

DESIGN
PERSON
CON
NENT
TERRA



**SID Società Italiana di Design
Italian Design Society**

**Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design**

25—26 febbraio 2021
Palermo

**Design per connettere
Persone, patrimoni, processi**

**Coordinamento
e cura del volume**

Cinzia Ferrara
Claudio Germak
Lorenzo Imbesi
Viviana Trapani

Progetto grafico

Cinzia Ferrara

Editing

Giuseppe Giarratana

Impaginazione

Mattia Baffari

Coordinamento testi

Francesca Maria Immorlica
Roberta Lo Giudice



Copyrights

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati, né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 9788-89-43380-0-3
Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design
25—26 Febbraio 2021
Palermo

Publicato nel 2022

DE-SIGN
PE-R
C-ON
NE-T
TE-RÉ

- 12 Claudio Germak**
Past Presidente SID, Politecnico di Torino
Design per connettere: un paradigma del design multidimensionale
- 20 Viviana Trapani**
Università degli Studi di Palermo
La città delle connessioni e le connessioni del design
- 28 Design per connettere. Orto Botanico di Palermo**
Conversazione con Livan Fratini, Valeria Li Vigni, Francesco Lo Piccolo + qrcode
- DESIGN PER CONNETTERE**
IDEE DI RICERCA | IR
- 38 Raimonda Riccini**
Presidente SID, Università IUAV di Venezia
Immaginare la ricerca che non c'è (ancora)
- 48 DESIGN PER CONNETTERE**
PERSONE | IR
- 50 Gianni Sinni**
Commissione Ricerca SID, Università IUAV di Venezia
Una rete di persone
- 56 Avvicinare per contaminare. Formare un designer imprenditore a partire da un approccio transdisciplinare diffuso sul territorio**
Chiara Lorenza Remondino, Eleonora Fiore
Polito
- 64 Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta**
Monica Pastore
luav
- 72 Processi collaborativi nel design: design delle relazioni**
Michela Carlomagno
Unicampania
- 82 Knit4Care. Azioni progettuali partecipate al servizio delle comunità vulnerabili**
Martina Motta
Polimi

- 90 DESIGN PER CONNETTERE**
PATRIMONI | IR
- 92 Giuseppe Lotti**
Commissione Ricerca SID, Università di Firenze
La parola connessioni è parte del multiverso contemporaneo
- 98 Contaminazioni. Il biodesign per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale**
Chiara Del Gesso
Uniroma1
- 106 Opificio Civico**
Chiara Olivastri, Xavier Ferrari Tumay, Giovanna Tagliasco
Unige
- 114 Digitalizzare l'esperienza. Dal rilievo alla elaborazione digitale: un percorso per la valorizzazione della memoria artigiana**
Davide Paciotti, Manuel Scortichini
Unicam
- 124 Service design. Turismo e cultura territoriale. Un progetto di valorizzazione per il territorio diffuso delle aree dolomitiche**
Luca Casarotto, Pietro Costa
luav
- 132 DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI 1 | IR
- 134 Loredana Di Lucchio**
Commissione Ricerca SID, Sapienza Università di Roma
Design dei processi connettivi
- 140 Il (sesto) senso del Design: la capacità di mediare e connettere i territori e i sistemi locali, le conoscenze e le nuove forme di innovazione**
Irene Fiesoli
Unifi
- 150 Biofabricated. Tre processi di biohacking orientati al design e alla moda sostenibile**
Chiara Scarpitti, Giulia Scalera, Mala Siamptani
Unicampania

- 160 *Vestiti che connettono, processi che si legano*
Cristina Marino
Polito
- 168 *Design and Co-Robots*
Fabrizio Formati, Mario Buono, Sonia Capece, Victor Fernando Muñoz Martínez
Unicampania
- 174 *Abruzzo Slow. Slow mobility per la valorizzazione sostenibile del territorio abruzzese*
Rossana Gaddi, Raffaella Massacesi, Giulia Panadisi, Ivo Spitilli
Unich
- 182 **DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI 2 | IR
- 184 **Rosanna Veneziano**
Commissione Ricerca SID, Università della Campania Luigi Vanvitelli
Design, connessioni, relazioni
- 190 *Design & Permacultura, pratiche del commoning e scenari alternativi per aumentare la resilienza delle comunità rurali in Tunisia*
Safouan Azouzi
Unroma1
- 200 *Spazi Comuni. Scenari universitari per il ritorno alla a-normalità*
Xavier Ferrari Tumay, Francesco Burlando, Lorenza Abbate, Stefano Gabbatore, Claudia Porfirione, Annapaola Vacanti
Unige, Polito
- 208 *S(co)bYio Design*
Lorena Trebbi
Uniroma1
- 218 *Campus Sostenibile. Mappare la sostenibilità in connessione con la visione, l'identità e la struttura dei campus universitari*
Amina Pereno, Barbara Stabellini
Polito
- 228 *Taste no Waste Animated Video Recipes*
Giulia Panadisi, Vincenzo Maselli
Unich

- 236 **Cinzia Ferrara**
Università degli Studi di Palermo
Pomelie e melanzane
- 242 **Design per connettere. Viaggio a Palermo**
Un racconto fotografico di Sandro Scalia + qrcode
- DESIGN PER CONNETTERE**
PROGETTI DI RICERCA | PR
- 266 **Lorenzo Imbesi**
Consiglio Direttivo SID, Sapienza Università di Roma
La ricerca nel design sfida i campi del sapere
- 274 **DESIGN PER CONNETTERE**
PERSONE | PR
- 278 *Alfabetizzazione finanziaria: un progetto per l'inclusione sociale*
Emanuela Bonini Lessing, Stefania Tonin, Nello Alfonso Marotta
luav
- 288 *Design come mediatore sistemico-sentimentale*
Carla Langella, Gabriele Pontillo, Roberta Angari, Valentina Perricone, Luigi Maffei
Unicampania
- 302 *La terapia è un gioco da ragazzi. La progettazione partecipata di maschere facciali ortopediche*
Patrizia Marti, Annamaria Recupero, Cecilia Goracci, Flavio Lampus, Lorenzo Franchi
Unisi, Unifi
- 312 *Talking Hands. Design e sviluppo di un dispositivo indossabile che traduce i gesti in parole*
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano, Francesco Pezzuoli
Unicam
- 324 *Mnemosphere. Dispositivi per l'allestimento della memoria dei luoghi attraverso le emozioni*
Marta Elisa Cecchi, Clorinda Sissi Galasso, Ingrid Calvo Ivanovic, Ambra Borin, Claudia Mastrantoni, Martina Scagnoli
Polimi

- 334 *Processi di Co-Design per l'inclusività delle comunità temporanee di Roma*
Gianni Denaro, Safouan Azouzi, Luca D'Elia
Uniroma1
- 346 *Design e robotica collaborativa, ergonomica e normalizzata*
Elena Laudante, Mario Buono, Francesco Caputo, Victor Fernando Munoz Martínez
Unicampania, Uma
- 358 *Progettare connessioni inclusive a contrasto dell'homelessness*
Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima
Polito
- 370 *La cura del Design: nuove forme di inclusione socio-professionale dei migranti. Processi di codesign per la valorizzazione del dialogo interculturale*
Margherita Vacca, Fabio Ballerini
Unifi
- 380 **DESIGN PER CONNETTERE**
PATRIMONI | PR
- 384 *Segnaletica e fruizione collettiva dei patrimoni. Un sistema di orientamento narrativo per il Castello del Valentino*
Monica Oddone, Irene Caputo, Marco Bozzola
Polito
- 396 *Tutela e valorizzazione del design: analisi per una classificazione più legittima*
Isabella Patti
Unifi
- 406 *Comunicare e promuovere. Analisi e verifica progettuale per la definizione di linee guida e di strumenti per la valorizzazione dei marchi storici*
Ali Filippini, Chiara Remondino
Polito
- 418 *Animare un archivio. L'inventario e il regesto digitale dell'attività sulla grafica e il design di Ettore Sottsass jr. della Fondazione Giorgio Cini*
Fiorella Bulegato, Marco Scotti
luav

- 430 *Il Sistema Moda in Campania: un progetto innovativo per la valorizzazione dell'identità e del patrimonio culturale della Moda regionale*
Patrizia Ranzo, Giulia Scalera, Chiara Scarpitti
Unicampania
- 444 *Istituzioni culturali come luogo di innovazione sociale: il caso del Palazzo di Brera*
Marina Parente
Polimi
- 458 *Identità, patrimoni, contaminazioni del multicultural design: metodi di analisi e connessione*
Vincenzo Maselli, Carlo Martino, Ivo Caruso, Silvia Cosentino
Uniroma1
- 470 *Una mappa per connettere il territorio*
Francesca Filippi, Elisabetta Benelli, Jurji Filieri
Unifi
- 482 *Nature-centered design. Strategie design-driven per l'analisi e la valorizzazione del capitale naturale*
Carlo Martino, Ivo Caruso, Carlotta Belluzzi Mus
Uniroma1
- 496 *Game design per la ridefinizione dell'esperienza di fruizione partecipata della memoria urbana*
Mauro Filippi, Stefano Malorni
Unipa, Abadir
- 508 *CamBioVIA. Storie di territori parchi*
Ivan Mario Zignego, Maria Carola Morozzo della Rocca di Bianzè, Xavier Ferrari Tumay, Chiara Olivastri, Alessia Ronco Milanaccio, Giulia Zappia, Raffaella Fagnoni
Unige, luav
- 522 *INvisibleKNOW. Modelli polisensoriali per l'interazione e l'esplorazione del patrimonio invisibile*
Camelia Chivăran, Sonia Capece, Carmine Lubritto, Mario Buono
Unicampania

- 536 *Nobili(s)-tare patrimoni: dalla Pinna Nobilis al Mitilus Edulis, verso una convergenza tra design, scienza e humanities*
Rossana Carullo, Sabrina Lucibello, Carlo Santulli, Carla Langella, Antonio Labalestra, Rosa Pagliarulo
Poliba, Uniroma1, Unicam, Unicompania
- 548 *Pratiche di conoscenza e fruizione collettiva per un'accessibilità fisica e culturale del patrimonio monumentale*
Cinzia Ferrara, Zaira Barone, Marcello Costa, Monica Ferrara
Unipa
- 562 *Situare il ruolo della comunicazione visiva nei processi di interazione fra imprese e design: una possibile strategia*
Giulia Ciliberto
luav
- 572 *Il filo, la rete, la moda. Gli intrecci virtuosi del Centro Design Montefibre di Milano*
Elena Fava
luav
- 584 **DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI | PR
- 588 *Connessioni globali per una ripresa sostenibile del Sistema Moda*
Elisabetta Benelli, Jurji Filieri, Francesca Filippi
Unifi
- 598 *Fake News. Soluzioni design driven per il citizen journalism*
Viviana Trapani, Serena Del Puglia, Francesco Monterosso
Unipa
- 608 *Micorrize tra le bioplastiche. Modelli simbiotici alla base del progetto di relazione tra Industria e Design, per la valorizzazione dei biopolimeri*
Jurji Filieri, Elisabetta Benelli, Francesca Filippi
Unifi

- 618 *Il Digital Design come medium per progettare la Super Smart Society del futuro*
Irene Fiesoli
Unifi
- 630 *Design sinaptico. Agire nella complessità delle reti produttive per l'economia circolare*
Marco Marseglia, Elisa Matteucci, Alessio Tanzini, Francesco Cantini
Unifi
- 642 *Design for visualization of SARS-CoV-2*
Carla Langella, Roberta Angari, Gabriele Pontillo, Valentina Perricone
Unicompania
- 656 *Elaborare reti d'innovazione per accelerare le PMI europee verso un'economia circolare. Il design nella gestione delle complessità ambientali*
Silvia Barbero
Polito
- 668 *The Smart Life book: uno strumento per incentivare uno stile di vita sostenibile e salutare*
Massimiliano Viglioglia, Pier Paolo Peruccio, Alessandra Savina
Polito
- 680 *Un approccio design-driven alla validazione delle pratiche collaborative per l'economia circolare urbana*
Veronica De Salvo, Martina Carraro
Polimi
- 692 *Post Digital Design. Scenari e processi postdigitali per la moda e il design contemporaneo*
Patrizia Ranzo, Chiara Scarpitti
Unicompania
- 702 *Urban Manufacturing Policy Toolkit: strategie per la progettazione e produzione partecipata tra maker, designer, imprese e istituzioni*
Viktor Malakuczi, Luca D'Elia, Lina Monaco
Uniroma1, Unizar
- 714 *Surpluse. Centri del riuso e del riparo*
Raffaella Fagnoni, Xavier Ferrari Tumay, Chiara Olivastri
luav, Unige

728 *Una città DIY: un'indagine su come i produttori romani, tra fabbricatori digitali, startup e Makers stanno definendo il proprio ruolo nel contesto urbano*
Luca D'Elia
Uniroma1

738 *AURA sistema di arredi urbani integrati a biodepurazione dell'aria e reti monitoraggio ambientale*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno, Guilherme Nicolau Adad
Unina, Uniroma1

748 *Multinteract. Interazioni multimodali uomo-robot negli ambienti chirurgici*
Giovanna Giugliano, Mario Buono, Sonia Capece, Victor Fernando Munoz Martínez, Francesco Caputo
Unicampania, Uma

760 *Sistema di food farm nelle cavità urbane*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Guilherme Nicolau Adad, Iole Sarno
Unina, Uniroma1

770 *ReMade in Rione Sanità, laboratorio di riciclo e manifattura digitale per l'innovazione del sistema artigianale*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno, Guilherme Nicolau Adad
Unina, Uniroma1

782 *La cooperazione sociale come modello per la transizione verso un'economia circolare e civile*
Cristian Campagnaro, Marco D'Urzo, Antonio Castagna
Polito

792 **SID RESEARCH AWARD 2020**
premi e motivazioni

800 **Anna C. Catania**
Università degli Studi di Palermo
Nuovi bisogni e visioni per dialogare con i luoghi

806 **Design per connettere.**
Lectio magistralis di Luigi Bistagnino
"visioni ≠ differenti / different ≠ visions" + qrcode

814 **Dario Russo**
Università degli Studi di Palermo
Il design è una rete

822 **Biografie autori**

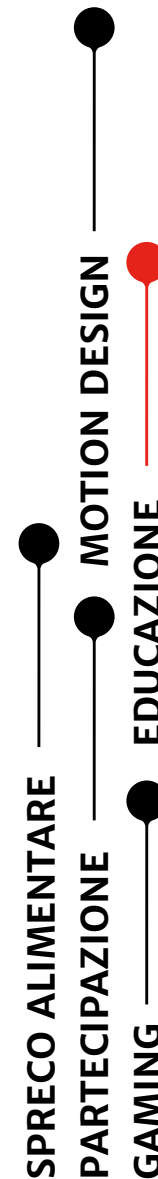
Taste no waste. *Video ricette animate per connettere utenti, ibridare processi e combattere lo spreco alimentare domestico*

Giulia Panadisi

Università degli Studi G. D'Annunzio di Chieti-Pescara

Vincenzo Maselli

Sapienza Università di Roma



Abstract

Negli ultimi anni numerosi progetti di service e communication design hanno affrontato il problema dello spreco alimentare e contribuito a infondere consapevolezza e buone pratiche nei consumatori. In che modo gli strumenti di motion design possono contribuire a prevenire questo problema? Il paper presenta un progetto che connette utenti e fonde il design “per il cibo” al design “con il cibo” utilizzando una piattaforma ibrida con componenti ludiche ed educative, su cui condividere video ricette animate preparate utilizzando il cibo alla fine del suo ciclo di vita. Partecipazione, comunità, educazione, informazione e tecnologia sono gli “ingredienti” del progetto, che opera attraverso una piattaforma di condivisione on line. Il progetto è articolato in varie fasi: dall’ideazione della piattaforma alla realizzazione della versione beta per il lancio on line e la presentazione ai potenziali investitori.

Da un design “per il cibo”...

Lo spreco alimentare è un fenomeno complesso della società contemporanea e, come denuncia l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, alimenta il persistere di situazioni di povertà e fame nel mondo. Un recente sondaggio riportato sull'allegato “Green and Blue Ambiente” di *Repubblica* riferisce che ancora nel 2020 l'ammontare di cibo sprecato annualmente a livello mondiale è di circa 1,3 miliardi di tonnellate. Altri studi hanno accertato che quasi il 50% del cibo prodotto nel mondo viene gettato anche se ancora commestibile (FAO, 2019a; Institution of Mechanical Engineers, 2013). Se pur i dati risultano più confortanti rispetto all'allarmante rapporto FAO del 2011, in cui si denunciava uno spreco annuale di circa 1,6 miliardi di tonnellate di cibo (FAO, 2011), il problema è ancora lontano dalla sua risoluzione. Lo spreco alimentare persiste per numerosi motivi e in diverse fasi del ciclo di vita degli alimenti, sia durante le fasi di coltivazione e raccolta, sia durante la lavorazione industriale, la distribuzione ed il consumo finale (FAO, 2019b; BCFN, 2012). Negli ultimi anni il design nelle sue diverse configurazioni (prodotto, comunicazione, servizio) ha abbracciato il tema proponendo progetti “per il cibo” e intervenendo nelle diverse fasi del ciclo di vita degli alimenti. Sono nati, perciò, progetti di servizi volti a recuperare beni invenduti a favore di organizzazioni di beneficenza o associazioni no profit (Last Minute Market, Buonfine, Leftlovers), o a collegare negozi e ristoranti che hanno prodotti invenduti con i clienti (il servizio “Too Good To Go”). A queste iniziative si sono affiancate campagne di comunicazione volte a incoraggiare il consumo di “cibi imperfetti” (le campagne #LoveTheUgly, WeFood, Cosipernatura, Inglorious Fruits&Vegetables), o a fornire informazioni, sensibilizzare e correggere le cattive abitudini dei consumatori (Melasi, BCFN). Soprattutto nei paesi sviluppati, infatti, una delle fasi più critiche della “catena di sprechi” è quella del consumo domestico.

... a un design “con il cibo”

Le tecnologie digitali e gli strumenti del design hanno contribuito a facilitare la lotta contro lo spreco alimentare rivolgendosi a un target di consumatori consapevoli del problema. Includere un target meno consapevole ed anagraficamente diversificato diventa un requisito necessario per garantire il diffondersi di comportamenti virtuosi. In questa ricerca di nuovi linguaggi di espressione il *game design* (*game apps* e *on line gaming platforms*) e il design dell'animazione si rivelano strumenti di sensibilizzazione innovativi dal valore ludico ma anche educativo poiché veicolano messaggi con un approccio creativo ibrido che fonde il design “per il cibo” al design “con il cibo”. Il nuovo obiettivo non è denunciare gli sprechi e ottimizzare i processi di dismissione, ma educare bambini, adolescenti e giovani consumatori a nuove esperienze culinarie attraverso l'utilizzo di piattaforme di condivisione, strumenti interattivi e linguaggi animati (Xiao, 2013; Islam *et al.*, 2014). Secondo Emma Calvert

(2017: 6), gli artefatti animati «are powerful “hooks” which are especially popular with young children who process visual images more easily than verbal messages» Da occidente a oriente, e con le tecniche di animazione più diverse, gli esempi di personaggi animati alle prese con la preparazione di piatti tipici sono numerosi. Dai lungometraggi *Yumeiro Pâtissière* (2009), *From up on Poppy Hill* (2011), *Garden of Words* (2013), *Flavours of Youth* (2018) alle serie *Food Wars!* (2015), *Gourmet Girl Graffiti* (2015), *Adorable Food Goddess* (2018) gli anime giapponesi hanno spesso messo in scena la preparazione di pietanze e maturato un linguaggio di rappresentazione riconoscibile. Utilizzando il cibo come oggetto da animare, molti film di animazione in stop-motion hanno compiuto una simile operazione, tra questi: *Coraline* di Laika (2009), *Isle of Dogs* di Wes Anderson (2018) e diversi cortometraggi prodotti dal regista americano Pes: *Western Spaghetti* (2008), *Fresh Guacamole* (2012) e *Submarine Sandwich* (2014), rappresentazioni inaspettate di oggetti quotidiani che sostituiscono il cibo.

Taste-no-Waste: obiettivi, architettura e strategie

Il progetto “Taste-no-Waste” ha l'ambizione di trattare queste tematiche complesse e più che mai attuali attraverso una piattaforma che coniughi partecipazione dell'utente all'interno di una community e ricette animate antispreco e nozioni di educazione alimentare. L'obiettivo del progetto è costruire un sistema ibrido ludico-educativo in cui il linguaggio attraente e dinamico del motion design consenta di trattare la tematica dello spreco di cibo domestico in modo non convenzionale, e sia lo strumento chiave per contribuire all'educazione alimentare e civica di un target che va dagli 8 ai 18 anni. Intorno al nucleo del progetto, costituito dalle ricette animate antispreco, è prevista la progettazione di una piattaforma che conterrà i numerosi elementi che contribuiranno all'*engagement* dell'utente ed alla formazione di una community. La chiave di innovazione del progetto è l'utilizzo un approccio partecipativo e interattivo tipico dei social media per riflettere su tematiche educative. La piattaforma web e l'app per gli smartphone rappresentano dunque sia lo spazio di esposizione, archiviazione e condivisione dei contenuti, sia il profilo dell'utente-giocatore che può votare ed essere votato dalla community per accumulare punti che verranno trasformati in crediti da utilizzare nel mondo reale per pagare servizi e prodotti in negozi e ristoranti affiliati. Attraverso questa componente propria del *gaming* e l'introduzione di una *backdoor* nel mondo reale, gli utenti-giocatori danno e ricevono feedback sulle loro azioni, che influiscono sulla loro esperienza di gioco e ne attivano il coinvolgimento. (Ritterfeld *et al.*, 2009). Il design dell'interfaccia, intuitivo e minimale, mira a valorizzare gli elementi principali del progetto. La homepage mostra le ricette del mese, l'elenco degli ultimi prodotti “salvati” e il profilo del giocatore. La community degli utenti “antispreco” verrà creata anche grazie all'ausilio dei social media (Instagram e TikTok)

in cui gli utenti-giocatori potranno scegliere gli ingredienti della prossima ricetta, rispondere a domande e porne delle altre per un'interazione costante e diretta. L'organizzazione del progetto prevede la selezione un ingrediente al mese proposto dagli utenti on line con le possibilità offerte dalla stagione e con i feedback della community. Le ricette utilizzeranno preparazioni semplici, cibi disponibili in ogni dispensa domestica e soprattutto richiederanno costi molto contenuti, con l'obiettivo dell'inclusività. Verranno proposte ricette tradizionali di diversi Paesi per dare agli utenti l'opportunità di conoscere altre culture attraverso la cucina: il focus sarà quello di ricette appartenenti alla dieta mediterranea, sia per la reperibilità degli ingredienti sia in quanto ritenuta la più sana e bilanciata dal punto di vista nutrizionale. Gli ingredienti scelti dagli utenti per essere salvati avranno una loro sezione dedicata accessibile dalla home page con un resoconto sulle proprietà nutrizionali e delle informazioni sulla provenienza, la coltivazione/allevamento e la sostenibilità dell'ingrediente stesso, in modo da educare i giovani chef su alimentazione e consumo responsabile. L'attuazione del progetto si sviluppa attraverso cinque fasi principali. La prima ha come obiettivo la definizione del target e degli strumenti (piattaforma web e app, ricette videoanimate, definizione dell'utente-giocatore). A questa seguirà una fase di *guerrilla marketing* in cui verranno divulgati brevi video virali che serviranno a creare curiosità e che saranno la base per la diffusione del progetto. Nella terza verranno lanciate e testate la piattaforma on line e l'app. Successivamente, la quarta fase vedrà la comunità partecipare ed interagire, gli utenti inizieranno ad accumulare punti e a creare il loro ricettario personalizzato. Queste ultime due fasi saranno particolarmente utili a condurre il progetto verso la quinta e ultima fase in cui la piattaforma sarà sottoposta all'attenzione di investitori o associazioni che stanno già operando a livello locale per la valorizzazione del cibo e che potrebbero fornire fondi per lo sviluppo e l'attuazione del progetto.

Bibliografia

- Barilla Center for Food & Nutrition (a cura di). (2012). *Food Waste: Causes, Impacts and Proposals*. Torino: Codice Edizioni.
- Calvert, E. (2017). *Cartoon Characters and Food: Just for Fun?* Brussels: BEUC The European Consumer Organization.
- Dichiarante, A. (2020). *Il cibo spreco*. In "la Repubblica", suppl. "Green&Blue" n. 2, ottobre, pp. 6-7.
- FAO (a cura di). (2011). *Global Food Losses and Food Waste. Extent, Causes and Prevention* (Study conducted for the International Congress "Save Food!" at Interpack2011 Düsseldorf, Germany). Roma.
- FAO (a cura di). (2019a). *Food Loss Index. On Line Statistical Working System for Loss Calculations*. Disponibile presso <http://www.fao.org/food-loss-and-food-waste/flw-data> [16.07.2020]
- FAO (a cura di). (2019b). *Technical Platform on the Measurement and Reduction of Food Loss and Waste*. Disponibile presso <http://www.fao.org/platform-food-loss-waste/en/> [20.06.2020]
- Institution of Mechanical Engineers (a cura di). (2013). *Global Food: Waste Not, Want Not*. Disponibile presso <https://www.imeche.org/policy-and-press/reports/detail/global-food-waste-not-want-not/>
- Islam, B., Ahmed, A., Islam, K., & Shamsuddin, A.K. (2014). *Child Education through Animation. An Experimental Study*. In "International Journal of Computer Graphics & Animation". 4(4), pp. 43-52.
- Rittelfeld, U., Shen, C., Wang, H., Nocera, L., & Wong, W.L. (2009). *Multimodality and Interactivity: Connecting Properties of Serious Games with Educational Outcomes*. In "Cyberpsychology & Behavior", 12/6, pp. 691-697.
- Shawn (2018). *Food in Anime - A Reflection of Japanese Cuisine*. Disponibile presso <https://animewhiz.com/food-in-anime/>
- Teleambiente (a cura di). (2020). *Cosipernatura, il progetto di NaturaSì e Legambiente contro lo spreco alimentare*. Disponibile presso https://www.teleambiente.it/spreco_alimentare_naturasi/
- Xiao, L. (2013). *Animation Trends in Education*. In "International Journal of Information and Education Technology", 3(3), pp. 286-289.
- Yem, C.S. (s.d.). *25 Best Cooking Anime Shows (Our Top Recommendations)*. Disponibile presso <https://www.fandomspot.com/cooking-anime-series/>

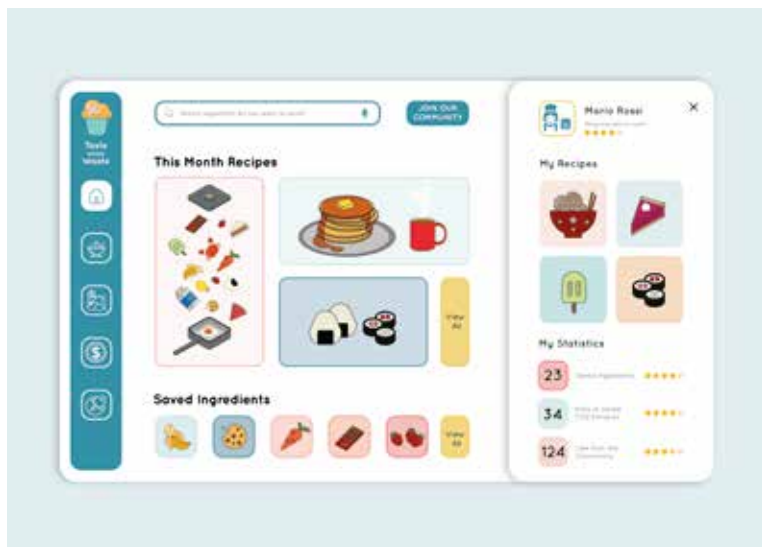
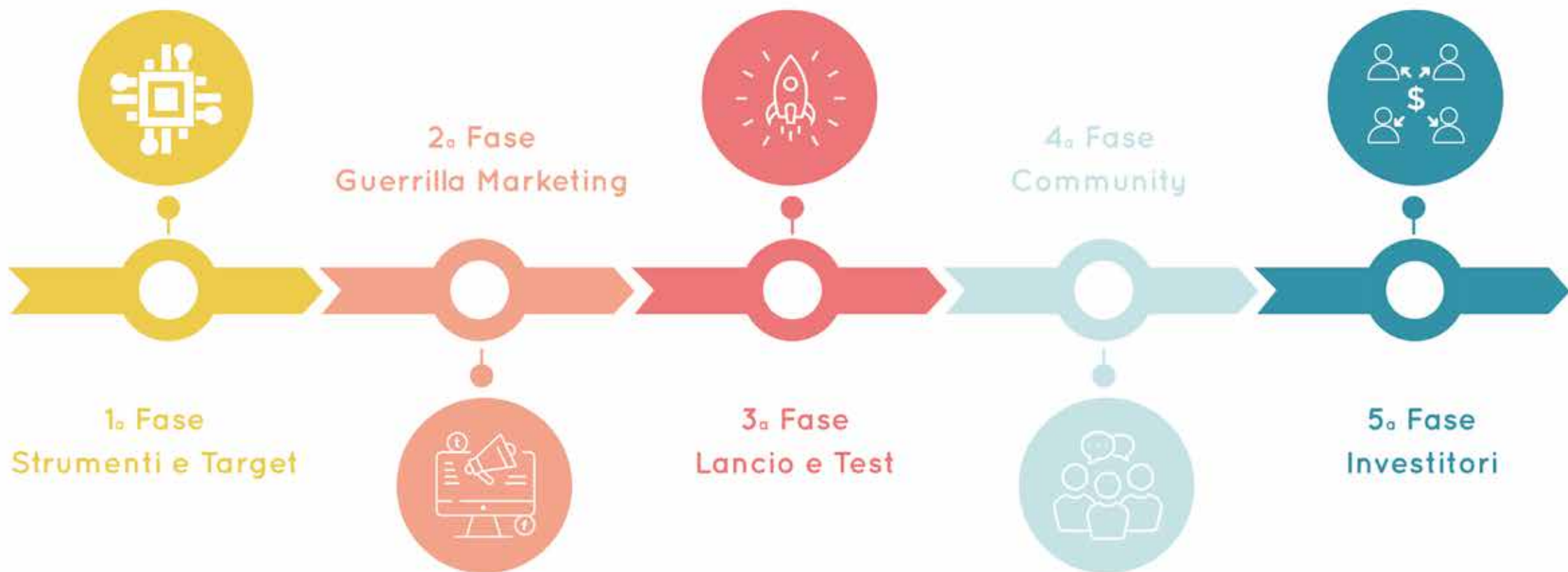


fig.1 Design della piattaforma web desktop. © Giulia Panadisi, Vincenzo Maselli.
 fig.2 Design dell'app per smartphone. © Giulia Panadisi, Vincenzo Maselli.
 fig.3 Fasi del progetto. © Giulia Panadisi, Vincenzo Maselli.

DE-SIGN
PE—R
C—ON
NE—T
TE—RE



DESIGN
PERSON
CON
NENT
TERRA