ISIA | *Firenze*

TAVOLA PROGETTO | Concept, render e soluzione

TITOLO DEL PROGETTO: ***Itermù - Il viaggio sul Mugnone***
BANDO: Urban Innovation Lab, Firenze Prossima, Comune di Firenze
Immaginare la città policentrica
LUOGO E ANNO DI PROGETTO: Firenze, 2021
CORSO: Design management e marketing - Prof. Tognetti Marco
MEMBRI DEL GRUPPO: Paola Frigiola, Dario Garzone, Federica Messineo, Fabiola Pignatelli, Elena Pirrone, Francesca Tamburro

CONCEPT PROGETTUALE

Sulla base del target scelto per il progetto (**le famiglie**) e dei comportamenti post pandemici, l'idea è quella di rivalutare una parte dell'area del torrente Mugnone, per dare la possibilità, agli abitanti del Quartiere 2, di fruire di un'area verde nelle **vicinanze** per rilassarsi, intrattenere i bambini in sicurezza e creare occasioni di socializzazione e di rete.

NOME DEL PROGETTO

Gli abitanti del Quartiere 2, per arrivare sulle sponde del torrente Mugnone devono compiere un tragitto, quindi un **percorso**.
Così come le acque del torrente seguono un flusso.
Riflettendo su questi concetti abbiamo pensato di chiamare il progetto **ITERMÙ, Il viaggio sul Mugnone**, perché la nuova area verde, per i cittadini, sarà una vera e propria scoperta.

Naming

PERCORSO → **ITER**

ITER + MUGNONE → **ITERMÙ**

Payoff

Il viaggio sul Mugnone

Logo

ITERMÙ
IL VIAGGIO SUL MUGNONE

IL PROGETTO

L'idea del nostro percorso avventura è quella di disporre dei giochi, per **bambini**, sulle sponde del torrente Mugnone.
I giochi sono stati pensati per **"non essere pericolosi"** e con la caratteristica di essere **modulari**, cambiando quindi forma e utilizzo: gioco della campana **(1)**, percorso jumpy **(2)**, su esagoni traballanti o la climbing wall **(3)**.
Il **percorso jumpy** consente al bambino di testare le proprie capacità di equilibrio, spostandosi da una pedana all'altra.

(1)

(2)

Per i **genitori**, invece, abbiamo pensato di disporre sedute **(4)** e scalette che permettano di rilassarsi, godersi la giornata in famiglia e socializzare con altri visitatori del luogo.
Tutti i giochi, le sedute e i dispositivi sono stati pensati in **legno di conifera**, materiale naturale ed ecologico. Il legno si integra perfettamente nell'ambiente del torrente, senza andare ad intaccarlo e/o alterarlo.

Le molle, che fanno da supporto ad alcuni giochi, sono in metallo zingato, materiale resistente agli agenti atmosferici e quindi non deteriorabile.

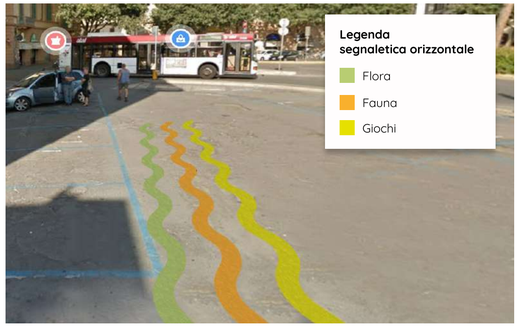
(3)

(4)

Per **guidare** il cittadino verso il luogo d'interesse, abbiamo immaginato una **segnaletica orizzontale colorata (5)** che si snoda da piazze delle Cure verso la direzione del percorso avventura del Mugnone (via Francesco Caracciolo e via Giovanni Boccaccio).
Questa segnaletica, oltre a condurre verso una meta, è anche una **trasformazione urbana non invasiva**, leggera, che si integra con il contesto cittadino e un'occasione di gioco per i bambini, che possono camminarci sopra.

Il Mugnone presenta una **fauna e una flora** specifica che potrebbe essere maggiormente valorizzata. Nei dintorni, infatti, non vi è una cartellonistica che ne parli.
Un ulteriore nostro intervento, quindi, prevede la realizzazione di una **serie di cartelloni (6,7)**, dislocati lungo il torrente, che raccontino e descrivino la flora e la fauna del Mugnone, per informare, educare i più piccoli ed incuriosire i visitatori del luogo.

(5)



(6)

(7)