

PROPOSTE PER L'ATTUAZIONE DEI PROGRAMMI

Denominazione RIR / Distretto _____ Euteknos_____

Soggetto giuridico rappresentante ____ Coop Services_____

(nota: Compilare una scheda per progetto)

PROGETTO DI RICERCA, REVISIONE E AGGIORNAMENTO STILISTILISTICO PER L'ARREDO

ID. Progetto __ Denominazione __ **Aggiornamenti "stilistici" e formali necessari allo sviluppo di nuove collezioni di arredi** __

Ambito di specializzazione di riferimento per il progetto	<input type="checkbox"/> Smart Agrifood <input type="checkbox"/> Sustainable living <input type="checkbox"/> Smart Manufacturing <input checked="" type="checkbox"/> Creative industries														
RIFERIMENTI ALLA RIS 3	<table border="1" data-bbox="399 918 1516 1377"> <thead> <tr> <th>SETTORI TRADIZIONALI</th> <th>SETTORI TRASVERSALI</th> <th>TECNOLOGIE ABILITANTI</th> <th>DRIVER INNOVAZIONE</th> <th>TRAIETTORIE DI SVILUPPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MANIFATTURIERO ARTISTICO</td> <td>CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)</td> <td> <input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione </td> <td> <input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività </td> <td> MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO </td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="383 1400 1516 1624"> Istruzioni per la compilazione della tabella: SETTORI TRADIZIONALI: indicare il settore di origine di riferimento per gli attori coinvolti nel progetto SETTORI TRASVERSALI: indicare uno o più settori di possibile trasferimento, ricaduta, dei risultati e della conoscenza prodotta in settore diverso rispetto a quello di origine TECNOLOGIE ABILITANTI / DRIVER INNOVAZIONE: selezionare una o più utilizzate in relazione al progetto proposto TRAIETTORIE DI SVILUPPO Riportare la (macro) traiettoria di sviluppo di cui al documento RIS3 </p>					SETTORI TRADIZIONALI	SETTORI TRASVERSALI	TECNOLOGIE ABILITANTI	DRIVER INNOVAZIONE	TRAIETTORIE DI SVILUPPO	MANIFATTURIERO ARTISTICO	CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)	<input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione	<input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività	MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO
SETTORI TRADIZIONALI	SETTORI TRASVERSALI	TECNOLOGIE ABILITANTI	DRIVER INNOVAZIONE	TRAIETTORIE DI SVILUPPO											
MANIFATTURIERO ARTISTICO	CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)	<input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione	<input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività	MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO											
Descrizione del progetto in termini di coerenza con la RIS3	<p data-bbox="383 1657 1516 1825"> Declinare come il progetto persegue la traiettoria di sviluppo prescelta, declinandola nell'eventualità in una traiettoria di sviluppo più specifica. Inoltre, descrivere la coerenza con l'ambito di specializzazione prescelto, in che modo vengono intercettati i driver d'innovazione e quali tecnologie abilitanti vengono applicate e la loro qualità di applicazione. </p> <p data-bbox="383 1836 1516 1904"> Nell'ambito della smart specialization denominata "Creative Industries", il progetto in questione intercetta due traiettorie tecnologiche specificatamente: </p> <ul data-bbox="430 1915 1516 2027" style="list-style-type: none"> • MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO • TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO 														

	<p>In relazione al Piano Operativo di Euteknos (rev.0 del 31/05/2017), il progetto si inserisce nelle seguenti due linee di intervento:</p> <p><u>LI 1.1: Decorazione e disegno industriale</u></p> <p>La questione posta dalle aziende del mobile d'arte non riguarda la singola produzione di una nuova linea di arredi, cosa risolvibile incaricando un designer specializzato, ma il riposizionamento dell'intera produzione aziendale su un diverso settore di mercato, denominato "Luxury", parallelo a quello del "classico".</p> <p>Questa necessità impone uno specifico intervento di ricerca sui modelli teorici di riferimento articolato in tre fasi successive. Partendo da una esplorazione teorica come premessa ad elaborazione concettuale da sviluppare a monte dell'azione del progettista incaricato, si attua un monitoraggio in itinere del percorso progettuale, per arrivare ad una valutazione finale del risultato estetico ottenuto. Percorso artistico, che, ovviamente, si svolge in parallelo a quelli produttivi, finanziari e commerciali sviluppati dalla sinergia progettista-produttore.</p> <p><u>LI 2.1: Prototipazione rapida e 3D</u></p> <p>Il settore Dell'arredamento artistico può trovare motivo di innovazione di prodotto da una rinnovata capacità ideativa propedeutica alla progettazione di manufatti che beneficiano dell'utilizzo della tecnologia digitale per la prototipazione virtuale. Le tecnologie utilizzate consentono processi di progettazione rapidi, economici ed efficienti, offrendo l'opportunità di studiare diverse soluzioni stilistiche. L'obiettivo è quello di introdurre progressivamente metodologie innovative per il Design e la produzione sartoriale di nuovi elementi stilistici per l'arredo compatibili con le tecnologie esistenti. Con la Stampa 3D sarà possibile ottenere modelli fisici dai quali identificare eventuali errori di progettazione con costi relativamente bassi.</p> <p>Designer e produttori potranno utilizzare prototipi virtuali per comunicare gli aspetti estetici e funzionali dei manufatti, permettendo l'individuazione di eventuali difetti.</p>
<p>Macro categoria d'intervento</p>	<p>X Ricerca industriale</p> <p>X Sviluppo sperimentale di prodotto</p> <p>X Innovazione di processo o organizzativa</p>
<p>Motivazioni e presupposti all'attuazione del progetto con identificazione della problematica o opportunità da sviluppare</p>	<p>I principali distretti dell'industria artistica italiana hanno visto venir meno il loro storico vantaggio competitivo per essersi allineati alle estemporanee creazioni proposte dagli emergenti distretti produttivi esteri. In particolare hanno trascurato la tradizione canonica, favorendo la creazione arbitraria, di produttori seriali che facevano vendere milioni di pezzi di un singolo prodotto. Ora che la quantità la producono i "cinesi" è la qualità la leva che sostiene i produttori di arredamenti artistici sui mercati internazionali.</p> <p>Dal Salone Internazionale del Mobile di Milano emerge con chiarezza un trend che vede diminuire la domanda del "classico" genericamente inteso, che ha sorretto i fatturati delle aziende negli ultimi vent'anni, a vantaggio di una tendenza orientata verso un non meglio identificato stile "contemporaneo", da altri definito "luxury".</p> <p>I brand più affermati si sono affidati a Designer che non garantiscono continuità, trattandosi di puro arbitrio, non è detto che gli omologhi cinesi che affollano le Accademie italiane non riescano a fare di meglio.</p> <p>Questo paradigma, che spesso confonde lo "strano" con il "bello", deve essere azzerato, tenendo conto che l'identità del sistema trae origine dalle regole canoniche della tradizione. La difesa della competitività non può che passare per il recupero del "disegno": della capacità di ideare "decori" ed "ornati" canonici, congrui con l'uso contemporaneo dell'arredamento e "opportuni" rispetto all'idea di decoro espressa dai mercati emergenti. Arredi, ebanisteria, vetrate, ferri battuti e, soprattutto, pavimentazioni e mosaici marmorei, sono ambiti merceologici attivi e trainanti nei mercati emergenti, che possiamo occupare, sapendo declinare conoscenze stilistiche e abilità tradizionali con le nuove esigenze funzionali contemporanee.</p> <p>Il processo di rigenerazione creativa dell'arredamento, dovrà essere accompagnato da una profonda digitalizzazione dei processi di ideazione e progettazione, utilizzando tecnologie digitali che consentono progettazioni e prototipazioni virtuali, capaci di contenere i tempi e costi di progettazione, di industrializzazione e fidelizzazione del cliente, e soddisfare una domanda fatta di storia, cultura, tradizione e costume, e sempre meno di forme minimaliste.</p>

<p>Obiettivi previsti con la realizzazione del progetto</p>	<p>L'obiettivo del progetto è quello di introdurre nei processi ideativi e progettazione delle nuove proposte di arredamenti artistici, i canoni estetici decorativi e artistici tratti dai canoni estetici della tradizione, declinando le applicazioni dimostrative nelle aziende dell'arredamento artistico.</p> <p>L'obiettivo finale è che le aziende ottengano due cose. La prima e più ovvia è una nuova linea di prodotti competitiva nel nuovo settore di mercato in cui intende posizionarsi rispettando i vincoli economici e produttivi aziendali. La seconda, e meno scontata, è che produttore e progettista ricavano da questa esperienza sperimentale parametri di riferimento stabili su cui articolare nel medio termine le progettazioni successive.</p> <p>Le discipline scientifiche devono integrarsi con quelle umanistiche e artistiche, in un processo di aggiornamento dei modelli culturali ed estetici di riferimento per l'arredamento, prevedendo nuove soluzioni tecnologiche finalizzate al miglioramento delle prestazioni e funzionalità degli arredi.</p> <p>Il know how prodotto e capitalizzato dalla rete innovativa, risponderà a due fondamentali esigenze:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) recuperare il valore del "disegno"; 2) diffondere nelle aziende del comparto un plusvalore oggi offerto dalle nuove tecnologie pur mantenendo inalterato il valore artistico del manufatto.
<p>Descrizione tecnica del progetto</p>	<p>L'intervento si svolge su tre livelli: generale, aziendale, specialistico.</p> <p>Livello n.1 – Piano generale Il primo livello di intervento si pone l'obiettivo di individuare sul piano formale dei concetti generali di riferimento, da cui trarre parametri di controllo condivisi da progettista e produttore, da applicare poi al percorso progettuale. La ricerca su questo livello affronta le problematiche di sistema e si propone di elaborare risposte di interesse generale. Tali risposte potranno essere fornite come guida agli attuali partner del progetto o a singoli soggetti successivamente coinvolti.</p> <p>Interlocutori diretti di questo percorso saranno i progettisti incaricati dell'invenzione della prima forma del mobile in quanto responsabili primi dell'ideazione del medesimo. L'imprenditore, in quanto responsabile generale, potrà decidere se partecipare direttamente al lavoro di ricerca o essere semplicemente informato sul suo stato di avanzamento.</p> <p>Livello n.2 - Piano Aziendale Sul piano aziendale il percorso di ricerca si propone la revisione stilistica della produzione, con il duplice scopo di traghettare nella nuova linea il maggior numero di elementi possibili, per i costi di progettazione e produzione, e, attraverso questa, accedere al nuovo settore di mercato. Agenti primi di questa fase sono imprenditori e progettisti affiancati da uno o più consulenti artistici con funzione di monitoraggio ed eventuale correzione delle scelte produttive effettuate. Il monitoraggio si esplica sull'applicazione dei parametri di controllo elaborati e condivisi nella fase precedente, e la correzione interviene con l'eventuale applicazione di canoni sintattici o compositivi.</p> <p>Livello n.3 - Piano Specialistico Come il "classico" anche il settore del "Luxury" prevede articolati piani di decoro ed il conseguente uso di ornati dedicati. Il consulente artistico, come specialista, può intervenire in appoggio al progettista nella selezione degli ornati storici in uso dell'azienda e/o nella progettazione di nuovi dedicati alla nuova linea.</p> <p>Sul piano tecnico il progetto ricerca la sintesi di due discipline, oggi profondamente disaccoppiate. La prima riguarda l'ambito del disegno "tecnico", dove deve esservi osmosi tra il disegnatore industriale e l'artista, osmosi finalizzata a tradurre le forme migliori e più selezionate, correnti nelle arti figurative, in progetto industrialmente valido.</p> <p>La seconda riguarda i sistemi di prototipazione rapida avanzata che non ha limiti di forme o geometrie. Saranno previste azioni combinate di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • addestramento tecnico in-side o on-line sui seguenti contenuti (corsi-webinar): utilizzo del software CAD 3D, strumenti e tecniche per il Reverse Engineering, strumenti e tecniche per la Stampa 3D. • sperimentazione e Case Study con realizzazione di nuove proposte e collezioni prevedendo l'impiego di materiale plastico, ligneo e metallico, seguendo il seguente schema operativo: <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca e definizione delle specifiche di progetto: o Meccaniche o Cinematiche o Estetiche o Ergonomiche - Ideazione e progettazione di nuovi prodotti per l'arredo: Modellazione e Prototipazione estetico/funzionale - Realizzazione prototipi fisici con varie tecnologie di Stampa 3D o Ciclo di finitura dei prodotti - Verifica e controllo dei risultati e redazione della documentazione dei risultati del progetto.

Eventuali criticità ostative alla realizzazione del progetto	<p>La figura fondamentale di questo progetto é l'artista, decoratore ed ornataista. Questa deve tornare ad essere lo snodo della filiera che dalla progettazione porta alla realizzazione dei componenti delle collezioni di arredamenti artistici contemporanei. L'artista, se è tale, cioè autentico è anche depositario dei repertori stilistici e propositore di un "disegno" cioè di una proposta artistica imperniata su regole canoniche di composizione, proporzione, ordine e simmetria, in linea con la canonica tradizione artistica e culturale italiana. Tenuto conto di tutto ciò, nella parte iniziale di ricerca devono essere sviluppate nuove conoscenze e capacità in grado di coniugare le istanze artistiche con quelle legate ad un processo industriale, quindi elaborare algoritmi implementabili in sistemi esperti di ecodesign digitale.</p>		
Fattibilità industriale e prospettive di mercato	<p>Il progetto di ricerca interviene sul piano operativo allo scopo d'individuare idonei elementi formali da usare nella prassi ideativa, progettuale e produttiva dei manufatti a quali è richiesta una forte e innovativa caratterizzazione formale. Con tale definizione non s'intendono i manufatti tecnici, ne quelli meramente funzionali, ma quelli per i quali la forma è l'unico motivo di interesse, di utilizzo o di acquisto.</p> <p>Le aziende coinvolte manifestano forte interesse allo sviluppo di un nuovo concetto di design con un valore aggiunto spendibile su scala mondiale, concretizzato nella valorizzazione dei canoni della decorazione che ispirano il designer nel momento creativo di ideazione delle nuove proposte, applicando le forme dell'arte. La valorizzazione di questo asset associabile a politiche di place branding offre prospettive di mercato certe, perché fondate su una domanda esplicita e continua, nonostante le difficoltà geopolitiche che stanno trasformando i cosiddetti mercati emergenti.</p>		
Definizione della partnership partecipante	<p>Elencazione dei soggetti della conoscenza partecipanti al progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accademia delle Belle Arti di Bologna • Dip. di progettazione e pianificazione in ambienti complessi -Università IUAV di Venezia • t²i trasferimento tecnologico e innovazione s.c. a r.l. • TECNOLOGIA & DESIGN s.c. a r.l. <p>Individuazione del n. di imprese attuatrici del progetto: almeno 10 imprese coinvolgibili</p>		
Durata complessiva del progetto	<p>Mesi totali 24</p>		
Fasi del progetto (articolazione)	<p>1- Ricerca industriale "Design Artistico/industriale" mese inizio 1 mese fine 12 Id. fase /obiettivo finale</p> <p>1.1. Sviluppo dei parametri di controllo formali come riferimento di verifica nella prassi ideativa, progettuale e produttiva</p> <p>1.2 Sviluppo dei codici di integrazione tra i processi di progettazione artistica e industriale</p> <p>2- Sviluppo sperimentale mese inizio 12 mese fine 24 Id. fase /obiettivo finale</p> <p>2.1. Applicazione delle nuove tecniche di progettazione e prototipizzazione</p> <p>3- Innovazione di processo mese inizio 14 mese fine 30 Id. fase /obiettivo finale</p> <p>3.1. Definizione dei supporti digitali, formalizzazione dei processi e loro ingegnerizzazione.</p>		
Piano di spesa previsionale	<p>Quota imprese</p>	<p>Quota pubblica</p>	<p>Importo totale</p>
	<p>€ 500.000,00</p>	<p>€ 500.000,00</p>	<p>€ 1.000.000,00</p>

Ripartizione percentuale tra voci di costo		
Voce di costo 1 (es. personale) 40 %	Voce di costo 2 (es. strumenti attrezzature) 30 %	Voce di costo 3 (consulenti / costi esterni) 30 %