



LEISURE & ENTERTAINMENT

Enrico Rondinelli
Giulia Teso
Teresa Zabet

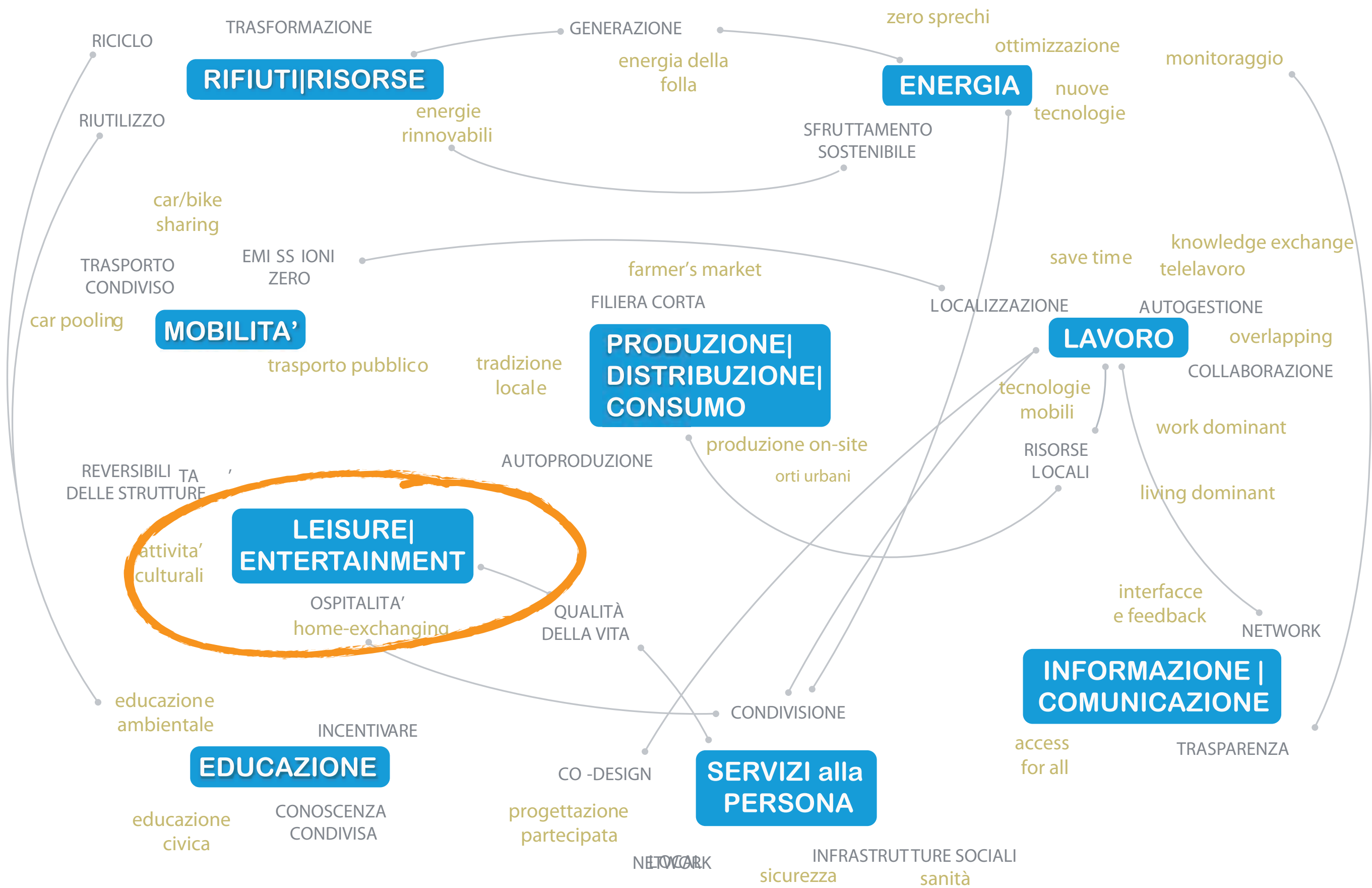


POLITECNICO DI MILANO

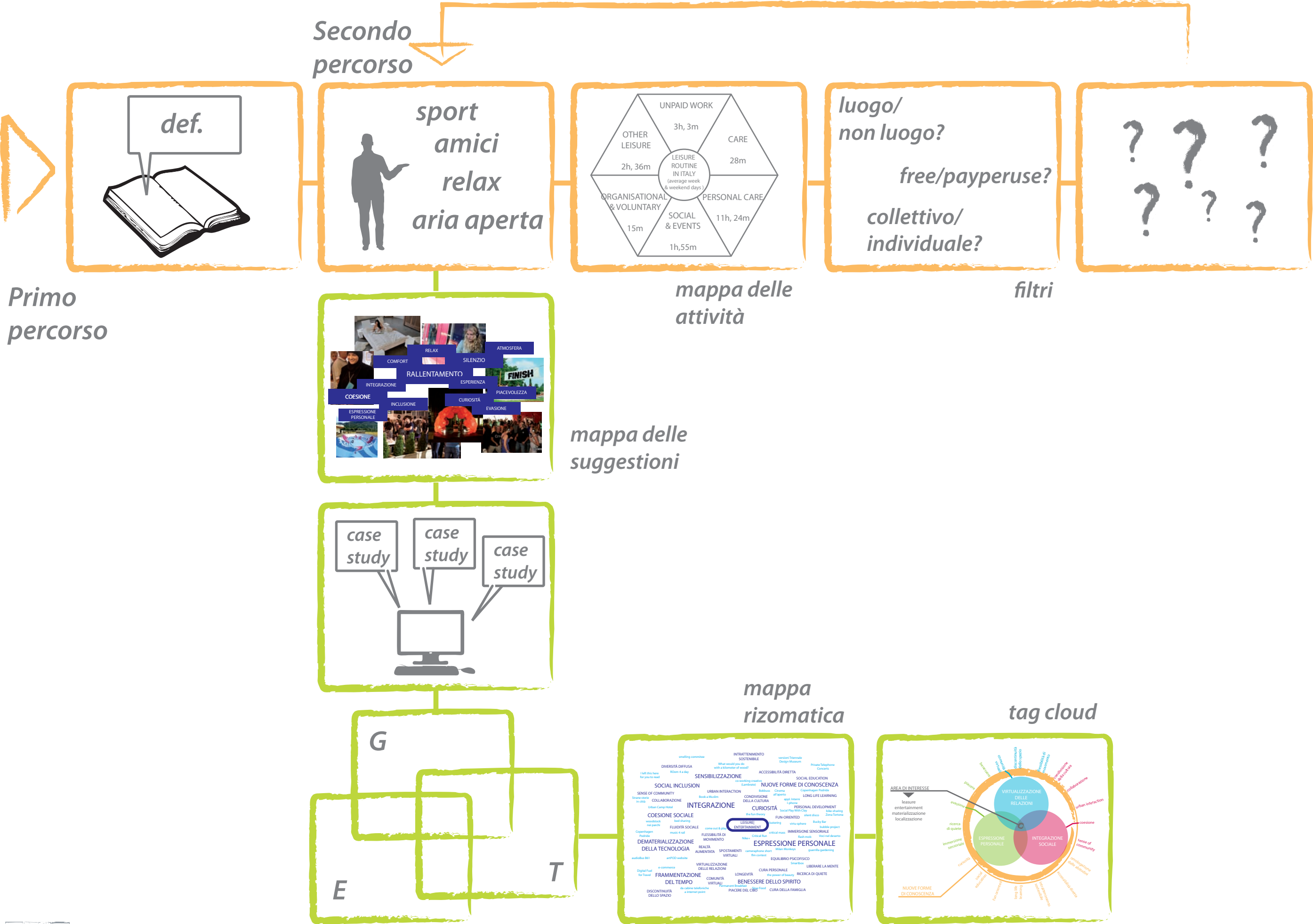


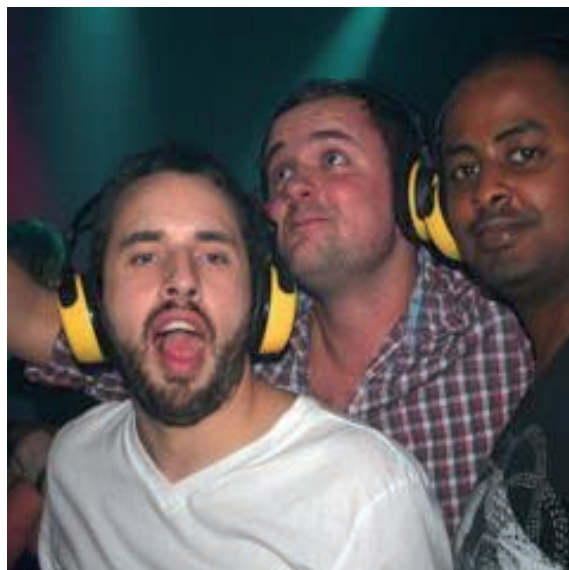
FACOLTÀ DEL DESIGN

CITYlab



GET





1. Silent Disco:

discoteca con cuffie wireless che permette agli utenti di ascoltare la stessa musica, singolarmente, senza disturbare il vicinato; nata in Belgio nel 2002.



2. Podcast in città:

servizio gratuito, scaricabile dal web o via sms; un'audioguida turistica della città, arricchita con contenuti speciali. Nata a Copenhagen, ora disponibile anche in diverse città italiane.



3. Bucky bar:

una struttura temporanea a forma di cupola, formata da ombrelli; costruita per la prima volta a Rotterdam con bar ed dj consolle. Esempio interessante di aggregazione spontanea.



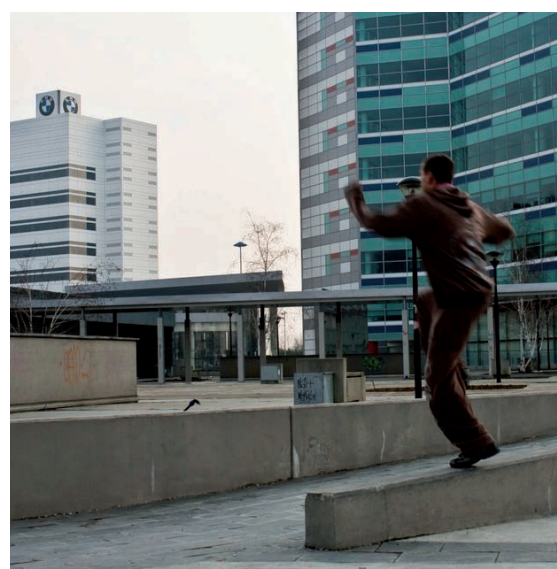
4. Book a Muslim:

tentativo di integrazione e comunicazione tra danesi e studenti universitari musulmani; organizzazione, via internet, di incontri tra persone di culture diverse.



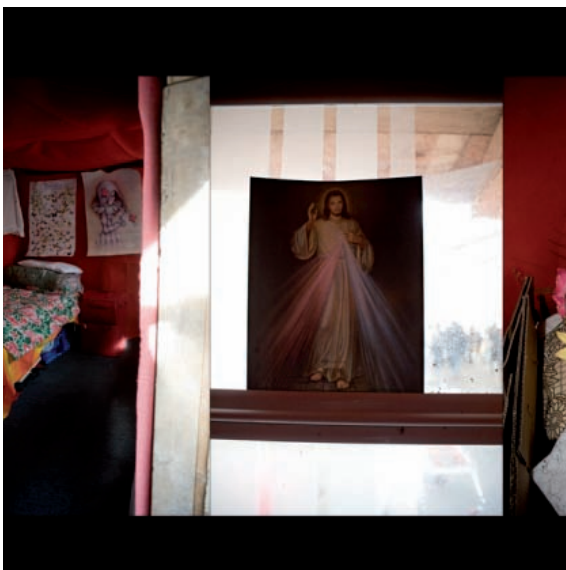
5. Giochi alternativi:

evento culturale (in Olanda) per far incontrare e condividere le storie di persone di quartieri limitrofi attraverso i giochi alternativi.



6. Milan Monkeys:

gruppo di giovani che pratica il parkour ("percorso del combattente"): consiste nel raggiungere un posto in maniera veloce, sicura ed efficiente; l'unico avversario è il tempo.



7. ROoM for a day:

progetto di spazio abitativo temporaneo costruito dalla comunità Rom di Milano, per conoscere e socializzare con diverse culture, valorizzando i pochi strumenti a disposizione.



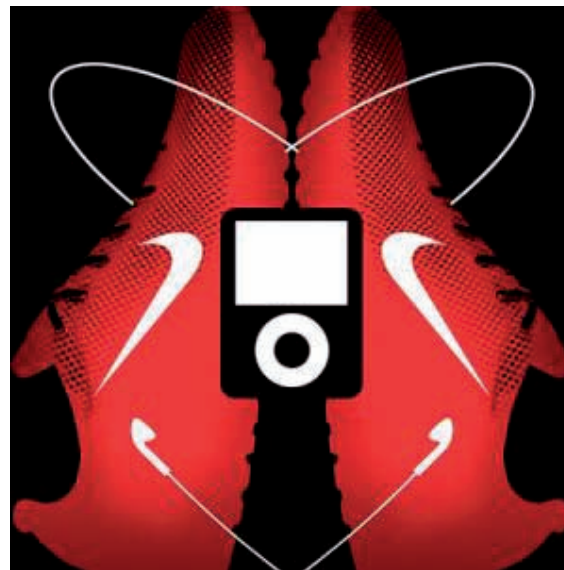
8. Bed sharing:

nel corso del Salone del Mobile, un servizio per offrire ospitalità temporanea. Il Public Design Festival può fornire il kit (letto singolo + materasso).



9. Bokbuss:

biblioteca itinerante, nata in Svezia (raccolta di libri, cd e dvd); un modo per avvicinare alla cultura persone che abitano in zone disagiate o che non hanno occasioni di avvicinarsi a centri culturali.



10. Nike+:

collaborazione tra Nike e Apple. Dal sito NikeRunning.com si possono monitorare diverse attività legate al running; scarpe con sensore Apple, registrano i dati riguardanti l'allenamento.



11. VirtuSphere:

grande sfera in plastica dotata di numerosi sensori, appoggiata a una piattaforma speciale che permette a chi sta dentro di camminare o correre in qualsiasi direzione e a qualsiasi velocità; esempio di realtà virtuale.

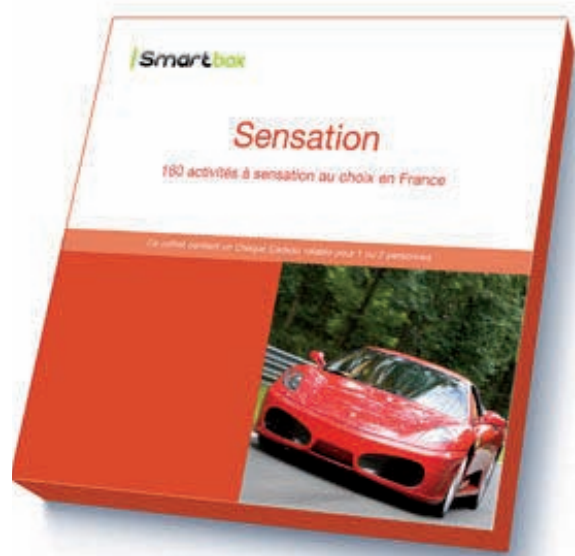


12. Cinema all'aperto:

schermo all'aperto, sedie a sdraio e cuffie (per non disturbare i residenti). Modo per ridisegnare lo spazio di tutti. Posti limitati, ma "ingresso" gratuito su prenotazione.



16. The fun theory:
progetto promosso da Volkswagen;
serie di installazioni per sensibilizzare
persone su diversi argomenti (raccolta
differenziata, il risparmio energetico, il
rispetto per l'ambiente, la salute).



17. Smartbox:
nuove tipologie di regali, una "scatola" in
cui inserire qualsiasi genere di esperien-
za: dalle supercars, agli sport estremi
alle beauty farm.



18. Internet phone box:
riconversione ad Internet point delle
cabine telefoniche francesi sparse per la
città. Strumento di connessione sociale.



19. Co-working creativo:
in occasione del Salone del Mobile 2010,
uno studio di progettazione aperto a
tutti che permette di far socializzare
designers e progettisti con diverse espe-
rienze e provenienze.

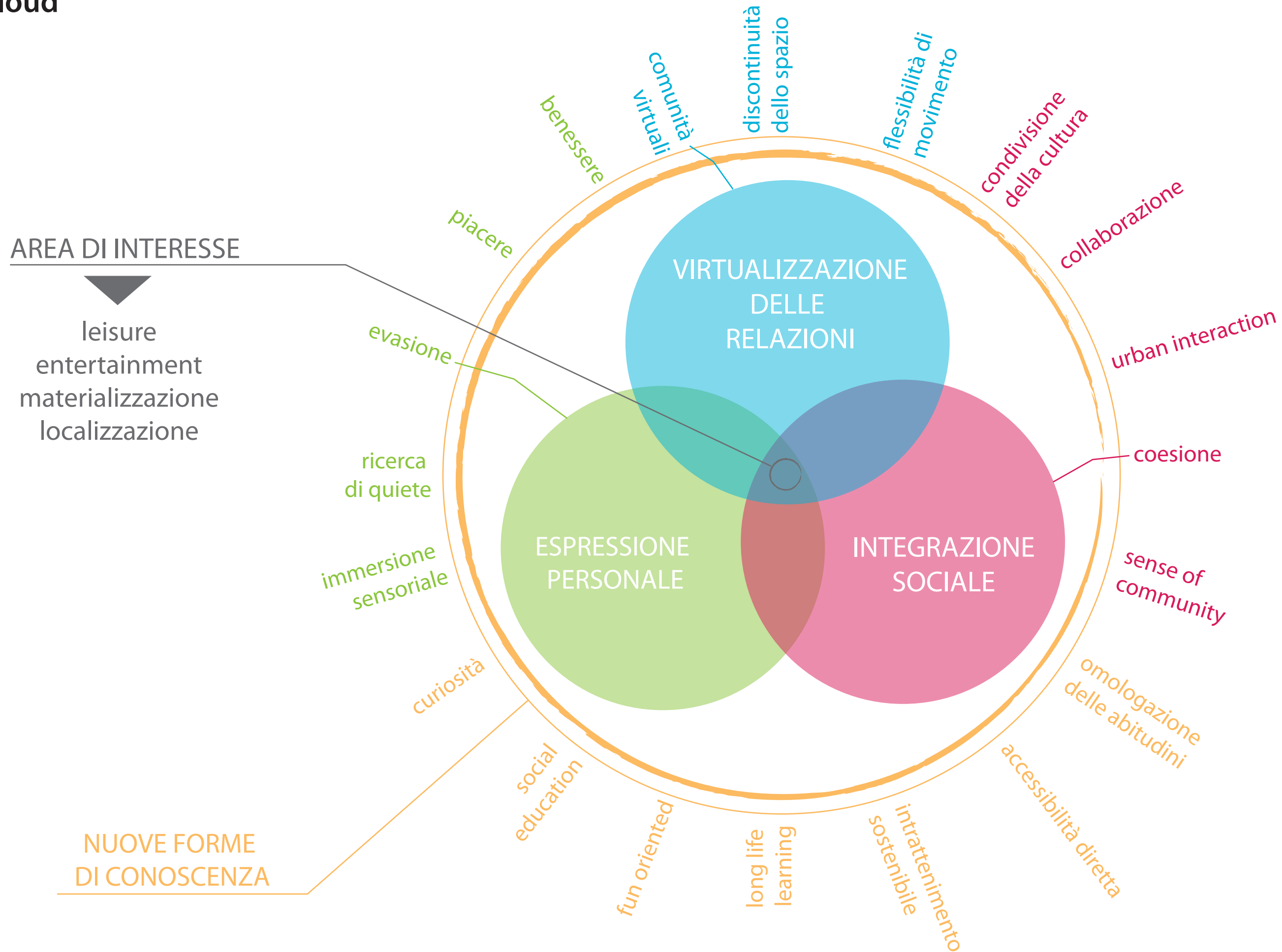


20. Woodstock a Milano:
nuova idea nata a Milano per promuo-
vere i musicisti emergenti. Selezione su
MySpace, i migliori potranno esibirsi in
concerti negli svariati parchi della città.









Silent disco

<http://www.silentdisco.com/>

<http://mytech.it/digitale/2005/04/19/silent-disco-meno-decibel-per-tutti/>

Podcast in città

<http://www.cphx.dk/index.php?language=uk#/350456/>

Bucky bar

<http://www.guerrilla-innovation.com/archives/2010/03/000740.php>

Book a Muslim

<http://www.guerrilla-innovation.com/archives/2006/03/000485.php>

Giochi alternativi

<http://www.guerrilla-innovation.com/archives/2008/07/000657.php>

www.langsdelijn.net

Giochi simili in città

<http://www.greatstreetgames.org.uk/>

<http://igfest.org/>

<http://hideandseekfest.co.uk/>

<http://www.comeoutandplay.org/>

http://nymag.com/daily/intel/2009/06/it_was_kind_of_a.html

Milan Monkeys

www.milanmonkeys.com/parkour

ROoM for a day

http://www.publicdesignfestival.org/portal/IT/handle/?ref=2010_patrickHubmann

http://atcasa.corriere.it/News/Tendenze/Se-ne-parla/2010/12/case_rom.shtml

<http://www.esteri.org/ita/home/>

Bed sharing

<http://www.bedsharing.org>

Bokbuss

<http://www.muungano.com/#>

<http://www.designerblog.it/post/4814/bokbuss-in-svezia-il-bus-bibliot+>

Nike+

www.nikerunning.com

VirtuSphere

<http://www.virtusphere.com/>

[http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/02/virtusphere-](http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/02/virtusphere-nella-realta-virtuale,-correndo-come-criceti.aspx)

[nella-realta-virtuale,-correndo-come-criceti.aspx](http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/02/virtusphere-nella-realta-virtuale,-correndo-come-criceti.aspx)

Tecnologia nel mondo del calcio

[http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/06/5-tecnologie-](http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/06/5-tecnologie-che-cambieranno-il-calcio.aspx)

[che-cambieranno-il-calcio.aspx](http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/06/5-tecnologie-che-cambieranno-il-calcio.aspx)

Voci nel deserto

<http://www.vocineldeserto.it/>

Strane storie in città

http://dailymotion.virgilio.it/video/xcg7ha_strane-storie-in-citta_fun

Cinema all'aperto a Milano

http://www.esteri.org/public/downloads/press/com_colonne.pdf

The fun theory

<http://www.thefuntheory.com/>

Nuove tipologie di regali

<http://www.smartbox.com/it/>

Cabine telefoniche, i nuovi Internet point

[http://www.corriere.it/esteri/10_aprile_10/cabine-](http://www.corriere.it/esteri/10_aprile_10/cabine-telefoni-)

[telefoni-](http://www.corriere.it/esteri/10_aprile_10/cabine-telefoni-)

[che-francesi-greta-sclaunich_565f69ca-44a0-11df-a179-00144f02aabe.shtml](http://www.corriere.it/esteri/10_aprile_10/cabine-telefoni-che-francesi-greta-sclaunich_565f69ca-44a0-11df-a179-00144f02aabe.shtml)

Coworking creativo

<http://interactiondesign-lab.com/idrent/>

Nuovi concerti nei parchi di Milano

<http://www.02blog.it/post/6650/woodstock-nei-parchi-la->

[risposta-del-comune-a-chi-si-lamenta-per-musica-e-schiamazzi](http://www.02blog.it/post/6650/woodstock-nei-parchi-la-risposta-del-comune-a-chi-si-lamenta-per-musica-e-schiamazzi)

Altri siti visitati:

<http://www.confluxfestival.org/>
<http://senseable.mit.edu/>
<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/>
<http://thebubbleproject.com/>
<http://www.urbaninform.net/>
<http://www.guerrilla-innovation.com>
<http://www.fubiz.net/>
<http://www.designboom.com/weblog/cat/9/view/4901/actions-what-you-can-do-with-the-city.html>
<http://cca-actions.org/>
<http://www.guerrilla-innovation.com>
<http://www.designerblog.it>

Dati e trend

How is the time of europeans distributed?

http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_PUBLIC/3-27072004-AP/EN/3-27072004-AP-EN.HTML
<http://www.oecd.org>
<http://lysander.sourceoecd.org/vl=1074337/cl=55/nw=1/rpsv/factbook/>
<http://www.gapminder.org/>
<http://www.cittadicitta.it/>
<http://www.aaster.it/>
<http://www.mi.camcom.it/>
http://www.isae.it/Monitoring09_PROGRAM.htm

LEISURE & ENTERTAINMENT

Enrico Rondinelli
Giulia Teso
Teresa Zabot



Grazie.

POLITECNICO DI MILANO



FACOLTÀ DEL DESIGN

CITYLAB

INTEGRAZIONE RICERCA

LEISURE&ENTERTAINMENT

1 

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

_DEFINIZIONE AREA TEMATICA

Tempo libero: “Tempo di vita complementare a quello destinato al lavoro di cui l’individuo può disporre con discrezionalità di scelta in maniera più o meno attiva per fini creativi o ricreativi”

Intrattenimento: L' intrattenimento è un'azione, un evento o un'attività che ha come scopo quello di divertire e interessare un pubblico (il "pubblico" può essere composto anche solo da una persona). Questo pubblico può avere un ruolo passivo, come nel caso di uno spettacolo teatrale, o attivo, come nel caso di un videogioco.

Il tempo libero include l’intrattenimento che ne riveste il sottogruppo principale.

_RICERCA

Nella prima parte della nostra ricerca, abbiamo riunito una serie di attività che l’uomo svolge durante il tempo libero, per intrattenersi, cercando di capire cosa comprendesse questa macroarea.

CASI STUDIO:

1.Silent disco: Silent Disco è una discoteca con cuffie wireless che permette agli utenti di ascoltare la stessa musica, singolarmente, senza disturbare gli abitanti degli edifici vicini alla discoteca. Inoltre ognuno può regolare il volume a suo piacimento. L’iniziativa è nata in Belgio nel 2002.

<http://www.silentdisco.com/>

<http://mytech.it/digitale/2005/04/19/silent-disco-meno-decibel-per-tutti/>

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

2.Podcast in città: è un servizio gratuito, scaricabile dal web o via sms. Il podwalk è invece un'audioguida turistica della città, arricchita con contenuti speciali. Nata inizialmente per Copenhagen, è ora disponibile anche in diverse città italiane.

<http://www.cphx.dk/index.php?language=uk#/350456/>

3.Bucky bar: una struttura temporanea a forma di cupola, formata da ombrelli. E' stata costruita per la prima volta a Rotterdam ed all'interno era previsto un bar ed un dj con consolle. E' stato utilizzato per una sola sera poiché abusivo: esempio interessante di aggregazione spontanea. www.dusarchitects.com

<http://www.guerrilla-innovation.com/archives/2010/03/000740.php>

4.Book a Muslim: e' un tentativo di integrazione e comunicazione tra i danesi e un gruppo di studenti universitari musulmani. Prenotando un appuntamento - gratuitamente, via internet – si possono organizzare incontri tra persone di culture diverse.

<http://www.guerrilla-innovation.com/archives/2006/03/000485.php>

5.Giochi alternativi: un evento culturale, in Olanda, in cui furono invitate delle persone dai quartieri limitrofi con lo scopo di incontrarsi, raccontare e condividere delle storie sui giochi. Si svolsero dei tornei di giochi alternativi come: calcio con 3 porte e 3 squadre, elastic wrestling e canoe nella sabbia.

<http://www.guerrilla-innovation.com/archives/2008/07/000657.php>

www.langsdelijn.net

Giochi simili in città:

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabot_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

<http://www.greatstreetgames.org.uk/>

<http://igfest.org/>

<http://hideandseekfest.co.uk/>

<http://www.comeoutandplay.org/>

http://nymag.com/daily/intel/2009/06/it_was_kind_of_a.html

6. Milan Monkeys: un gruppo di giovani che pratica il parkour (“percorso del combattente”). Inizialmente utilizzata per scopi militari, questa disciplina/sport consiste nel raggiungere un posto in maniera veloce, sicura ed efficiente; l’unico avversario è il tempo.
www.milanmonkeys.com/parkour

7. ROoM for a day: un progetto di spazio abitativo temporaneo costruito dalla comunità Rom di Milano. Obiettivo: conoscere e socializzare con diverse culture, valorizzando i pochi strumenti a disposizione.

http://www.publicdesignfestival.org/portal/IT/handle/?ref=2010_patrickHubmann

http://atcasa.corriere.it/News/Tendenze/Se-ne-parla/2010/12/case_rom.shtml

<http://www.esterni.org/ita/home/>

8. Bed sharing: dato il grande numero di progettisti da tutto il mondo che “invaderanno” Milano nel corso del salone del Mobile, questo servizio offre ospitalità temporanea, sotto forma di letti, divani o stanze. Nel caso in cui una persona mettesse a disposizione uno spazio ma non avesse il letto, Public Design Festival fornirà un kit (letto singolo + materasso).

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabot_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

www.bedsharing.org

9. Bokbuss: una biblioteca itinerante, nata in Svezia. Si tratta di un bus con una raccolta di libri, cd e dvd. E' un modo per avvicinare alla cultura persone che abitano in zone disagiate o che non hanno occasioni di avvicinarsi a centri culturali (Edutainment).

<http://www.designerblog.it/post/4814/bokbuss-in-svezia-il-bus-biblioteca>

<http://www.muungano.com/#>

10. Nike+: e' un'attività nata dalla collaborazione tra Nike e Apple. Accedendo al sito NikeRunning.com (il più grande club di appassionati di corsa al mondo), si possono monitorare diverse attività legate al running. Si possono organizzare sfide, obiettivi, percorsi, programmi di allenamento, mappe, progressi. Utilizzando scarpe apposite ed un sensore Apple, si possono registrare tutti i dati riguardanti il proprio allenamento. www.nikerunning.com

5 **FF**

11. VirtuSphere: Si tratta di una sfera in plastica (3m di diametro e 3 quintali di peso) dotata di numerosi sensori e appoggiata a una piattaforma speciale che permette a chi ci sta dentro di camminare (o correre) in qualsiasi direzione e a qualsiasi velocità. Questo esempio di "realtà virtuale" potrebbe essere utilizzato anche per giochi di fitness (es. Wii sport).

<http://www.virtusphere.com/>

<http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/02/virtusphere-nella-realta-virtuale,-correndo-come-criceti.aspx>

12. La tecnologia entra nel mondo del calcio: Nuove forme di tecnologia applicata al mondo del calcio: l'introduzione di erba sintetica, oppure ibrida (sintetica + naturale), lo studio di un nuovo pallone "intelligente" in grado di dialogare con un software per individuare la posizione e determinare eventuali fuorigioco, telecamere che informano il direttore di gara in caso di irregolarità. Più altri esempi.

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

<http://www.wired.it/news/archivio/2010-04/06/5-tecnologie-che-cambieranno-il-calcio.aspx>

13. Voci nel deserto: nuovo progetto per fare teatro libero da copyright alla quale tutti possono contribuire e/o partecipare. Con l'intento di eliminare la dilagante accettazione passiva che sta penetrando nella nostra cultura, i cittadini assisteranno involontariamente alla celebrazione dei pensieri di grandi protagonisti della cultura italiana e non, recitati, in mezzo alla strada, da attori che fino a poco prima sembravano semplici passanti. Obiettivo: attraverso le loro parole ormai fuori tempo, offrire una chiave di lettura, di discussione e dibattito sulla realtà attuale. <http://www.vocineldeserto.it/>

14. Strane storie in città: Un narratore improvvisato ferma dei passanti per strada e comincia a raccontare una storia, dove i protagonisti sono proprio le persone che incontra. Questa è solo una delle idee nate per far parlare i cittadini e per diffondere uno spirito ludico e collaborativo tra le persone. http://dailymotion.virgilio.it/video/xcg7ha_strane-storie-in-citta_fun

15. Cinema all'aperto a Milano: Uno schermo all'aperto, sedie a sdraio come platea e cuffie per la parte sonora (per non disturbare i residenti): un modo per ridisegnare luoghi e spazi, assegnando nuovi significati per nuovi utilizzi a quello che è lo spazio pubblico, lo spazio di tutti. Gli spettatori, recitando a memoria battute o fischiettando il motivo ricorrente di una colonna sonora, creano un legame sociale. Posti limitati, ma "ingresso" gratuito su prenotazione. www.esteri.org/public/downloads/press/com_colonne.pdf

16. The fun theory: progetto promosso da Volkswagen. Una serie di installazioni per sensibilizzare le persone su diversi argomenti quali la raccolta differenziata, il risparmio energetico, il rispetto per l'ambiente, la salute, in un modo appassionante e divertente. Tra le iniziative interessanti: Piano Stairs oppure Il cestino più profondo del mondo. <http://www.thefuntheory.com/>

17. Nuove tipologie di regali: Le esperienze sono i nuovi regali che si possono regalare con Smartbox, una "scatola" per regalare qualsiasi genere di esperienza: dalle supercars, agli sport estremi alle beauty farm. Chi regala può decidere di "riempire" la scatola con un'esperienza in base alle attitudini, hobbies, interessi del beneficiario. <http://www.smartbox.com/it/>

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

18. Cabine telefoniche, i nuovi Internet point : Negli ultimi anni ne sono state tolte molte, in Francia invece si è deciso di non eliminare le cabine ma di riconvertirle ad Internet point, gratuiti per i primi 10 minuti, sparsi per la città. I cittadini potranno usufruire di questo servizio per navigare liberamente su internet e rimanere in contatto tramite i social network.

http://www.corriere.it/esteri/10_aprile_10/cabine-telefoniche-francesi-greta-sclaunich_565f69ca-44a0-11df-a179-00144f02aabe.shtml

19. Coworking creativo: In occasione del Salone del Mobile 2010, oltre al co-housing temporaneo, Id-Rent offre un servizio che offre la possibilità di co-working: uno studio di progettazione aperto a tutti che permette di far socializzare designers e progettisti con diverse esperienze e provenienze. Un modo per socializzare, conoscere nuove persone e passare qualche giornata insieme, accomunati dalla stessa passione. <http://interactiondesign-lab.com/idrent/>

20. Nuovi concerti nei parchi di Milano: una nuova idea nata a Milano per promuovere i musicisti emergenti, che pubblicano la loro musica sui social network: a fronte di una selezione su MySpace, coloro che risulteranno i migliori potranno esibirsi in concerti negli svariati parchi della città. La volontà è quella di far diventare questi eventi musicali, tanti piccoli concerti in stile Woodstock, durante il periodo estivo. Sono previste anche altre attività collaterali, organizzate in occasione di questi eventi.

<http://www.02blog.it/post/6650/woodstock-nei-parchi-la-risposta-del-comune-a-chi-si-lamenta-per-musica-e-schiamazzi>

Avvalendoci della ricerca “blue sky” sul web abbiamo individuato una serie di attività legate al nostro campo d’azione che abbiamo riunito e categorizzato applicando una serie di filtri (tecnologico, livello d’interazione, luogo, struttura, grado di collettività, costo, tempo).

Tali filtri però non ci hanno permesso di individuare con chiarezza il carattere e l’essenza delle singole attività scelte.

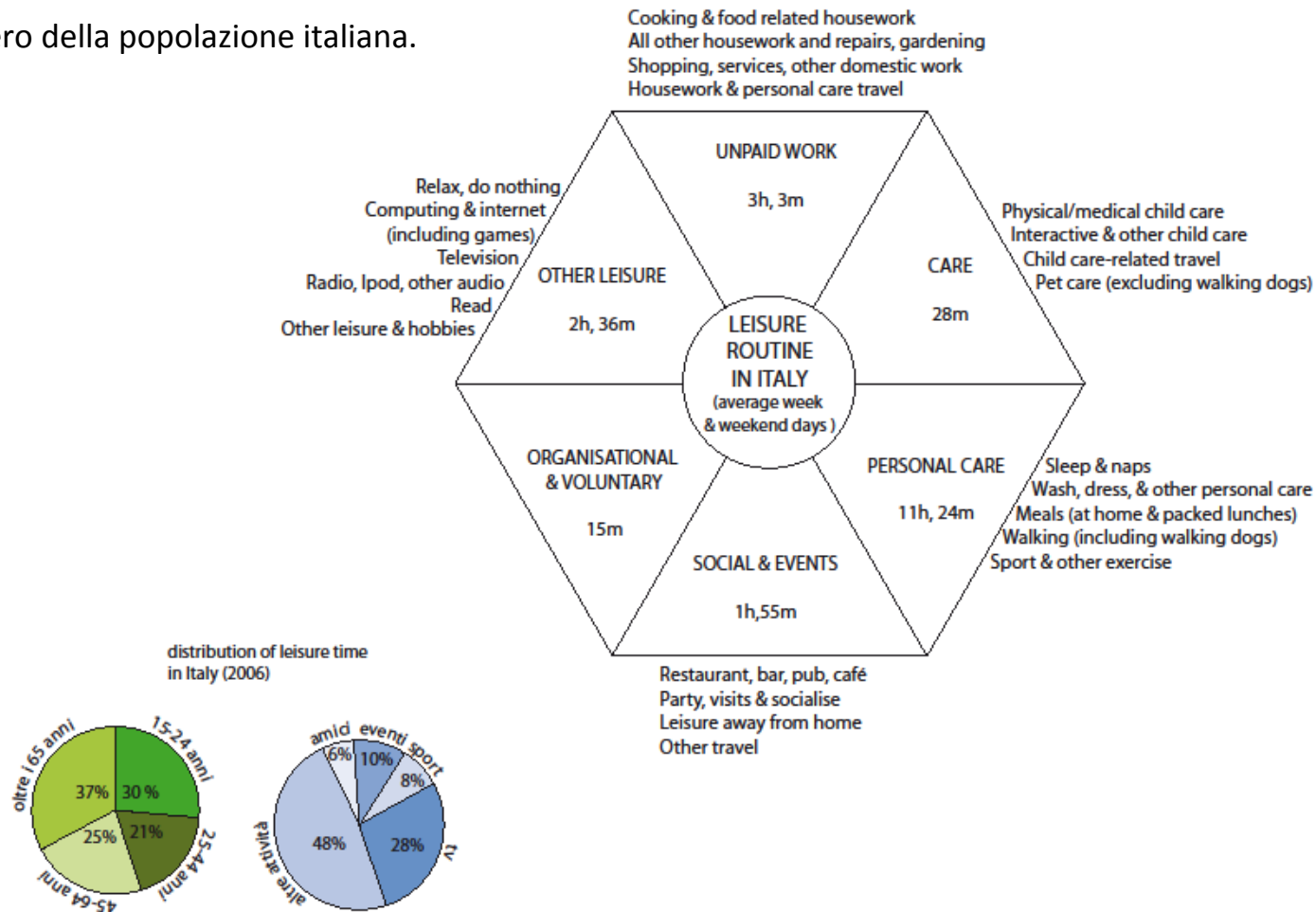
Nel contempo abbiamo individuato degli aggettivi legati al tempo libero che però sono risultati troppo generici e poco caratterizzanti.

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabot_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Mappa delle attività e suddivisione del tempo libero della popolazione italiana.

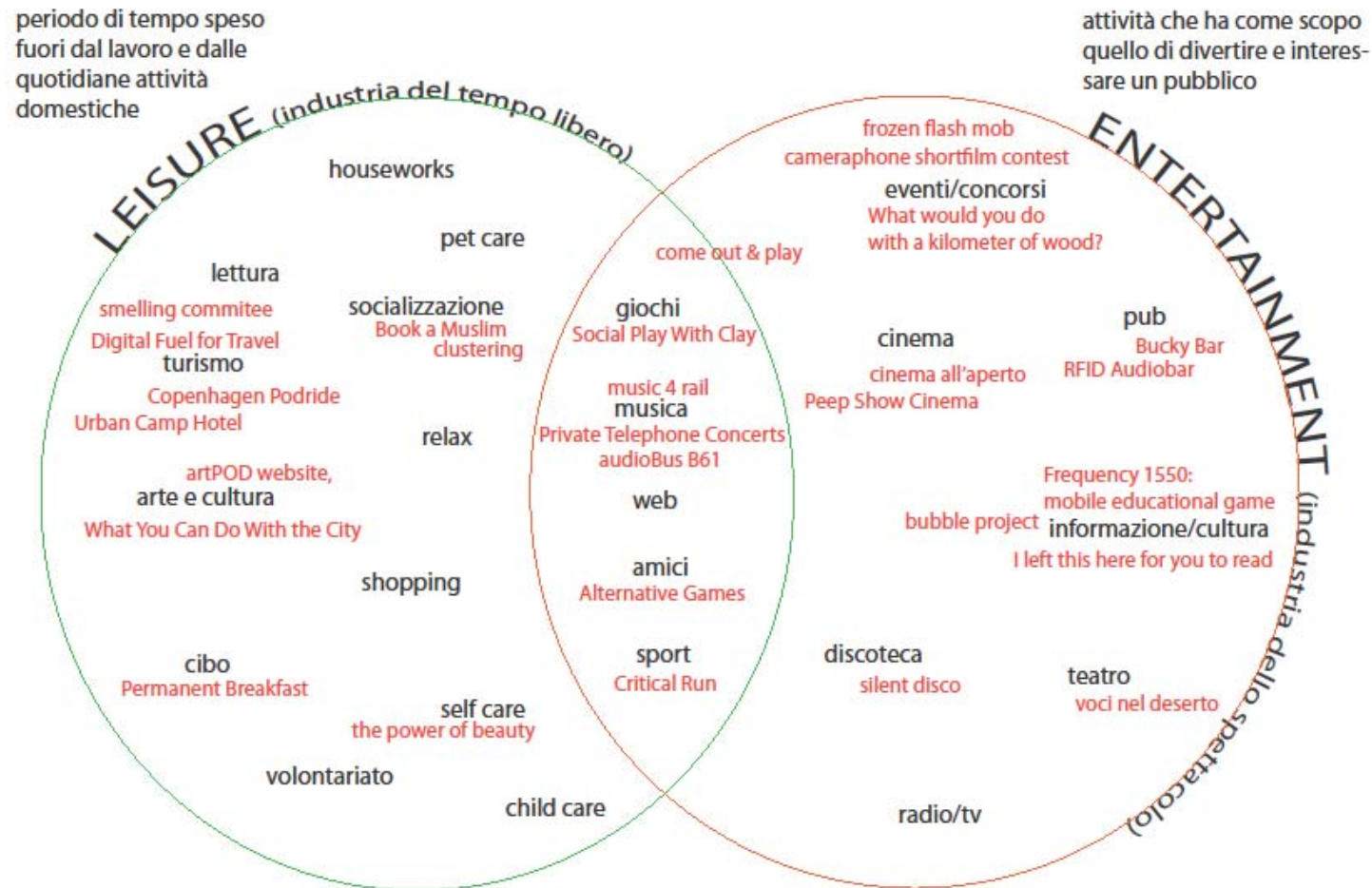


LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Prova mappa suddivisione casi studio

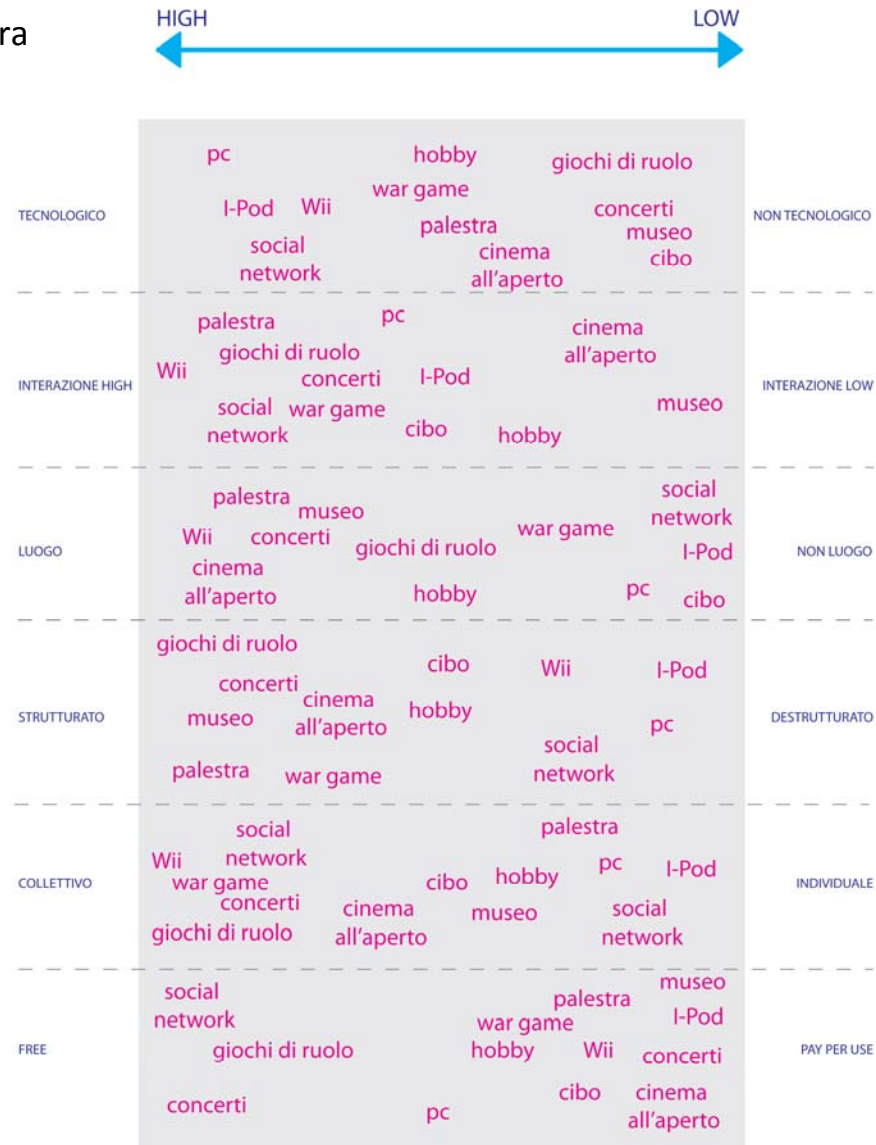


LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Prova mappa con filtri di lettura



LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Abbiamo così compiuto un passo indietro. Abbiamo provato ad estrapolare da ogni singola attività una serie di tendenze, attributi ed elementi caratterizzanti che contribuissero a formare una mappa rizomatica organica ed evocativa.

Mappa evocativa



11

MAPPA

Dopo aver provato individualmente ad interpretare la mappa rizomatica, abbiamo riunito le tre versioni prodotte: il risultato è una selezione di parole chiave efficaci per esplicitare la nostra visione ed interpretazione dell'area tematica assegnataci.

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabot_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Prova mappa Enrico



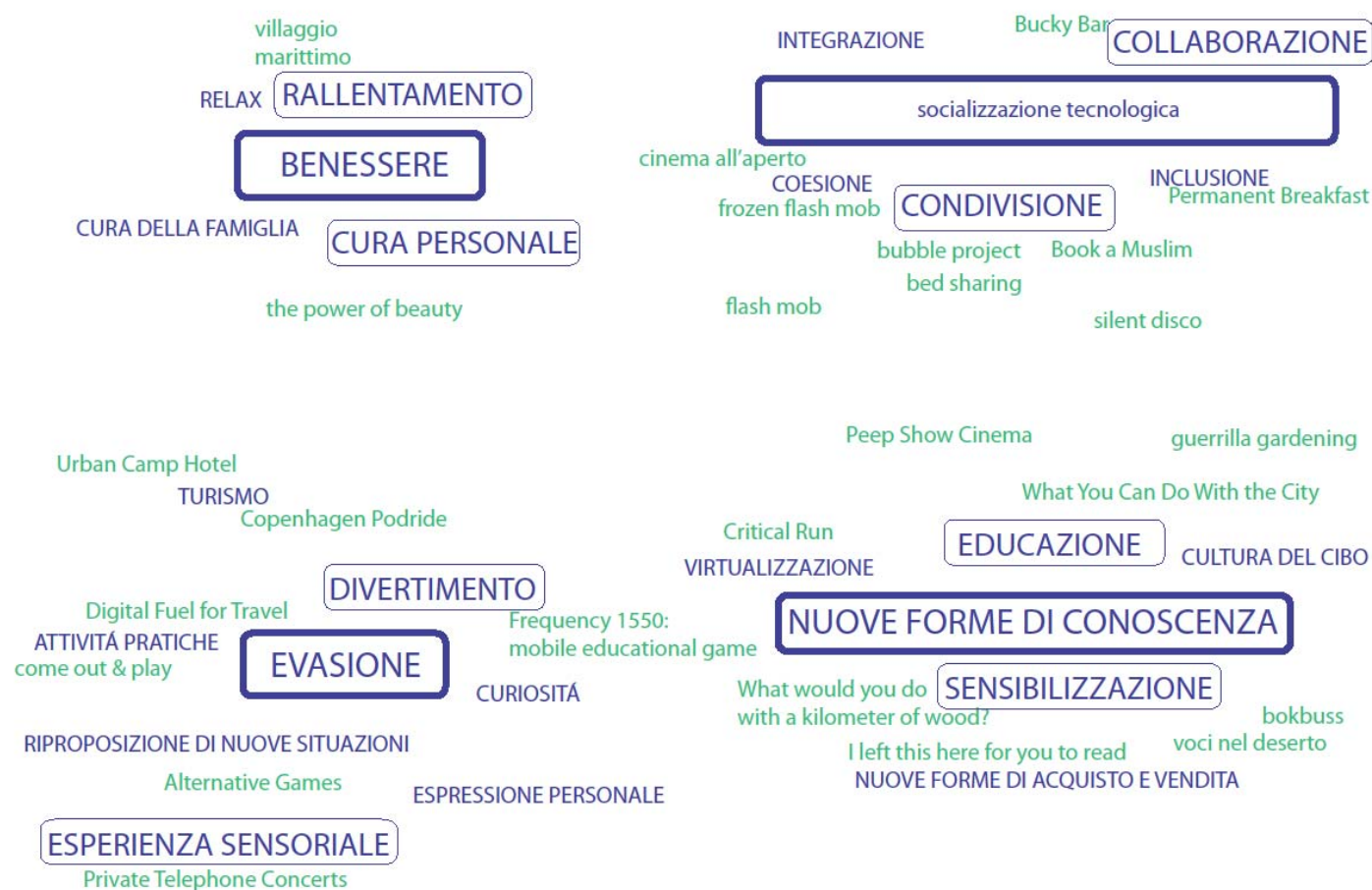
12 卍

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Prova mappa Teresa



Prova mappa Giulia



LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Mappa definitiva



Politecnico di Milano Facoltà del Design 1LM Orientamento Servizi Laboratorio di Design Concept

Rielaborazione mappa definitiva

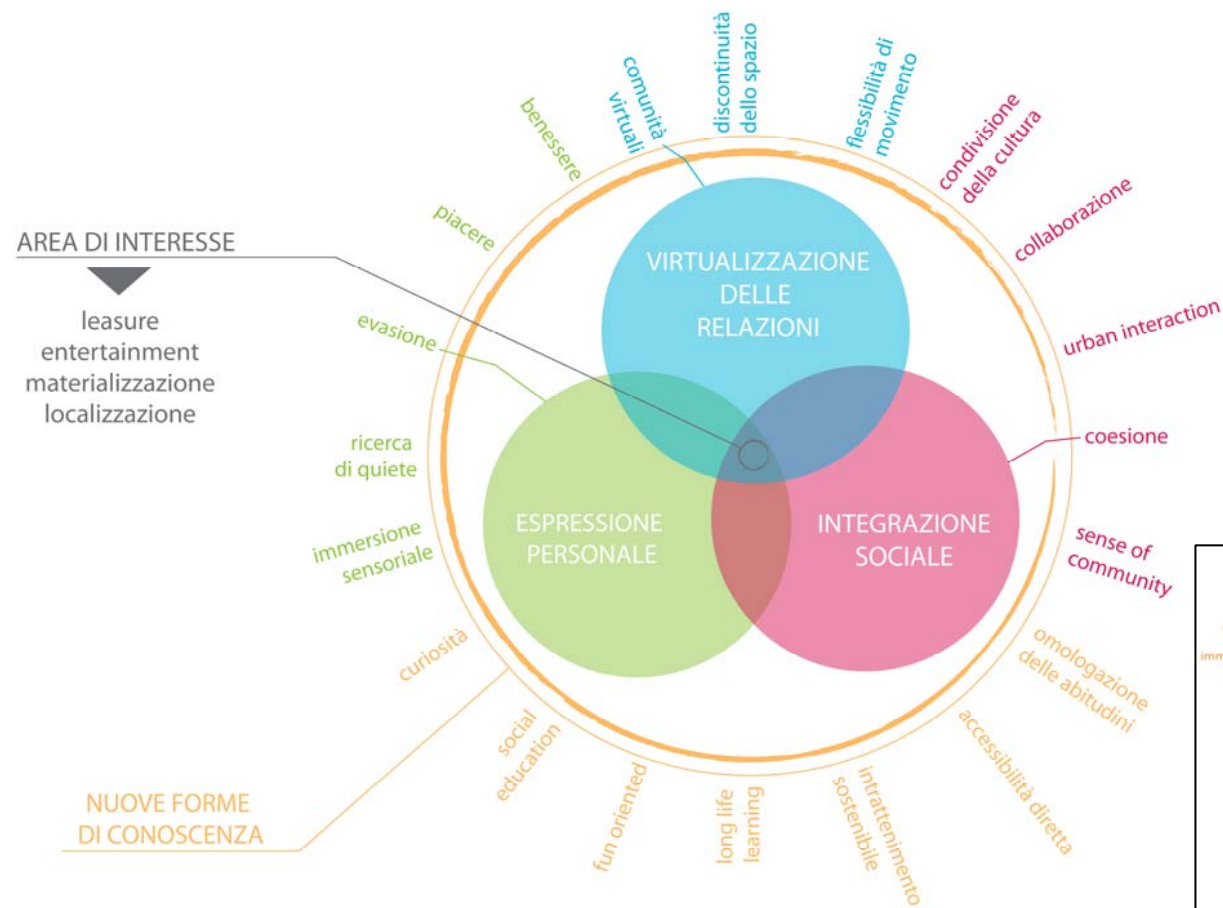


LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

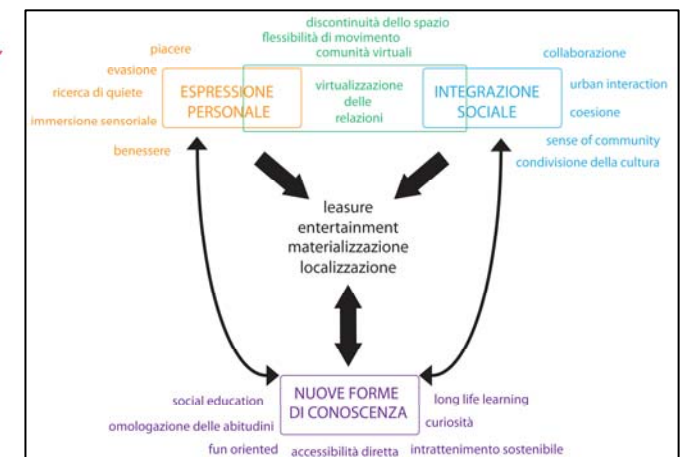
Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

_TAG CLOUD



17

Prima bozza tag cloud



LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

seconda mappa “semplificata” e sintetizzata rispetto alla precedente, in cui si evidenziano le aree in cui abbiamo riscontrato maggiori potenzialità progettuali.

In conclusione, il leisure/entertainment comprende una vastissima rosa di possibili attività, visualizzabili e categorizzabili secondo differenti filtri che tuttavia portano ad una visione di insieme abbastanza definita: l’avvento delle nuove tecnologie e della “virtualizzazione del mondo ci ha portati a nuove forme di interazione tra individui; se fino a 30/40 anni fa la piazza era considerata, soprattutto in Italia, il centro di raccolta, di scambio e di contatto degli abitanti della comunità, al giorno d’oggi i contatti avvengono dapprima in maniera telematica sui numerosi social network per poi avere, eventualmente, una seconda fase di contatto fisico tra le comunità.

E’ interessante segnalare come molte attività di leisure/entertainment siano molto individuali e personali, quasi a voler evitare di ricevere influssi dal mondo esterno, soprattutto nelle attività legate alle realtà cittadine.

18 

Abbiamo definito le tre macroaree principali che rivestono, secondo il nostro punto di vista, le tematiche di maggiore interesse per lo sviluppo di nuovi servizi legati alla città: virtualizzazione delle relazioni, integrazione sociale ed espressione personale.

Ci concentreremo sulle nuove forme di conoscenza, attività di intrattenimento che partendo dall’ormai dilagante potere dei social network, trovano una dimensione temporale e soprattutto materiale/fisica: servizi che, come per esempio il Public Design Party 2010, riescono a coniugare la dimensione materiale ed immateriale.

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabet_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept

Cosa: Public Design Party

Quando: chiusura del Fuorisalone 2010 (17 aprile)

Chi: Esterni

Dove: Hangar Bicocca

Perché è interessante: perché trasforma la classica immagine della festa collettiva in un momento di intrattenimento collettivo che coinvolge direttamente il pubblico in un ruolo attivo stimolando la sua creatività.

Il Public Design Party si presenta come una grande festa aperta a tutti per celebrare lo spazio pubblico.

Proposta come una “normale” serata di musica e danze, la serata è in realtà un grande esperimento collettivo di costruzione di nuovi spazi pubblici e di relativi eventi da realizzare in luoghi prestabiliti.

All'ingresso viene consegnato un modulo che permette di accedere all'area laboratorio allestita all'interno dell'Hangar, dove è possibile scegliere una tra le aree selezionate su una grande mappa di Milano e reinventarne il territorio in funzione di un evento creato dai partecipanti.

Il laboratorio (costituito da gruppi con un minimo di 3 componenti) prevede anche la realizzazione di un flyer identificativo dell'evento creato (con materiale messo a disposizione dagli organizzatori) e la successiva campagna pubblicitaria da effettuare all'interno della festa, proprio coinvolgendo i cittadini recatisi all'evento, che ballano tranquillamente.





Una volta ideato e progettato, occorre promuovere l'evento, coinvolgendo i presenti alla festa e presentando loro tale possibilità: coloro che apprezzano l'evento ideato e che parteciperebbero in caso venisse messo in atto, vengono fotografati.

I "vincitori" (non una squadra sola) sono coloro che hanno più sostenitori per il proprio, che ricevono un contributo simbolico di 10 euro per gruppo di lavoro.

LEISURE&ENTERTAINMENT

Gruppo GET: Giulia Teso_749346, Enrico Rondinelli_752559, Teresa Zabot_750257

Politecnico di Milano_Facoltà del Design_1LM_Orientamento Servizi_Laboratorio di Design Concept