

# DESIGN FOR A PHYGITAL WORLD

In occasione dei 10 anni di attività del Laboratorio di Ricerca **SAPIENZA DESIGN FACTORY** del Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura della Sapienza Università di Roma, nasce l'iniziativa **DESIGN for a PHYGITAL WORLD** che si apre alla comunità dei Designers e dei Makers per riflettere insieme sul presente e sul futuro della Fabbricazione Digitale.

L'iniziativa, che si terrà dal **16 AL 17 GIUGNO 2022**, è organizzata grazie alla collaborazione della Facoltà di Architettura della Sapienza Università di Roma e dei Centri Interdipartimentali "Sapienza Design Research" e "Saperi&Co", con il supporto della Rete nazionale U-Fab, e vede l'organizzazione di un **HACKATHON**, di un **CONVEGNO** e di una **MOSTRA**.

L'avvento della Fabbricazione Digitale ha accorciato la distanza che allontanava un tempo la figura progettuale dagli ambienti di produzione. Il designer oggi si sporca le mani e diventa Maker creando un legame sempre più stretto tra concettuale e reale grazie a strumenti sempre più accessibili ed efficienti.

La rapidità del proliferare di community, luoghi di prototipazione sociali, come Fablab e Co-hub, e di produzione diffusa ridefinisce anche eticamente il ruolo del Design.

Il processo stesso di progettazione (Design Thinking) cambia di fronte alle opportunità offerte dalla Fabbricazione Digitale, ma soprattutto cambia il modo di concepire la produzione e il consumo.

Ma la domanda che lanciamo con questa iniziativa va oltre e, senza nessuna forma di facile celebrazione, si chiede in che modo possiamo conciliare la Fabbricazione Digitale con le sfide oramai urgenti della contemporaneità generate dai sempre più drammatici stravolgimenti climatici, sanitari e politici e che ci impongono di rivedere il senso stesso delle cose che ci circondano.

La sfida è dunque nel **DESIGN for a PHYGITAL WORLD** dove fisico e digitale non sono più uno l'alternativa all'altro ma una nuova ulteriore dimensione dell'agire umano necessariamente sostenibile.



# CALL FOR HACKATHON

Per raccontare la sfida del DESIGN for a PHYGITAL WORLD, chiediamo a giovani Designer e Maker under 30 studenti o neolaureati di una scuola di Design italiana, a presentare idee di prodotti che si sono già confrontati con le potenzialità della fabbricazione digitale per rispondere alle urgenze espresse dalla società contemporanea e ben rappresentate nei Sustainable Development Goals (SDG).

In particolare, cerchiamo idee che possono rispondere alle sfide di:

## PROGETTARE CON LA NATURA

Da sempre la sfida è stata deterritorializzare la magnificenza e la forza della natura per integrare soluzioni innovative nei propri prodotti, realizzare strutture autoportanti per i propri progetti e adottare strumenti generativi sempre più performanti. È tempo che il design restituisca alla natura il suo spazio. Le idee che rispondono a questa sfida propongono soluzioni per l'inserimento degli elementi naturali di cui abbiamo un disperato bisogno nei luoghi in cui non vi sono più o non ci siano mai stati.

## PROGETTARE PER LE PERSONE

La recente crisi pandemica ha mostrato tutta la fragilità delle persone e delle sue abitudini che devono prioritariamente confrontarsi con il tema del benessere e della salute. Dunque, la sfida non è solo della medicina chiamata a curare ma c'è anche una sfida aperta a prevenire a cui è possibile rispondere efficacemente attraverso nuove abitudini e nuovi spazi e oggetti per vivere. Le idee che rispondono a questa sfida propongono soluzioni che riescono a coinvolgere l'uomo in una vita sempre più fisicamente attiva, sana e indipendente.

## PROGETTARE NELLA CITTÀ

Le città, sempre più multiculturali e multigenerazionali, sono il luogo in cui immaginare i cambiamenti e innovazioni che non sono solo qualcosa che cala dall'alto ma azioni bottom-up. Emerge così la sfida di rivedere in senso più condiviso le forme di appropriazione e riappropriazione degli spazi pubblici e dei beni comuni. Le idee che rispondono a questa sfida propongono soluzioni che stimolano la vita degli spazi urbani, migliorino la qualità dell'esperienza del bene pubblico e agevolano i movimenti nel dinamismo delle metropoli.

# IL PROCESSO

Con la **manifattura additiva** come unico strumento sul campo di sfida, i Designer/Maker sono chiamati a elaborare proposte che possono mettere in gioco questa tecnologia per lo sviluppo di soluzioni reali ed immediate.

L'Hackathon è quindi pensato per confrontarsi con la dimensione produttiva del proprio progetto attraverso una tecnologia di fabbricazione additiva che non è conosciuta in partenza ma verrà affrontata nelle sue potenzialità durante l'Hackathon. Nell'arco dei **2 giorni** che si avranno a disposizione, i Designer/Maker avranno l'opportunità di comprendere lo specifico processo di realizzazione e adattare i propri progetti alle fasi di realizzazione che ne conseguiranno.

# PERCHÉ PARTECIPARE

Le **15 migliori proposte**, selezionate secondo i criteri della call, saranno sviluppate attraverso un Hackathon di 2 giorni che si svolgerà presso gli spazi del Centro Saperi&Co. della Sapienza Università di Roma e successivamente realizzati ed esposti nella mostra che sarà inaugurata negli spazi della Facoltà di Architettura della Sapienza Università di Roma.

Durante l'inaugurazione della mostra saranno premiati i tre migliori progetti.

I vincitori dell'Hackathon si aggiudicheranno l'accesso a titolo gratuito a un corso di **Formazione Certificata in Additive Manufacturing, riconosciuto in 140 Paesi al mondo**. Il corso offre una formazione teorico-pratica di livello unico. La possibilità di utilizzare tutte le più avanzate risorse tecnologiche, così come la professionalità e la competenza dei formatori e dei relatori intervenuti i quali garantiscono la qualità dell'offerta formativa eccellente.

## MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è aperta a giovani Designer e Maker **under 30 studenti**, studenti o neolaureati di una Scuola di Design italiana, sia in modalità singola che in gruppo di **massimo 3 persone**.

Ogni partecipante e/o gruppo può presentare un solo progetto che deve essere già ad uno stato avanzato di elaborazione perché frutto di un percorso progettuale già concluso nell'ambito tanto delle attività didattiche (esito di un corso progettuale o lavoro di Tesi) che delle attività progettuali autonome.

I progetti devono essere pensati per la realizzazione attraverso la fabbricazione digitale (stampa additiva) e dunque devono prevedere geometrie e dimensioni adeguate a questi processi.

Non è richiesto che il progetto sia elaborato ad hoc per l'Hackathon, quanto sarà invece indispensabile che questo sia ad un livello maturo di rappresentazione digitale (modello digitale).

Per iscriversi è necessario inviare a **sapienzadesignfactory@uniroma1.it** il **Modulo di Iscrizione** insieme al file del modello digitale (formati richiesti: **.STEP; .STP; .STL**).

La partecipazione è **gratuita**. Nessun contributo economico verrà richiesto né per la realizzazione dei prototipi, né per la esposizione in mostra.

I partecipanti all'Hackathon dovranno altresì organizzare autonomamente il loro soggiorno a Roma (vitto e alloggio) sia per i 2 giorni dell'Hackathon che per l'evento di Inaugurazione della Mostra.

### CRITERI DI SELEZIONE

Saranno selezionati per la partecipazione all'Hackathon un numero massimo di **15 progetti** seguendo i seguenti criteri:

- coerenza con la sfida affrontata e dichiarata nel modulo di iscrizione;
- coerenza con i requisiti di fabbricazione digitale (stampa additiva);
- livello di maturazione del progetto.

## SAVE THE DATE

**30.04.2022** Scadenza Iscrizioni

**03.05.2022** Risultati della selezione

**12-13.05.2022** Hackathon

**16.06.2022** Inaugurazione Mostra e Premiazione

## DISCLAIMER

I progetti presentati restano di proprietà degli autori e non ne verrà fatto nessun altro uso al di fuori di quelli finalizzati all'Hackathon e alla Mostra.

I prototipi dei progetti selezionati, che saranno realizzati a conclusione dell'Hackathon, saranno portati in mostra. Successivamente, previa l'opportuna documentazione fotografica, saranno restituiti agli autori come risultato della partecipazione. Resta inteso che se si aprirà l'opportunità di prolungare la mostra oltre le date stabilite, anche in altre sedi, i prototipi resteranno a disposizione degli organizzatori fino alla fine della stessa.

I partecipanti all'Hackathon si impegnano a rispettare i tempi attivi della partecipazione e ad essere presenti ai 2 giorni dell'Hackathon e all'evento di Inaugurazione della Mostra.

Tutte le attività verranno svolte rispettando i decreti e le norme attualmente in vigore per il contenimento della pandemia per Covid-19.