

## **WORTH PARTNERSHIP PROJECT, QUANDO LA TECNOLOGIA E LA CREATIVITA' DEI DISEGNER ITALIANI TRASFORMANO I PRODOTTI IN ESPERIENZE PER MIGLIORARE LA QUALITA' DI VITA E L'AMBIENTE**

28 gennaio 2021 – Un sistema di illuminazione emozionale portatile, un materiale derivato dalle rimanenze della lavorazione del sughero da utilizzare nella stampa 3D, schermi divisori pop-up in acciaio sottili e modulari in grado di abbellire qualsiasi ambiente, scansione 3D e produzione digitale applicate alle maschere: questi sono solo alcuni dei progetti italiani selezionati nell'ambito del WORTH Partnership Project, il più grande incubatore creativo d'Europa, che mostrano come la tecnologia possa rinnovare il design.

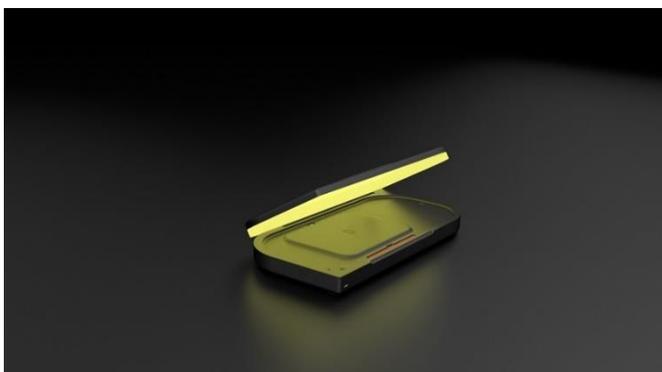
“La tecnologia può senza dubbio contribuire a innovare il design, dando vita a oggetti di arredamento, capi di abbigliamento e materiali unici nel loro genere che ci traghettano verso un futuro più sostenibile, attento all’ambiente e alla qualità di vita delle persone.” spiega Korinna Mollà, coordinatrice di WORTH Partnership Project.

Finanziato da COSME, il programma dell'Unione europea per la competitività delle piccole e medie imprese, WORTH Partnership Project è il più grande incubatore europeo in ambito creativo, con 152 progetti selezionati che coinvolgono 345 partner provenienti da 34 Paesi EU-COSME - dalla Francia alla Germania, Spagna, UK Italia, senza dimenticare Olanda, Slovenia, Moldavia, Estonia, Svezia, Finlandia, Montenegro, Serbia, etc. Questo progetto della Commissione Europea è un laboratorio unico dove i designer europei possono sperimentare i vantaggi offerti da collaborazioni transnazionali e dalla partecipazione a un mercato interno di oltre 500 milioni di persone.

Di seguito alcuni dei progetti del WORTH Partnership Project che coinvolgono designer o aziende italiane. La lista completa dei progetti è disponibile sul sito di WORTH, e le immagini sono disponibili [qui](#).

### **Dimmenso**

Un sistema di illuminazione emozionale portatile  
**Paesi coinvolti:** Italia, Lettonia



**La sfida:** la sfida affrontata da questa partnership è quella di creare una lampada che non sia un semplice oggetto di arredamento da collocare, ad esempio, sul tavolo, ma [una vera e propria esperienza](#). L'intensità della luce, ad esempio, può essere regolata aprendo il coperchio della lampada, il che ne fa un oggetto unico. Inoltre, questa lampada può essere spostata ovunque sia necessario, posizionata in verticale, in orizzontale o appesa al muro.

**La soluzione:** questo progetto ha lavorato all'idea di un sistema di illuminazione emozionale portatile composto da una base e una parte superiore. Quando la parte superiore è aperta, la luce si accende e

#### *Press Contact*

Elisa Pantaleo

[epantaleo@dagcom.com](mailto:epantaleo@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

Barbara D'Incecco

[bdincecco@dagcom.com](mailto:bdincecco@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

aumenta la sua intensità man mano che il coperchio viene sollevato: come uno scrigno che si apre per rivelare un tesoro scintillante. Verrà prodotto un prototipo di lampada DIMMENSO portatile, completamente funzionale, con pannello LED RGB e caricatore wireless.

**I partner del progetto:**

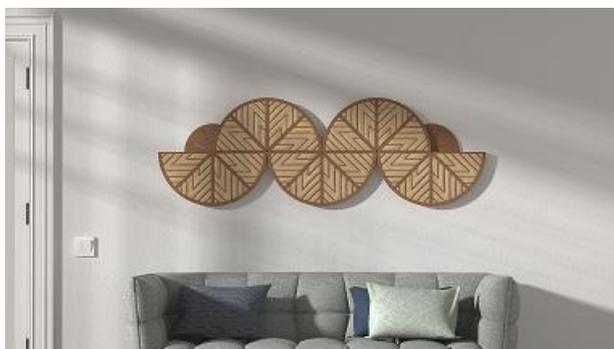
- **MAUINO.COM (Italia)** l'azienda, fondata da Maurizio Amato nel 2018, progetta e produce complementi d'arredo, in particolare materiali solid surface (Corian, Hi-Macs) e legno.
- **QHUB LIGHTEC EUROPE SIA, LUMISHEET (Lettonia)** la principale specializzazione di questa azienda sono le insegne pubblicitari, ha inoltre una lunga esperienza di lavoro con plastica, legno, metallo, alluminio, polipropilene, compensato e materiali LED elettrici.

**LÈBIU - let's CORK it**

Un materiale creato a partire dalle rimanenze della lavorazione del sughero

**Paesi coinvolti:** Spagna, Italia

**La sfida:** la stampa 3D è un'industria in crescita, tuttavia essendo una tecnologia dirompente e innovativa la gamma di materiali che possono essere utilizzati è ancora limitata, soprattutto per quanto riguarda i materiali naturali. D'altra parte, il sughero è un albero in grado di assorbire la CO<sub>2</sub>, e la sua corteccia, estratta dalla quercia da sughero, ha grandi proprietà. Assorbe infatti i gas inquinanti e pulisce l'aria. La sfida risiede nell'utilizzare la polvere di scarto dell'industria del sughero per la stampa 3D per offrire al mercato un materiale alternativo molto più green di quelli attualmente utilizzati.



**La soluzione:** l'obiettivo di questo progetto è quello di [creare filamenti per stampanti 3D generando una resina per stampare oggetti utilizzando la polvere di sughero](#), con migliori qualità termiche e un peso più leggero. L'idea è quella di creare oggetti come pannelli modulari in sughero, lampade e vasi che abbiano proprietà fonoassorbenti grazie alle particelle di sughero e a materiali aggiuntivi come la corteccia di sughero e la lana di pecora sarda, utilizzando quindi rifiuti prodotti localmente. Il progetto è una combinazione di tradizione, artigianato e tecnologia, che abbina l'esperienza degli artigiani sardi con la tecnologia d'avanguardia per dare vita a un design ancora più sostenibile.

**I partner del progetto:**

- **FABIO MOLINAS (Spagna)** Fabio Molinas è un Industrial Designer sardo con sede a Madrid che ha ricevuto numerosi premi. Attualmente lavora come product/interior designer per le aziende e sta anche sviluppando un nuovo materiale tessile fatto di scarti di sughero.
- **FABLAB VENEZIA (Italia)** Fablab Venezia è un laboratorio di fabbricazione digitale, nato nel 2014 con l'obiettivo di aiutare imprese, designer, artigiani e creativi a sviluppare le loro idee e progetti innovativi utilizzando tecnologie digitali come la stampa 3D, la fresatura CNC e la robotica.

*Press Contact*

Elisa Pantaleo

[epantaleo@dagcom.com](mailto:epantaleo@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

Barbara D'Incecco

[bdincecco@dagcom.com](mailto:bdincecco@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

### 3D Metal panels

Schermi divisori pop-up in acciaio sottili e modulari in grado di abbellire qualsiasi ambiente

**Paesi coinvolti:** Paesi Bassi, Italia



**La sfida:** il normale processo di incisione crea pattern molto raffinati nel metallo, ma questa partnership mira a fare un ulteriore passo avanti.

**La soluzione:** L'idea alla base di questo progetto è quella di creare [una collezione di divisori in acciaio molto sottili e modulari](#) e di ricercare il materiale più appropriato per creare fogli sottili di acciaio con una tecnologia di incisione che consenta di lavorare su superfici di grandi dimensioni (come quella usata nella microelettronica). Invece di incidere piccoli oggetti la partnership lavorerà all'incisione di piastre metalliche di grande formato con modelli complessi, trasformando fogli piatti in superfici vivaci con nuove caratteristiche e minimizzando gli sprechi. Il progetto porterà alla creazione di una library di materiali in acciaio e superfici 3D, così come di un sistema modulare per collegare tra loro pezzi di maggiori dimensioni, creando così un sistema che sia facilmente adattabile e scalabile per il consumatore.

#### I partner del progetto:

- **ALISSA+NIENKE (Paesi Bassi):** Alissa+Nienke è uno studio che si occupa di design e di ricerca sui materiali specializzato nella creazione di materiali inediti per l'architettura d'interni. Combinando sia l'artigianato che le tecniche industriali high-tech, lo studio progetta materiali di superficie innovativi e su misura e installazioni per applicazioni interne.
- **STV ITALIA SRL (Italia)** Caino Design è il brand del gruppo STV che propone pannelli metallici finemente incisi per applicazioni di interior design di fascia alta.

### Persona

Scansione 3D, modellazione 3D parametrica e produzione digitale applicate alle maschere

**Paesi coinvolti:** Italia, Paesi Bassi

**La sfida:** l'industria delle maschere è ferma ad un approccio molto tradizionale che (al pari di molte altre attività artigianali veneziane) con il tempo ha finito per essere solo una mera attrazione per i turisti piuttosto che una risorsa in grado di apportare benefici alla comunità.

**La soluzione:** il progetto Persona vuole dare vita a [un nuovo modo di concepire, progettare e produrre maschere](#). Il processo che ha portato alla realizzazione di "Persona" è consistito in 3 fasi principali: una ricerca riguardo alla scansione 3D che ha consentito di prendere confidenza con queste tecniche. Sono seguite una



#### Press Contact

Elisa Pantaleo

[epantaleo@dagcom.com](mailto:epantaleo@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

Barbara D'Incecco

[bdincecco@dagcom.com](mailto:bdincecco@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

fase di modellazione 3D, che ha consentito al team di imparare a lavorare con i modelli 3d forniti dagli scanner e a prenderne note per facilitarne l'uso, e una fase finale in cui i risultati della ricerca sono stati ottimizzati e si è definito quale tecnica utilizzare e con quale modalità.

### I partner del progetto:

- **Nicolò Merendino (Italia):** designer specializzato nello sviluppo del design di strumenti musicali elettronici e componenti per installazioni di media art. Nicolò è anche un esperto di produzione digitale. A partire da uno stage allo STEIM in Olanda nel 2013, ha collaborato allo sviluppo di diversi strumenti di musica elettronica e installazioni sonore in tutta Europa.
- **Jonathan Reus (Paesi Bassi):** è un musicista, educatore e ricercatore nel campo degli strumenti di musica elettronica, del design dell'interazione sonora e del critical computing. Nel suo lavoro si occupa principalmente di temi relativi alla cultura informatica, al software e alle capacità dei sistemi matematico-logistici di catturare e rappresentare il mondo.

\*\*\*\*\*

### WORTH Partnership Project

*Un'iniziativa della Commissione Europea che si propone di sostenere collaborazione tra PM e start-up di designers, produttori e imprese tecnologiche per creare nuovi prodotti e realizzare idee innovative e dirompenti. L'iniziativa è attuata da un consorzio in tutta Europa, nella convinzione che le industrie creative (PMI e start-up) siano i principali motori della crescita economica.*



WORTH Partnership Project è finanziato dal COSME, Programma dell'Unione Europea per la competitività delle imprese e delle piccole e medie imprese.

### Consorzio:



*AITEX Research Institute. Project Leader*

*Centro di eccellenza nella ricerca applicata e servizi tecnici avanzati per l'industria*



*KEPA Business and Cultural Development Centre*

*Autorità di intermediazione e gestione dei programmi di supporto per PMI e imprenditori*



*IED Istituto Europeo di Design*

*Istituto internazionale di istruzione superiore specializzato nel design, creatività, comunicazione e gestione*



*DAG Communication*

*Agenzia di comunicazione con esperienza in progetti complessi in tutto il mondo e con un approccio speciale per media target differenti*



*AA Avvocati Associati Franzosi Dal Negro Setti*

*Studio legale con una notevole reputazione nel settore del diritto della proprietà intellettuale (design, marchi, brevetti, diritti d'autore, pubblicità, concorrenza sleale) e in una serie di affari aziendali e commerciali a livello europeo*

Per saperne di più:

[www.worthproject.eu](http://www.worthproject.eu)

### Press Contact

Elisa Pantaleo

[epantaleo@dagcom.com](mailto:epantaleo@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

Barbara D'Incecco

[bdincecco@dagcom.com](mailto:bdincecco@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160



[@worthproject](https://twitter.com/worthproject)



[@worth\\_project](https://www.instagram.com/worth_project)



[Worth Partnership Project](https://www.facebook.com/WorthPartnershipProject)



[Worth Partnership Project](https://www.linkedin.com/company/WorthPartnershipProject)

*Press Contact*

Elisa Pantaleo

[epantaleo@dagcom.com](mailto:epantaleo@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160

Barbara D'Incecco

[bdincecco@dagcom.com](mailto:bdincecco@dagcom.com)

Tel + 39 02 89054160