroom, gallerie e in tutti i contesti creativi capaci di esaltare i valori del marchio. Il capo "Ruota", uno dei modelli simbolo del marchio, ha ottenuto il brevetto d'invenzione industriale, partecipando con 12 "esemplari" al film di Woody Allen "To Rome with love". Santarella ha vinto il Premio per la Creatività della Provincia di Roma- 2011 e il premio "Artigianato di classe edizione 2012" conferito dalla commissione consiliare permanente di Roma capitale turismo e moda. Nel 2012 ha ottenuto dalla WIPO l'estensione internazionale della registrazione del suo marchio.