

REPORT AL RIENTRO DELL'ESPERIENZA DI SCAMBIO - A.A.

_Cognome	Comuzzi
_Nome	Davide
_Matricola	793952
_Anno di corso	3° Triennale
_Corsi di studi	Communication Design
_Sezione	C1
_e-mail	davide.comuzzi@gmail.com
_Sede di scambio	Köln International School of Design
_Stato	Germany
_ID ERASMUS (per sedi in EU)	D KÖLN 04
_Semestre svolto all'estero	Winter Semester and Summer Semester

► PROGETTO 1

Product Design and Design Strategies in Opening a Small Enterprise

Opening an Enterprise è stato un short term project davvero intenso e di successo. Organizzato dal docente Philipp Heidkamp e tenuto dai professori tawanesi Wan-Ru Chou e Cheng-Neng Kuan, questo corso ci ha permesso di esplorare le modalità e le strategie necessarie per aprire la nostra prima start-up. In questo progetto di 3 giorni ho collaborato con altri cinque studenti di cui due provenienti dall'università di Taiwan.

Nel primo giorno gli studenti ospiti hanno presentato degli insight sul concetto di sostenibilità. Ispirati dalla loro ricerca ci siamo subito cimentati nella definizione della nostra start-up e nella sua realizzazione. Abbiamo realizzato un concept di un servizio di noleggio biciclette che permette agli utenti anche di ricaricare il loro cellulare. Ci siamo divisi in coppie e ognuno ha portato avanti la progettazione e realizzazione di una parte del progetto. Sono stati realizzati diversi rendering 3D della stazione di noleggio, del dispositivo di ricarica e del supporto del cellulare. È stata progettata l'interfaccia della stazione di noleggio, realizzando un'applicazione per iPad. L'applicazione mobile per i turisti è stata realizzata sotto forma di mockup. Infine è stata fatta una presentazione nella quale si è spiegato la ricerca, l'idea, gli oggetti progettati e la loro relazione, il funzionamento e il business plan.

► PROGETTO 2

Energy in Development

Questo è stato il mio primo progetto di design relativo alla BOP, ovvero riguardante la Bottom of the Pyramid. Con questo termine si intende la base della piramide rappresentante la distribuzione delle ricchezze economiche. Lavorando fianco a fianco con Klara Lindner, PhD in service design sulla decentralizzazione dell'energia, ho avuto l'incredibile opportunità di progettare un servizio con un target decisamente particolare: le persone che vivono con meno di 2\$ al giorno.

Il progetto si è incentrato sulla distribuzione dell'energia elettrica nei piccoli villaggi dell'Africa dell'Est, più in particolare in Kenya. Partendo dal presupposto che l'energia è un servizio e non solamente un prodotto risultato di una tecnologia, abbiamo progettato una rete di distribuzione di piccoli quantitativi di energia necessari alla ricarica dei cellulari. Solamente grazie alle interviste, svoltesi attraverso Skype, con i diretti stakeholders del progetto, è stato possibile capire lo scenario reale per il quale era necessario il nuovo servizio. Energy in Development è stato un progetto che per molti aspetti mi ha aperto gli occhi su una realtà che, qui in Europa, ci appare spesso lontana e distorta.

► PROGETTO 3

Printable Matters

Il secondo progetto di Interaction Design a cui ho partecipato è stato Printable Matter". Il progetto della durata di 2 settimane e riguardante i circuiti stampabili è stato gestito da Andrea Muxel e dal designer Stefan Karp.

La ricerca ha riguardato una tecnologia già esistente, ma che essendo high-end, non è ancora disponibile per il grande pubblico. Lo scopo del progetto è stato esplorare le possibili interazioni con la carta (di diversa forma, grammatura e dimensione) sulla quale nel prossimo futuro sarà possibile stampare i circuiti elettronici. I primi giorni sono stati pura sperimentazione per capire le qualità della carta e le sue caratteristiche.

Abbiamo anche lavorato con nastro adesivo e inchiostro elettrico per la progettazione dei circuiti e per simulare il loro funzionamento lasciando inalterate le proprietà del supporto. Successivamente è stato ideato un prototipo che rispondesse ad una richiesta specifica.

Si è scelto di limitare gli output per accendere una lampadina, per azionare una ventola o per riprodurre un suono con lo stereo. Lavorando in coppia è stato ideato un circuito che stampato su un foglio di carta, lo trasformasse in una torcia. Tutti i circuiti e LED sono stati incollati al foglio di carta. La torcia così realizzata mantiene tutte le caratteristiche della carta: leggerezza, portabilità, biodegradabilità e flessibilità.

► PROGETTO 4

Wearable Circuit

Esplorare il mondo dei dispositivi indossabili è stata un'esperienza decisamente formativa e il merito va alla professoressa Ayellet Karmonn, docente all'università di Shenkar in Tel Aviv, Israele.

Questo short temp project Wearable Circuit, Natural Gesture (Circuiti Indossabili, Gesti Naturali) è stato un workshop di una settimana nel quale ogni studente ha realizzato un dispositivo indossabile che reagisse a stimoli esterni. L'obiettivo del workshop è stato quello di esplorare le possibili implicazioni di un sistema d'interfaccia che sia a diretto contatto col il corpo umano. Quindi l'interfaccia di un dispositivo indossabile.

Ispirato dal libro "Interface" di Branden Hookway, ho realizzato un concept di anelli indossabili che permettessero di mettere in relazione l'utente con l'impianto di illuminazione. Le modalità di interazione sviluppate permettono all'interfaccia di scomparire.

► PROGETTO 5

Cologne Sweets Fair

Grazie al docente J. Großhans ho avuto l'opportunità di lavorare come product designer per la società ProSweets durante la Sweets Fair avvenuta a inizio 2015 a Colonia. È stata un'esperienza altamente formativa e intensa. Ogni giorno un'azienda differente proponeva un brief di progetto sul quale a gruppi avremmo dovuto lavorare durante la giornata, consegnando, per le 4 del pomeriggio, un mockup dell'idea sviluppata. Durante la fiera di quattro giorni sono stati sviluppati quattro progetti.

Il primo progetto ha riguardato lo sviluppo di un prodotto/servizio riguardante delle lattine di un particolare materiale misto carta e alluminio. Come risultato il team nel quale lavoravo ha presentato l'idea di una nuova modalità di acquistare beni alimentari dove la forma delle lattine suggerisse al consumatore il prodotto da acquistare. Sono stati realizzati mockup sia delle lattine che del contenitore in cartone.

Il secondo giorno il brief riguardava la creazione di un nuovo prodotto basato sull'utilizzo di materiali esistenti ad un diverso stato (liquido, gassoso, solido). Ispirati dalla pausa caffè abbiamo ideato una macchinetta da caffè, di quelle automatiche presenti negli uffici e nelle stazioni, che insieme al tipo di caffè proponesse anche la sigaretta adeguata. La pausa caffè e sigaretta ideale.

Durante il terzo giorno si è lavorato sul concetto di "push-through" delle capsule di plastica. Questa volta abbiamo pensato alle zuppe liofilizzate di provenienza orientale. Il principio di funzionamento di questo tipo di zuppe è molto semplice, basta aggiungere dell'acqua calda per reidratare il contenuto che si ammorbidisce nuovamente. Noi abbiamo ideato un particolare tappo per queste lattine dove fossero presenti delle capsule di plastica contenenti delle spezie aggiuntive. L'utente in questo modo, con una semplice pressione sulla capsula desiderata, ha la possibilità di personalizzare la zuppa come più preferisce.

Il quarto giorno ci è stata commissionata l'ideazione di un prodotto costituito dal cartone delle comuni scatole per imballaggi. La fonte di ispirazione è stato un video nel quale un uomo si è lanciato da un aereo senza paracadute ed è atterrato, sano e salvo, su una collina ricoperta per metri e metri da scatole di cartone. Abbiamo quindi realizzato un casco usa e getta completamente ripiegabile e quindi estremamente leggero e portatile.

Il principio sul quale si basa è il diverso comportamento del materiale a seconda della direzione della forza applicata: lungo le pieghe la struttura non oppone resistenza, ma applicando una pressione verticalmente al piano di cartone esso resiste notevolmente e non si piega.

► PROGETTO 6

Analogies in the Digital

Grazie del corso “Analogies in the Digital”, tenuto dal professore Andrea Muxel, ho scoperto un’intera branchia del design che prima ignoravo e che ora mi affascina e incuriosisce: Interaction Design.

Il brief di progetto era “assegnare, ad oggetti d’uso comune, un diverso e inatteso significato”. Un brief che di primo acchito che dice tutto e niente.

Credo che con questo short term project ho davvero abbracciato le differenze dal Politecnico, mi sono immerso completamente nelle modalità di lavoro della nuova scuola, o quella che preferisco chiamare “the KISD way”.

La mancanza di un risultato atteso è stato all’inizio spiazzante ma, una volta accettato, è stato illuminante; ho avuto l’opportunità, per la prima volta, di creare

veramente qualcosa di cui la strada non fosse già definita. Esplorare, sperimentare, creare.

Questo è ciò che ho fatto. Ricorderò sempre le parole del professore: “Come potete pretendere di sapere dove arrivare se non si è nemmeno incominciato?”.

In questo progetto sono stati esplorati i concetti di analogico e digitale.

Abbiamo approfondito il concetto di interfaccia analogica, definendo come opera e con quale scopo. Infine abbiamo comparato questi risultati con la loro controparte digitale. Seguendo questo processo abbiamo “rianimato” dei dispositivi analogici, aggiornandoli con tecniche digitali rendendoli utilizzabili nella nostra vita digitale. La ricerca iniziale è stata focalizzata sull’Internet of Things, o l’internet delle cose. Esso descrive la comunicazione tra dispositivi analogici e internet, gli oggetti vengono quindi aggiornati, evoluti digitalmente. Un frigo “smart” può ordinare automaticamente il cibo che sta per scadere o per finire, una lavatrice “smart” può essere controllata a distanza con lo smartphone. Il mondo digitale è sempre più presente nella vita di tutti i giorni, modificando, migliorando ed aumentando le possibilità dei dispositivi analogici. Spesso alcuni oggetti vengono sostituiti completamente dalla loro controparte digitale, basti pensare alle rubriche telefoniche. Alcuni oggetti analogici, a differenza della precedente categoria, non possono essere sostituiti da dispositivi digitali poiché nella loro essenza e nel loro funzionamento si racchiude la loro funzione, per esempio un martello, un divano o un tappeto. Però, ad alcuni di essi si può aggiungere un “miglioramento” digitale.

► PROGETTO 7

Model Making Workshop

Il mio primo progetto in assoluto svolto alla KISD è stato un “Workshop di Model Making” tenuto dal docente Sebastian Heilmann. Era la prima volta che progettavo, lavoravo e costruivo un artefatto fisico direttamente con le mie mani, utilizzando diversi materiali e macchinari. Tutto era nuovo e stimolante. È stato un successo: insieme ad altri 2 studenti abbiamo riprodotto fedelmente una copia della Tizio Lamp, lampada progettata da Richard Sapper, in solo tre giorni.

► PROGETTO 8

Let’s Get Physical

Deciso ad esplorare il mondo delle interazioni ho seguito il seminario “Let’s get physical”, incentrato prevalentemente su Arduino. Promosso da Andrea Muxel e gestito da Edward Pall il progetto lasciava completa autonomia e libertà di interpretazione del task. Grazie a questo corso ho imparato a conoscere più da vicino questa piattaforma hardware che fino a prima conoscevo solo di fama.

► PROGETTO 9

Tactile & Haptic Sensation

Il progetto tenuto dalla professoressa Uta Brandes aveva per titolo “Tactical & Haptic Sensations”. Lavorando in gruppo abbiamo permesso agli utenti finali di sperimentare cinque diverse tipologie di sensazioni tattili. È stato un progetto a tutto tondo, dal brainstorming, alla realizzazione fisica degli oggetti, dall’allestimento dell’esposizione, alla registrazione video delle reazioni degli altri studenti.

► PROGETTO 10

Visual Communication and Corporate Design

Questo progetto di brand identity, commissionato dal comune di Colonia, è stato tenuto dal professore Andrea Wrede. Il corso è stato incentrato sullo sviluppo di un logo. Nelle settimane del progetto sono state analizzate le caratteristiche della città di Colonia e dell’agenzia della quale si voleva definire l’immagine coordinata. Il lavoro svolto è stato principalmente di ricerca per una completa comprensione del soggetto, in modo da sviluppare un logo rappresentativo e coerente.

► PROGETTO 11

Social Innovation Camp

Uno fra i corsi più intensi che ho sostenuto è sicuramente stato "Social Innovation Camp" tenuto dal professore Mauro Rego. È stata la mia iniziazione al Service Design. Una nuova area del design che fino all'anno scorso ignoravo. Abituato ai progetti del Politecnico, di durata pari o superiore ai 3 mesi, il ritmo concitante di un Short Term Project mi ha completamente travolto. Quattro giorni nei quali, a gruppi, abbiamo lavorato 24 ore su 24.

Entusiasmante ed estenuante. Ho imparato molto riguardo Service Design e Social Innovation. È stata la prima volta che discutevo di Personas, Customer Journey, What If e Double Diamond.

► PROGETTO 12

Gute Stube

La Gute Stube è il cuore della KISD. Il cuore della Gute Stube è una macchina da caffè italiana. Dalla mattina presto alla sera tardi studenti e professori si ritrovano alla caffetteria della scuola per un coffee o un cappuccino. Lavorando ogni mercoledì ho imparato ad amare questo piccolo centro gravitazionale intorno al quale tutti si incontrano, per parlare, lavorare e passare il tempo bevendo una kölsch o forse due. Qui ho imparato a preparare un perfetto espresso e a preparare la crema di latte per il cappuccino e il lattemacchiato. Essere parte del gruppo Gute Stube è stata un'esperienza che mi ha arricchito moltissimo.

► PROGETTO 13

How the Digital Native Generation Redesign Sony's Services

Questo Mid Term Project commissionato da Sony è stato un progetto di service design, condotto dalla professoressa Birgit Mager in collaborazione con l'agenzia di design strategies SapientNitro, svolto per metà a Colonia, Germania e per metà a Tokyo, Giappone. Lo scopo del progetto è stato analizzare e riprogettare i servizi di Sony Corporation in chiave di lettura Omotenashi. Questo concetto giapponese può essere tradotto con la parola "ospitalità", ma durante la fare di ricerca è stato subito chiaro che omotenashi vuol dire molto di più.

Il progetto si è sviluppato principalmente in 3 fasi: la fase di comprensione e ricerca svolta a Colonia, la fase di progettazione svolta a Tokyo e la fase conclusiva e riassuntiva svolta nuovamente a Colonia.

Durante questo progetto sono state studiate ed applicate numerose strategie di ricerca e progettazione tipiche del service design. Durante la prima fase ci siamo divisi in 3 gruppi ed ognuno ha portato avanti la ricerca di una "challenge" specifica, attraverso desktop reserach, interviste e shadowing. Il mio gruppo ed io ci siamo focalizzati sul sistema "Health Care" per il quale abbiamo scoperto che Sony è particolarmente interessata allo sviluppo, nel prossimo futuro, di sistemi di "Home Care".

Una volta in Giappone siamo stati affiancati da un gruppo di studenti giapponesi della Chiba University e insieme a loro, nella prima settimana, abbiamo condotto la stessa ricerca svoltasi in Germania per analizzare le differenze tra i due sistemi e Paesi.

La seconda settimana è servita per la definizione del concept e per lo sviluppo e realizzazione dell'idea in modo da poterla presentare allo staff di Sony il venerdì mattina.

Durante questa settimana la professoressa Mager ha tenuto delle brevi lezioni di Service Design per introdurre gli studenti giapponesi a questa branchia del design.

L'esperienza è stata unica nel suo genere. Rapportarsi con una metodologia di studio così differente, come lo è quella giapponese, è stata una fra le sfide più stimolanti condotte nell'intero anno accademico. Questo progetto è stato un'esperienza unica per molti aspetti culturali, ma in particolar modo per l'opportunità di lavorare per Sony e discutere di persona con i designer che hanno progettato numerosi tra i prodotti e servizi che attualmente Sony distribuisce.

Una volta tornati a Colonia ci siamo riuniti alla metà del gruppo che non ha avuto modo di partecipare al workshop di Tokyo. Nel mentre, gli studenti hanno continuato a lavorare affiancati da SapientNitro per lo sviluppo di un concept differente. Nella presentazione di fine progetto sono stati presentati entrambi i concept.

Autorizzo al trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo n. 196/03 da parte del Politecnico di Milano.

Firma _____

