

per un'impresonditoria  
solidale e circolare

IL CONTESTO

**WORKSHOP**

# Design Together

organizzato all'interno del progetto



UPCYCLING  
TOGETHER  
Botteghe creative e solidali



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

**DIDA**  
DIPARTIMENTO DI  
ARCHITETTURA

## LE CONDIZIONI DI CONTESTO....

Il workshop residenziale «Design Together – per un’imprenditoria solidale e circolare» fa parte del progetto **Upcycling Togheter Botteghe creative e solidali** promosso dal Comune di Castelfranco e co-finanziato dall’Autorità per la partecipazione della Regione Toscana.

## IL PROGETTO UPCYCLING TOGETHER

Il progetto **Upcycling Togheter** è volto alla definizione delle condizioni di fattibilità del progetto *Botteghe Upcycling, artigianato e riuso creativo dei materiali di scarto*, finalizzato a riaprire le vecchie botteghe del centro, con attività legate al riuso creativo degli scarti attivate da vecchi e nuovi abitanti: artigiani, creativi, artisti, giovani, migranti.

## I PARTECIPANTI

Il workshop residenziale «Design Together – per un’imprenditoria solidale e circolare» ha coinvolto **16 studenti dei corsi di laurea triennale e magistrale in Design dell’Università di Firenze**, seguiti dai ricercatori del **Laboratorio di Design per la Sostenibilità** (Design Campus – UNIFI) e di **Avventura Urbana**. Design + Pianificazione urbana e territoriale.

## LUOGO E TEMPISTICHE DI SVOLGIMENTO

Il workshop si è tenuto in presenza - lavoro e soggiorno presso gli spazi individuati dal Comune di Castelfranco di Sotto (PI) - e ha avuto una **durata di tre giorni** per la definizione delle **strategie** e dei **concept progettuali (14-16 settembre)**, **10 giorni di rielaborazione** e una giornata finale per la **presentazione finale dei risultati (25 settembre)**.

## OBIETTIVI E TEMATICHE DI RIFERIMENTO, METODOLOGIA

Il workshop è finalizzato a supportare lo **sviluppo di proposte progettuali per la rigenerazione degli spazi del centro storico di Castelfranco di Sotto.**

I partecipanti hanno avuto la possibilità di approfondire le tematiche che caratterizzano il **design per l'innovazione e l'inclusione sociale**, e il **design per la valorizzazione dei territori**, sperimentando sul campo metodi e strumenti finalizzati al **progetto di un sistema che promuova l'attivazione di laboratori per il riuso creativo - "upcycling solidale"** - anche, e soprattutto, attraverso il coinvolgimento attivo degli attori del territorio di riferimento.

**Ricerca / azione > Conoscenza e concretezza dei risultati.**

**Strategie**

**Scenari**

**Concept**

per la rigenerazione degli spazi del centro storico di Castelfranco di Sotto.

15 giorni di lavoro, tempistica breve / **«capacità di vedere il futuro»**

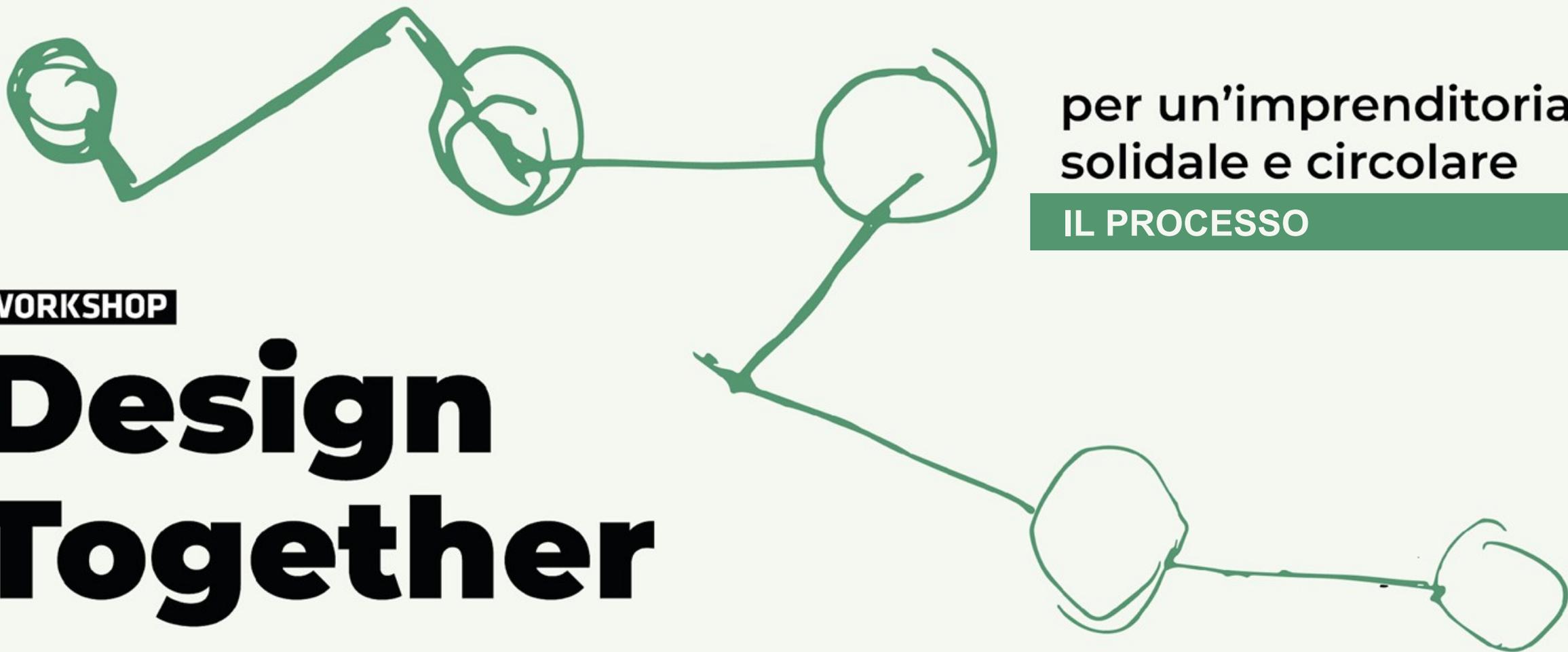
**Primo step, come base per il lavoro delle prossime settimane.**

## PER CONTINUARE ....

I lavori prodotti dagli studenti nel workshop «Design Together – per un’imprenditoria solidale e circolare» contribuiranno ad arricchire la base conoscitiva a supporto della riflessione che verrà sviluppata nelle fasi successive del Progetto **Upcycling Together Botteghe creative e solidali**.

## GLI STEP CHE CI ATTENDONO...

- Costruzione dei network di attori con cui costruire le filiere di riciclo creativo
- Co-progettazione delle Botteghe di upcycling
- Lancio di un’esperienza pilota



per un'impresonditoria  
solidale e circolare

IL PROCESSO

**WORKSHOP**

# Design Together

organizzato all'interno del progetto



UPCYCLING  
TOGETHER  
Botteghe creative e solidali



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

**DIDA**  
DIPARTIMENTO DI  
ARCHITETTURA

Il workshop «**Design Together – per un’imprenditoria solidale e circolare**» è stato concepito all’interno del progetto *UPcycling Together, botteghe creative e solidali*.

Contenuti trattati:

- **Design per l’innovazione e l’inclusione sociale**
- **Design per la valorizzazione dei territori**
- **Ciclo di vita del prodotto, il riuso, la manutenzione, la riparazione**
- **Sistema dei centri di riuso creativo *design driven***



### *Ipotesi*

- **Prima immersione nel contesto**

### *Analisi*

- **Ricerca desk**
- **Analisi field**
- **Brainstorming**
- **Mappa concettuale**

### *Sintesi*

- **Scenari progettuali**
- **Sviluppo concept**



## PRIMA IMMERSIONE NEL CONTESTO

### *Esplorazione spaesante*

Questa fase preliminare ha costituito un primo momento di immersione degli studenti nel contesto di progetto. E' stato dato loro un tempo limitato per fare una *promenade immersiva*, dopo di che dovevano ritornare con una rosa di parole chiave che evidenziassero le prime impressioni scaturite.

Al termine di questa fase preliminare le parole chiave riportate sono state raggruppate in **4 cluster: Vuoto, Non Luoghi, Anime, Pluralità.**







## RICERCA DESK

La fase di ricerca desk è un momento volto a comprendere un fenomeno e/o approfondire un argomento attraverso l'interpretazione di dati già esistenti.

Gli studenti sono stati divisi in 5 gruppi di lavoro, ad ognuno dei quali è stata assegnata una voce dell'indice di ricerca delineato dai docenti e tutor del workshop.

### *Indice della ricerca*

- **Rigenerazione urbana e design**
- **Design, manutenzione, riuso e riciclo**
- **Centri di riuso creativo e ruolo del design**
- **Castelfranco nella storia**
- **Castelfranco oggi**

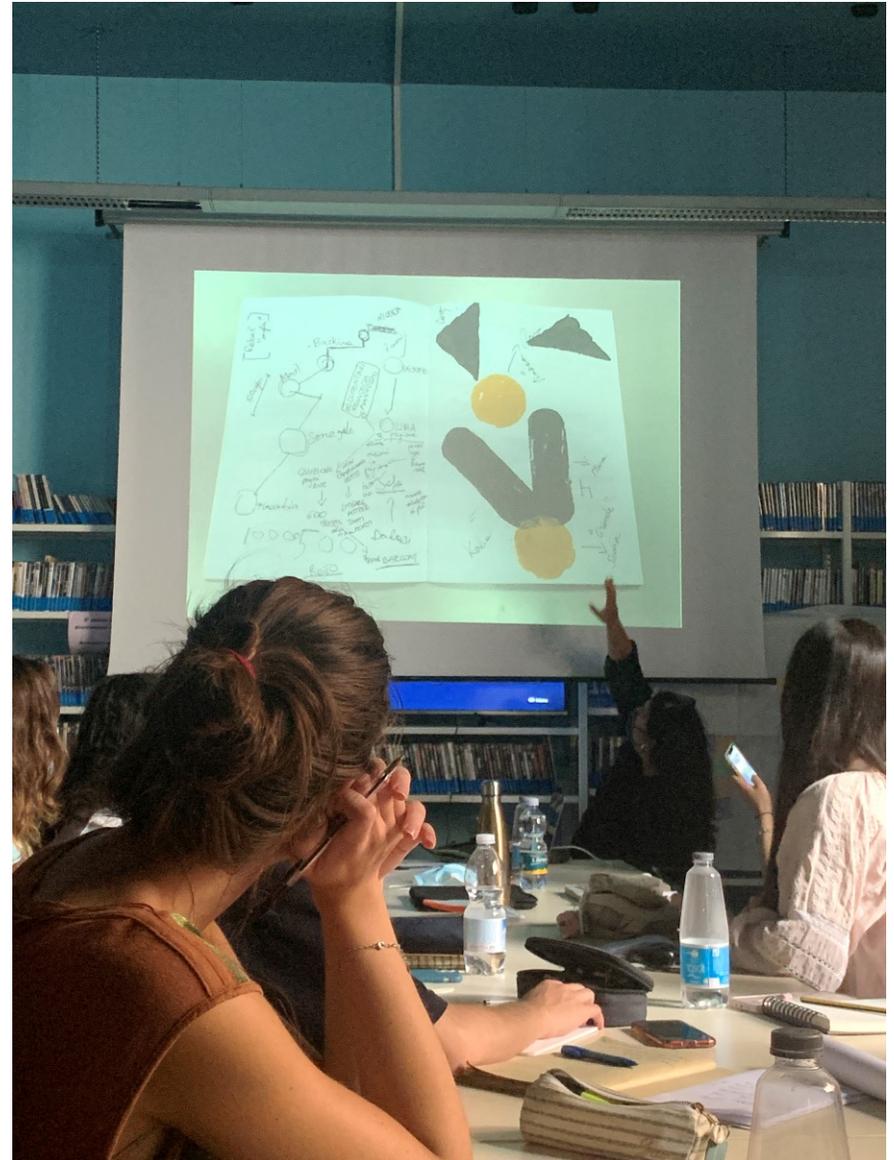


Le singole ricerche sviluppate dai 5 gruppi di studenti sono state successivamente presentate a voce.

Ciò ha permesso ad ogni gruppo di condividere le informazioni trovate e di costituire **un indice della ricerca unitario, completo e condiviso.**

La ricerca desk completa ha costituito **una base di informazioni e contenuti necessari per procedere con le fasi successive del processo progettuale.**







## ANALISI FIELD

La fase di analisi field consiste nella creazione di nuove informazioni attraverso l'immersione nel contesto di progetto.

Gli studenti hanno avuto l'opportunità di incontrare realtà appartenenti al contesto produttivo e sociale del territorio di Castelfranco, che operano nell'ottica del riuso creativo.

Al termine del ciclo di visite, le parole chiave all'interno dei 4 cluster iniziali sono state implementate e risignificate alla luce delle nuove considerazioni emerse. E' stato inoltre aggiunto un quinto cluster

*Vuoto*  
*Non luoghi*  
*Anime*  
*Pluralità*  
*Saperi*



Camely



Bottega di Vascho



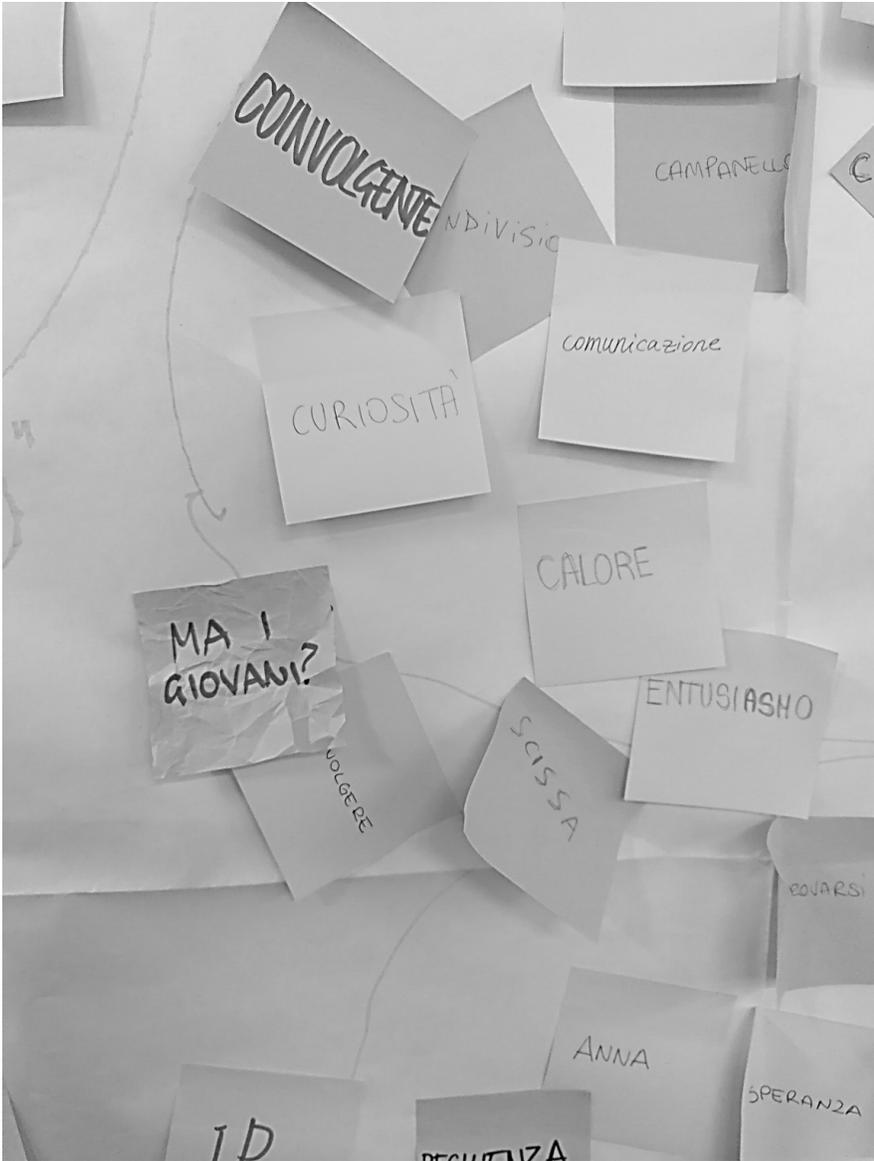
Gruppo HERA – progetto SCART





Bazin









## BRAINSTORMING E MAPPA CONCETTUALE

Il *brainstorming* è una tecnica creativa di gruppo, utilizzata per far emergere idee e spunti progettuali volti alla risoluzione di un problema.

I docenti e i tutor hanno delineato le possibili strategie di intervento all'interno delle quali gli studenti dovevano posizionare la propria idea di progetto.

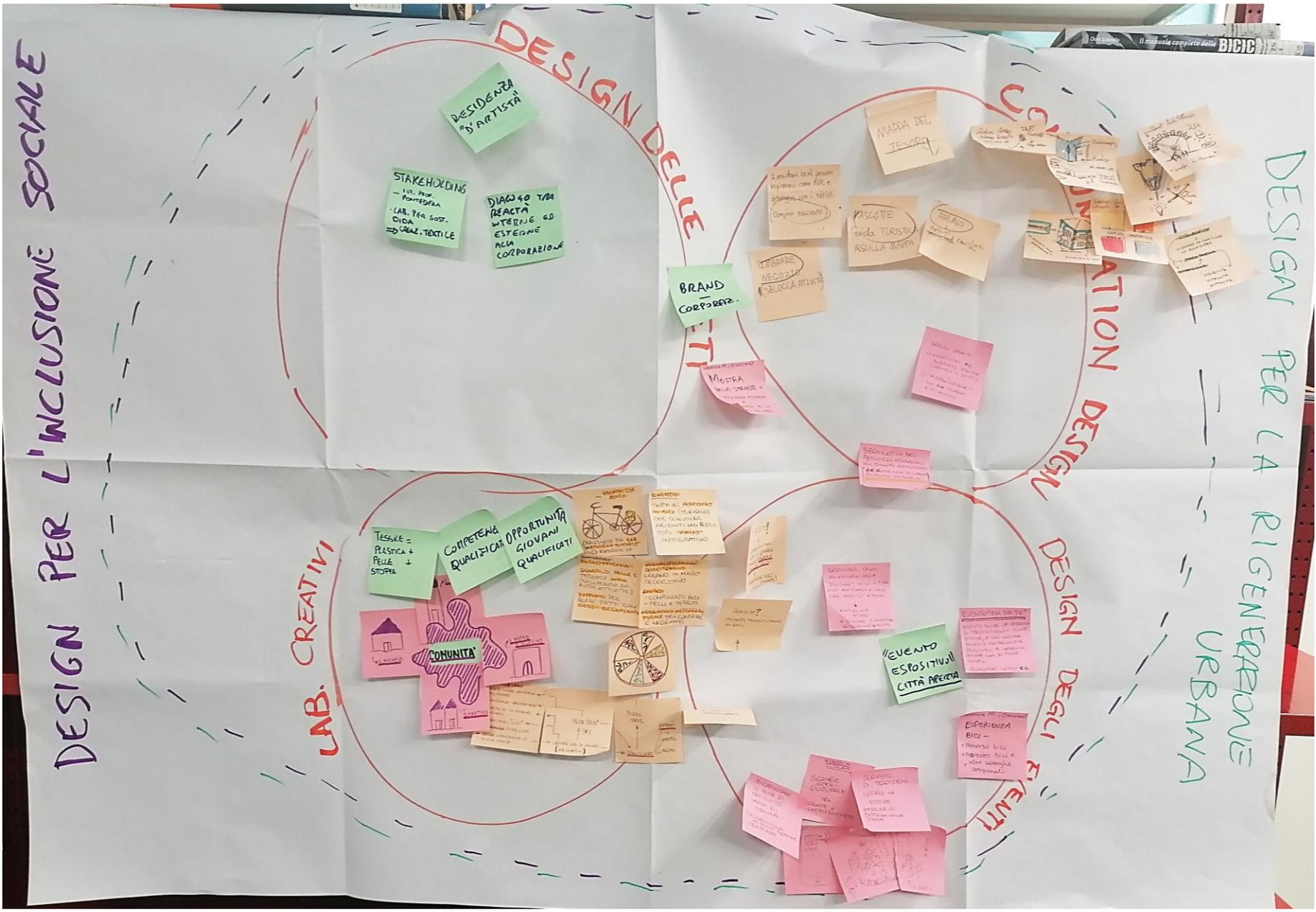
A gruppi di due, gli studenti hanno iniziato a **tirare fuori le proprie considerazioni**, scrivendo e disegnando – attraverso lo strumento dei post-it – le proprie idee progettuali per la rigenerazione e riqualificazione del centro storico di Castelfranco di Sotto.



## STRATEGIE DI INTERVENTO

- **Design delle reti**
- **Communication design**
- **Design degli eventi**
- **Laboratori creativi**
- **Design per l'innovazione e l'inclusione sociale**
- **Design per la valorizzazione dei territori**

DESIGN PER L'INCLUSIONE SOCIALE



DESIGN PER LA RIGENERAZIONE URBANA

DESIGN DELLE ATTIVITÀ

DESIGN DEGLI EVENTI

LAB. CREATIVI

RESIDENZA D'ARTISTA

STAKEHOLDING  
- INT. PER  
- LAB. PER COST.  
- DICA  
- CREAZ. TEXTILE

DIAGNOSI TRAI REACTA INTERNE ED ESTERNE ALLA CORPORAZIONE

BRAND CORPORATE

MADRA DEL TESORO

FASCOTE  
MUDA TURISTI  
SULLA MAPPA

INCHIESTA NEGOZIO (SALOGGI ATTIVA)

MOTIVAZIONE

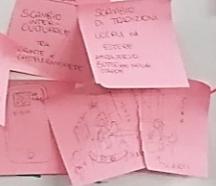
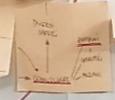
TENSILE = PLASTICA + PELLE + STOFFA

COMPETENZE GIOVANI QUALIFICATI  
OPPORTUNITÀ GIOVANI QUALIFICATI

COMUNITÀ

EVENTO ESPOSITIVO  
CITTÀ APERTA

ESPERIENZA BICI





## SVILUPPO CONCEPT DI PROGETTO

- ***Geografia dei luoghi*** (Matteo Antonazzo, Lissia Dinoia)
- ***IntreccioCulture*** (Carmen Durante, Bianca Chiti)
- ***Botteghe Aperte*** (Veronica Mineev, Giacomo Biscini)
- ***Eventi a coltura*** (Shaoyang Pei, Camilla Benincasa)
- ***Mappa Gioco*** (Moran Qi, Nan Ding)
- ***ri-ciclo*** (Riccardo Cappello, Veronica Ferrarini)
- ***Artefranca | Residenza diffusa*** (Simone Baldacci, Emanuele Carbone)
- ***Arredo urbano*** (Yuhui Xia, Li Rong Hu)

design per l'inclusione sociale

design delle reti

**BOTTEGHE APERTE**  
Giacomo & Veronica

communication design

**MAPPA / GIOCO**  
Nan & Moran

**GEOGRAFIA DEI LUOGHI**  
Matteo & Lissia

**ARREDO URBANO**  
Li Rong & Yuhui

**RESIDENZA DIFFUSA  
PER DESIGNER**  
Simone & Emanuele

**LAB. CREATIVI / TEMPO**  
Carmen & Bianca

**FILIERA ECOSISTEMICA**  
Veronica & Riccardo

**INTRECCI DI SAPERI**  
Camilla & Shaoyang

laboratori creativi

design degli eventi

design per la rigenerazione urbana

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI FINALI



Oggi verranno presentati gli sviluppi dei concept di progetti sui quali hanno lavorato i diversi gruppi, attraverso la Presentazione delle proposte progettuali alla cittadinanza e la discussione con le realtà locali coinvolte nel percorso di «Upcycling Together»



**Grazie Castelfranco!**