



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE
DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA
DESIGNCAMPUS



Prof.ssa Francesca Tosi (Resp. Scientifico)
Prof.ssa Alessandra Rinaldi
Dott.ssa Alessia Brischetto

LINEE GUIDA DI DESIGN PER L'ACCESSIBILITÀ, L'ERGONOMIA URBANA, IL WAYFINDING DEL VILLAGGIO SCOLASTICO

GIUGNO 2017

ALLEGATO 1 - WAYFINDING FOR ALL
ALLEGATO 2 - AREA LUDICA - GIOCHI PER TUTTI
ALLEGATO 3- AREA FITNESS - PERCORSI VITA
ALLEGATO 4 - LAMPIONI INTELLIGENTI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE
DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA
DESIGNCAMPUS



Laboratorio
**Ergonomia
& Design**

WAY FINDING **FOR** ALL

PER LA CITTADELLA DELLO SPORT
ALLEGATO 1

AZIONE 1 /

ELABORAZIONE DI LINEE GUIDA PER L'ACCESSIBILITÀ
FOR ALL, L'ERGONOMIA URBANA, IL WAY FINDING
FOR ALL, PER LA CITTADELLA DELLO SPORT

WAY FINDING FOR ALL

ORIENTAMENTO
E MOBILITÀ

CATEGORIE DI UTENTI



GENERICI



CIECHI



SORDI



DONNE IN STATO INTERESSANTE
GENITORI - NONNI - BAMBINI



ANZIANI



DISABILITÀ COGNITIVO-LINGUISTICHE



DISABILITÀ MOTORIE

SEGNALETICA E ORIENTAMENTO

TOTEM

I totem riportano una mappa informativa, comprensiva di numeri di telefono e siti web, nonché numeri di contatto e riferimenti alla posizione in Braille/tattili.

SEGNALETICA A BANDIERA

La segnaletica a bandiera fornisce un'ulteriore conferma degli itinerari, con riferimenti ai luoghi e indicazioni simili/identiche a quelle riportate sui totem. Sono montate in modo complementare ai totem o in punti non adatti a questi ultimi.

Segnaletica di orientamento

Questo tipo di segnale è utilizzato quando la segnaletica deve essere leggibile da una maggiore distanza e quando da uno stesso punto si diramano più itinerari.

INDICATORI TATTILI

Segnali posti accanto al pulsante di chiamata attraversamento pedoni. Consentono una lettura tattile per ciechi o

una lettura ravvicinata per ipovedenti.

Mappe

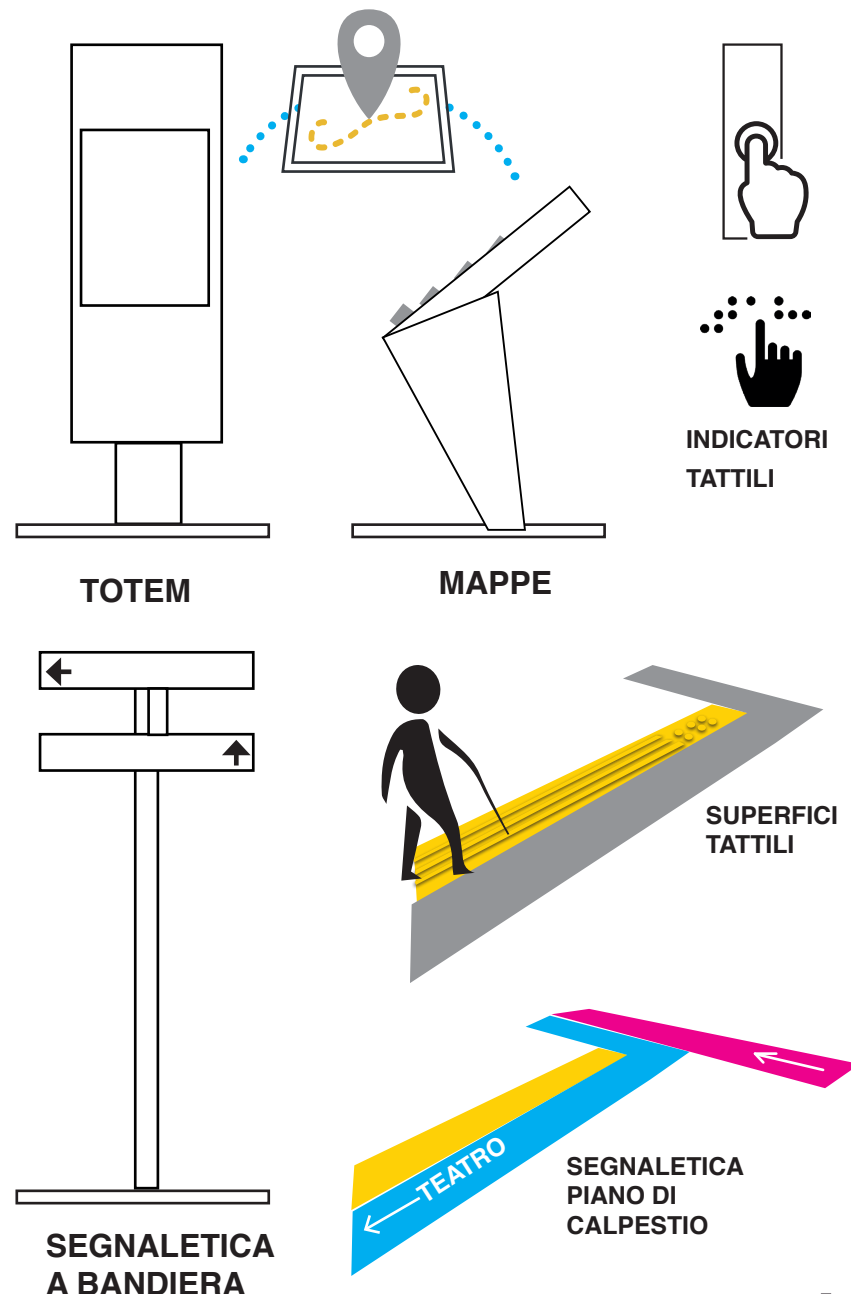
Le mappe sono riportate su totem o affisse su pannelli a muro. Sono presenti anche alle entrate/uscite dei principali nodi di trasporto, nelle principali destinazioni, in strutture quali pensiline o fermate degli autobus, cabine telefoniche, chioschi e uffici di informazione turistica.

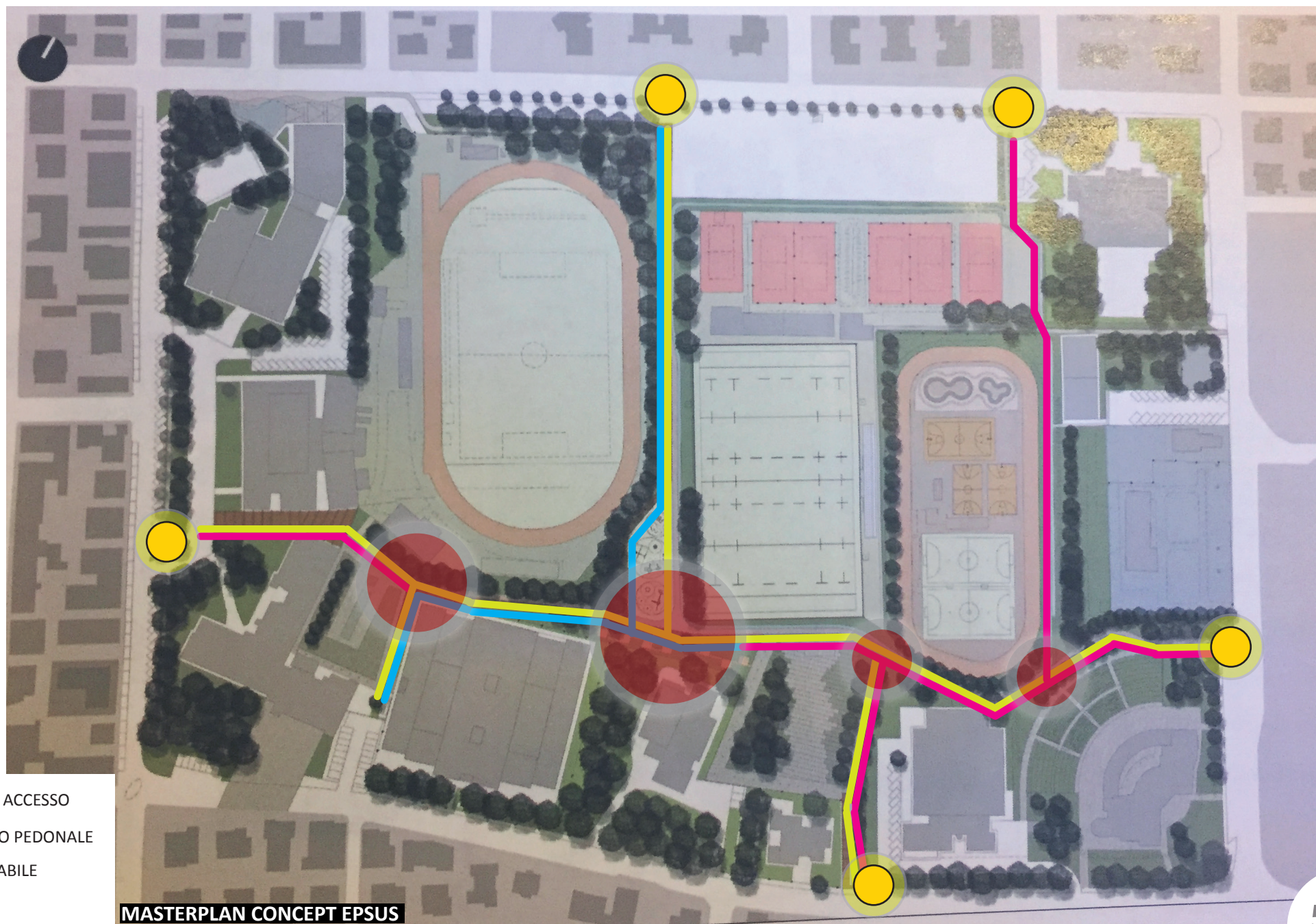
Punti d'arrivo

Segnalano il punto di arrivo di una specifica destinazione, quali ad esempio un parco di particolare interesse, un edificio o una piazza. Riportano il nome della destinazione e informazioni correlate.

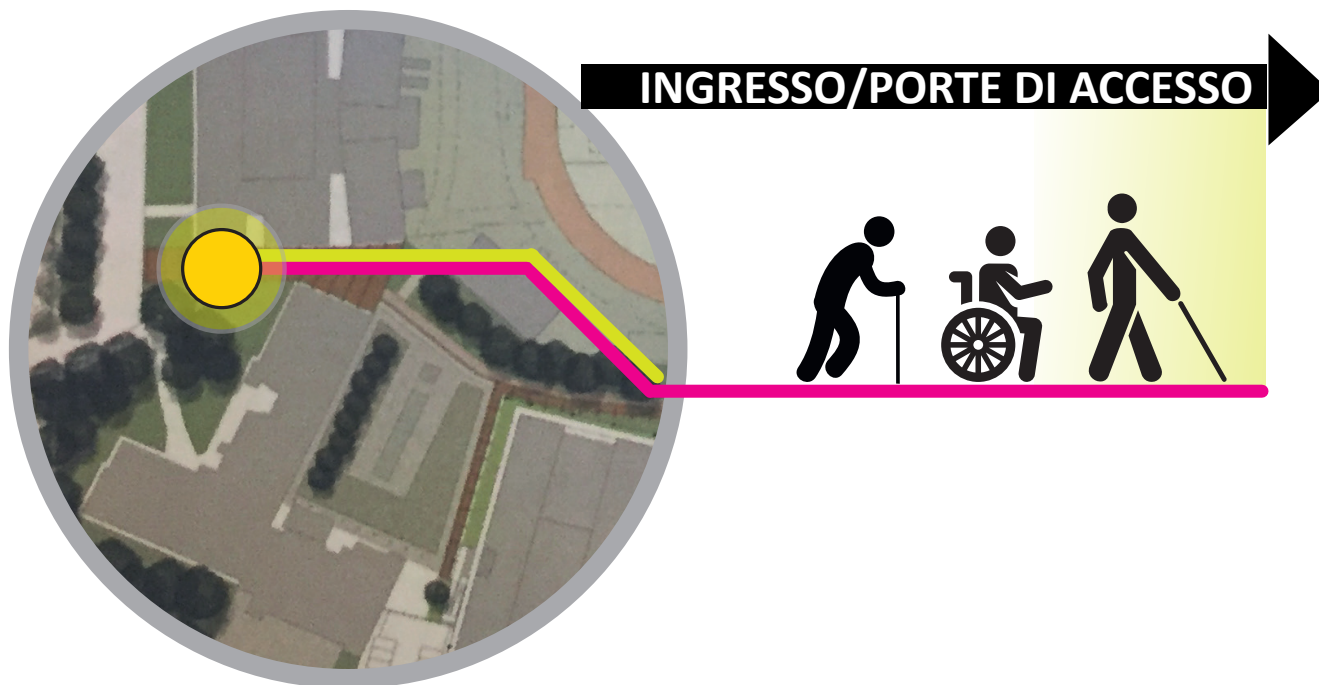
Cartelli interpretativi

Identificano un sito, un luogo o un itinerario. Possono essere cartelli o pannelli individuali o essere collocati in prossimità di un totem. Testo e grafica sono riportati su entrambi i lati.





- PORTE DI ACCESSO
- PERCORSO PEDONALE
- PISTA CICLABILE
- PEDIBUS



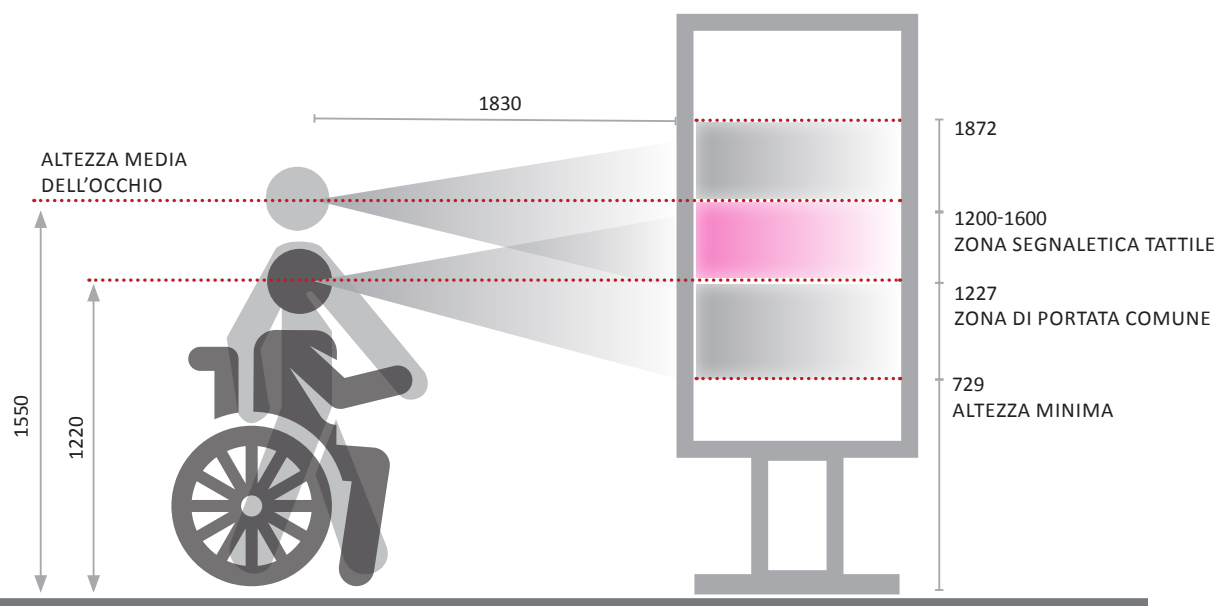
REQUISITI GENERALI DELLA SEGNALETICA:

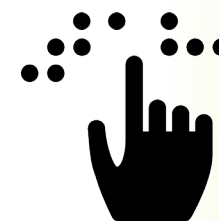
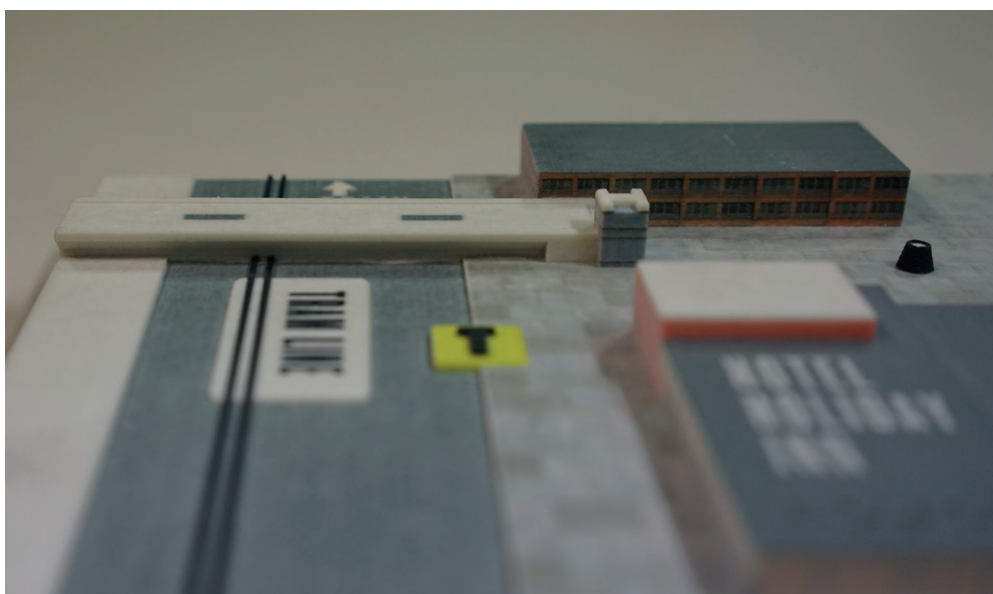
1. MAPPA GENERALE DELL'ARIA
2. SERVIZI DISPONIBILI ALL'INTERNO DELL'AREA
3. NORME DI COMPORTAMENTO
4. SPONSORIZZARE GLI EVENTI PRESENTI ALL'INTERNO DELL'AREA (CULTURALI/ARTISTICI)



REQUISITI DI ACCESSIBILITÀ:

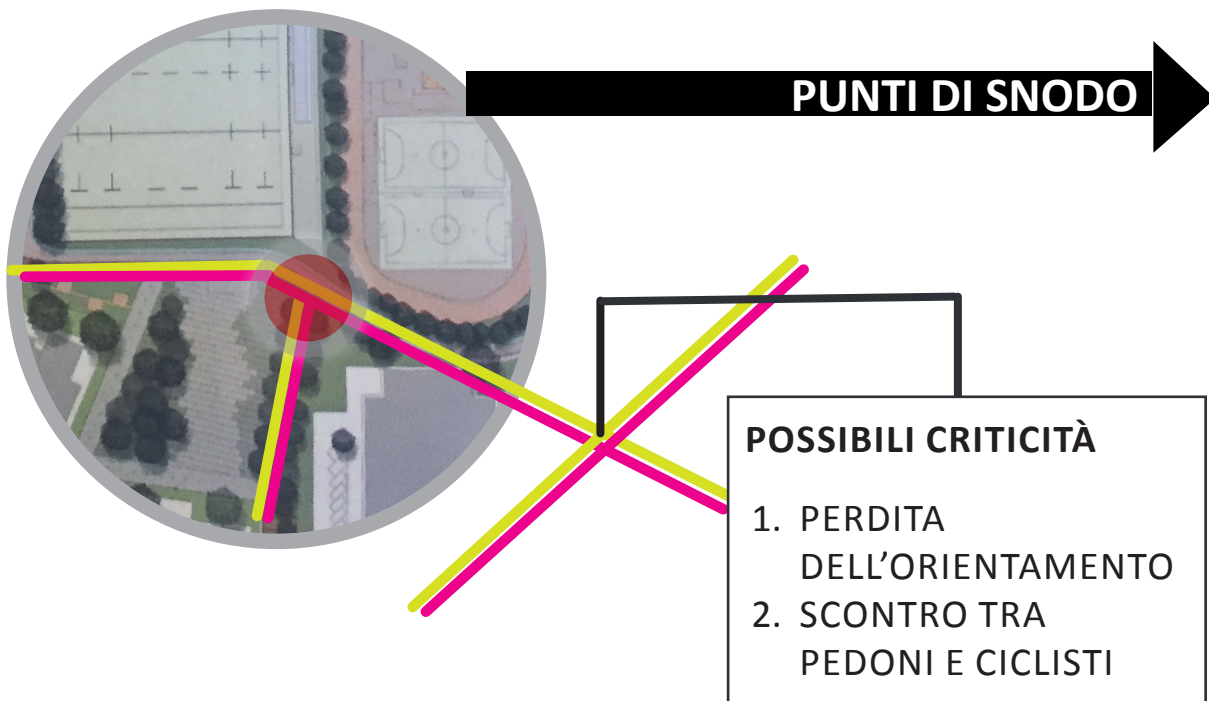
1. FORNIRE SUPPORTI ALLA COMPrensione DIVERSIFICATI (BRAILLE, SISTEMI SONORI)
2. ADEGUATO DIMENSIONAMENTO DEI TESTI
3. ADEGUATA POSIZIONE DEI TESTI E DELLE INFORMAZIONI PRIMARIE





Mappa tattile (possibili implementazioni tecnologiche)





REQUISITI GENERALI DELLA SEGNALETICA:

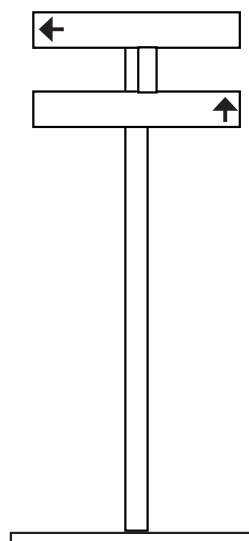
1. CHIAREZZA E COERENZA DELLE INFORMAZIONI. L'UTENTE DEVE PERCEPIRE DOVE SI TROVA E POTER INDIVIDUARE AGEVOLMENTE LA SUA DESTINAZIONE.

REQUISITI DI ACCESSIBILITÀ:

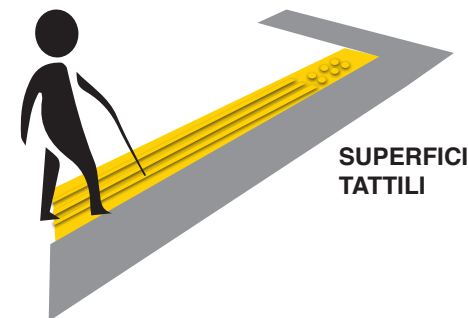
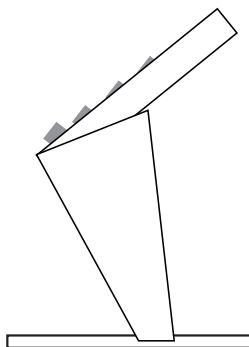
1. FORNIRE SUPPORTI ALLA COMPrensIONE DIVERSIFICATI (BRAILLE, SISTEMI SONORI)
2. ADEGUATO DIMENSIONAMENTO DEI TESTI
3. ADEGUATA POSIZIONE DEI TESTI E DELLE INFORMAZIONI PRIMARIE

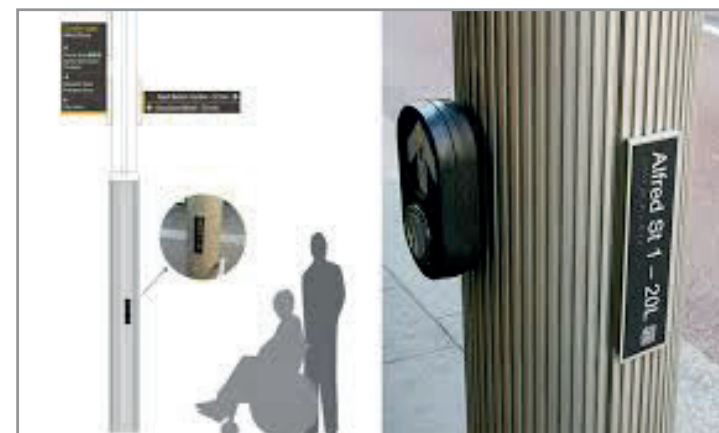
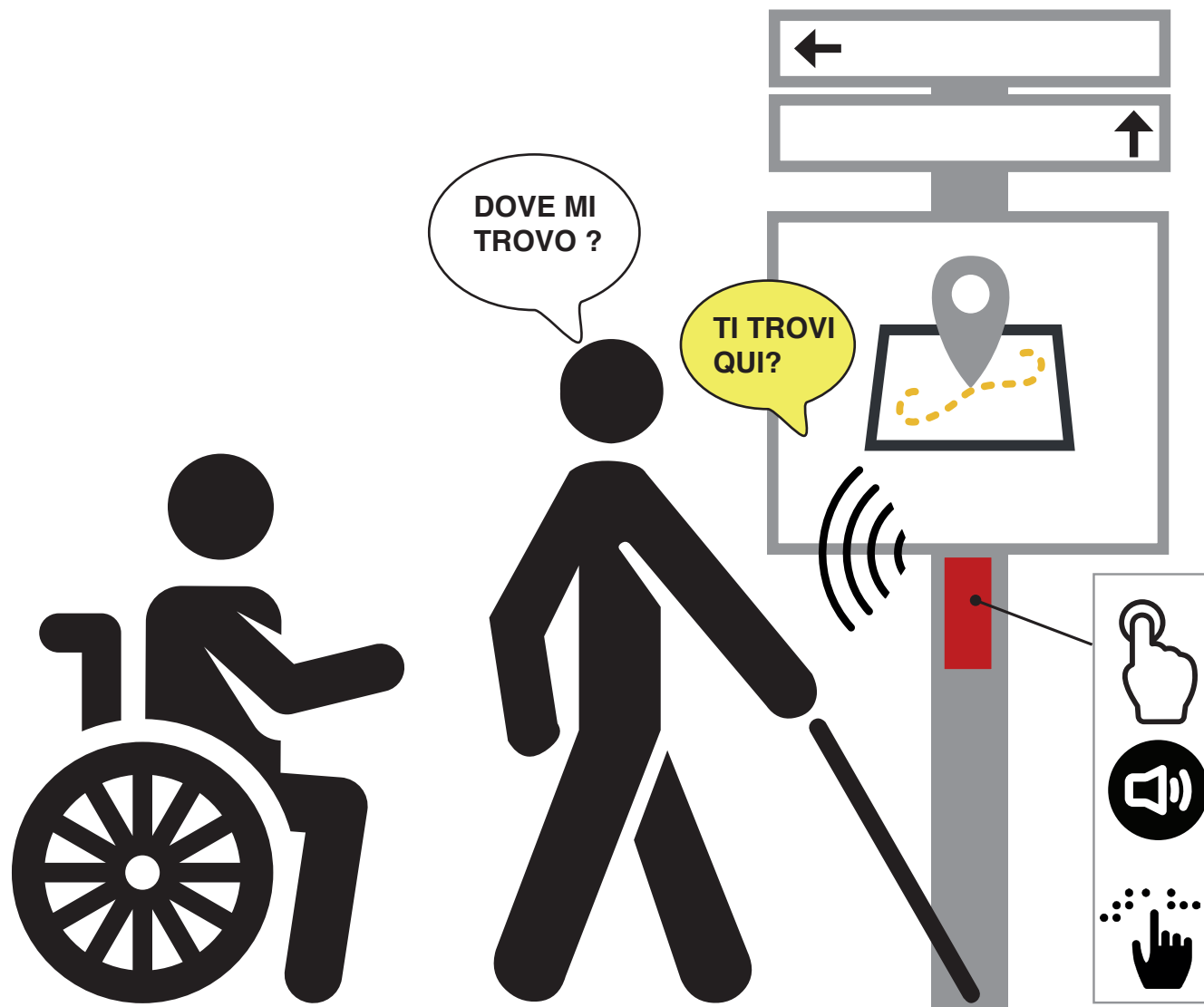
TIPOLOGIA DI SEGNALETICA

SEGNALETICA A BANDIERA



MAPPE





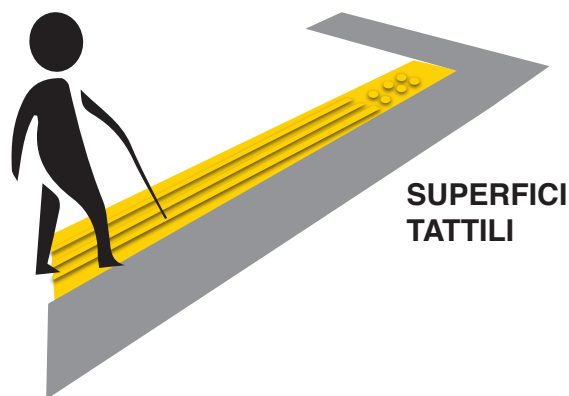




COLONNA S.O.S. - Torino



PERCORSI TATTILI

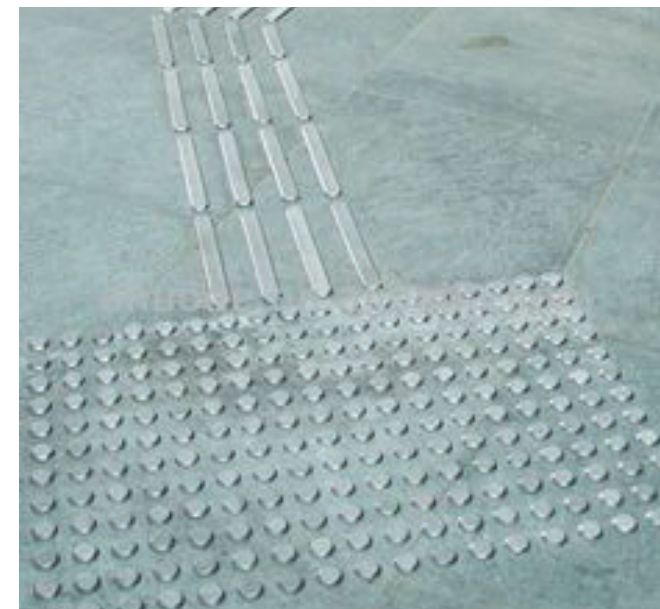


La parte tattile consiste, in superfici dotate di rilievi studiati appositamente per essere percepiti sotto i piedi, ma anche visivamente contrastate, da installare sul piano di calpestio, per consentire a non vedenti ed ipovedenti nell'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi e delle fonti di pericolo", come prescritto dalla normativa vigente (**D.P.R. 503/1996, D.M. 236/1989, ecc.**), da installarsi in spazi e strutture pubbliche e private.

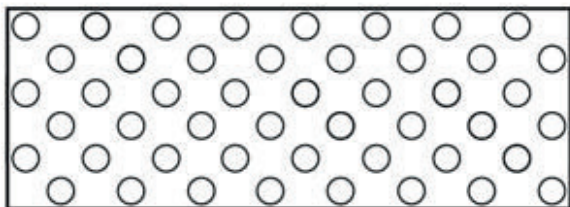


MATERIALI

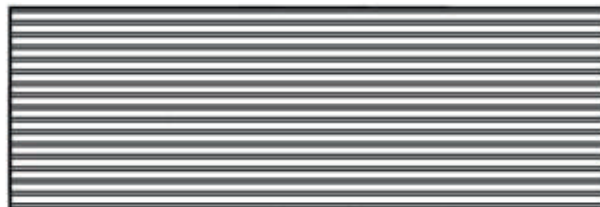
- Cemento
- Gress
- Acciaio
- MATERIALE PLASTICO M-PVC-P (materiale adesivo)



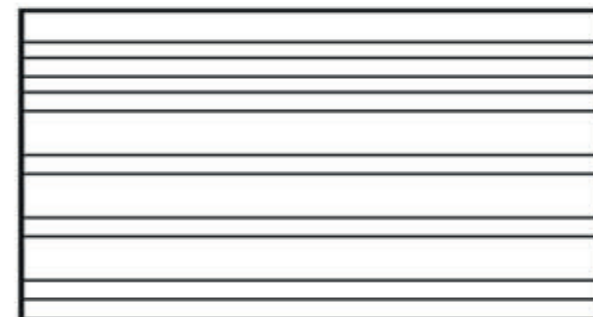
ARRESTO PERICOLO



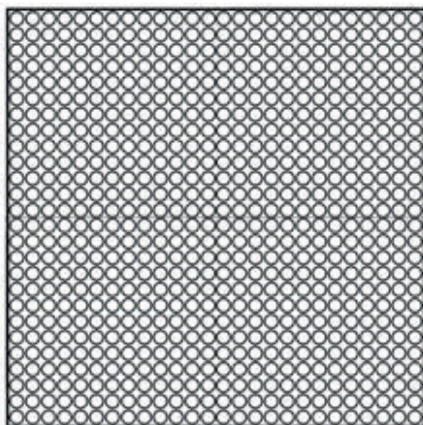
ATTENZIONE/SERVIZIO



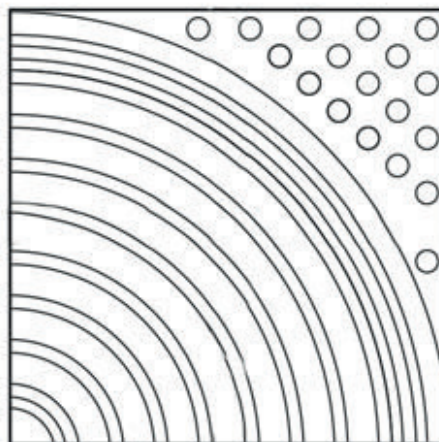
DIREZIONE RETTILINEA



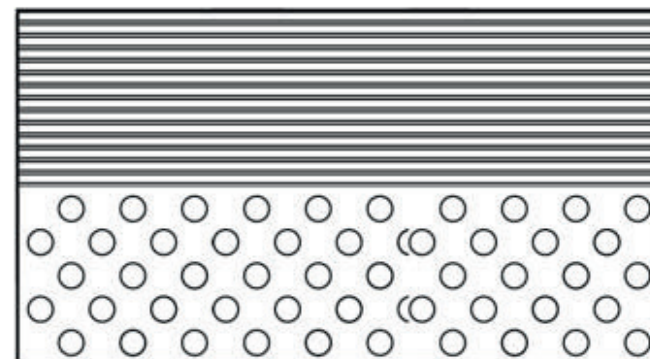
INCROCIO



SVOLTA AD ANGOLO

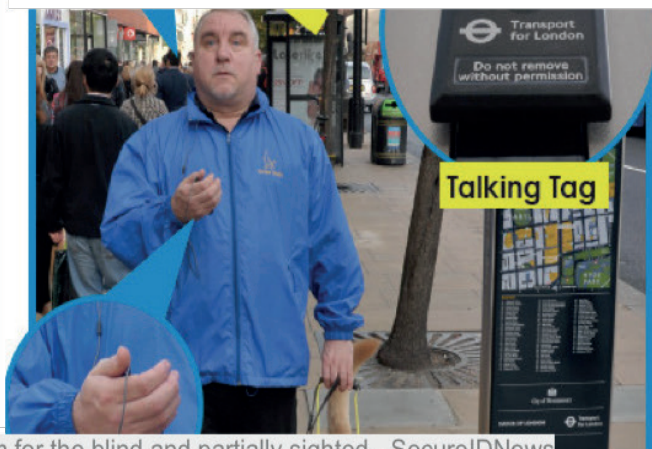
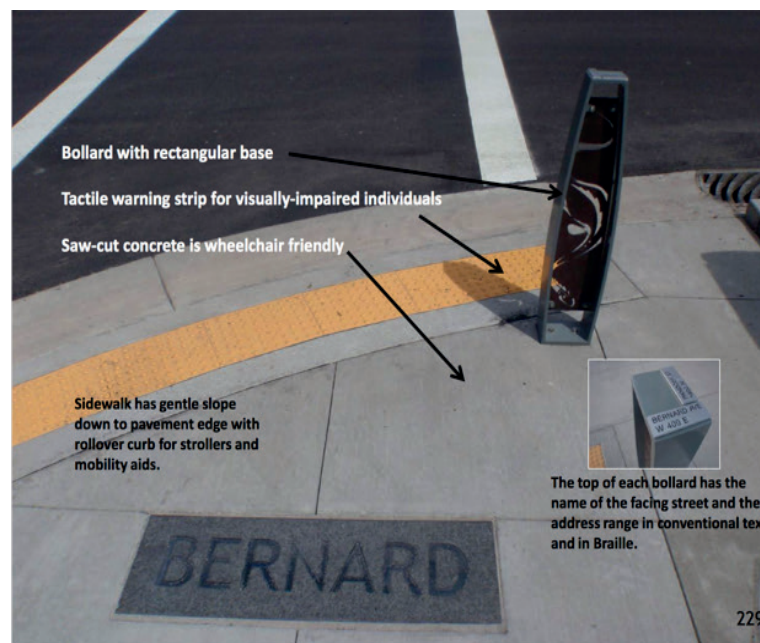


PERICOLO VALICABILE



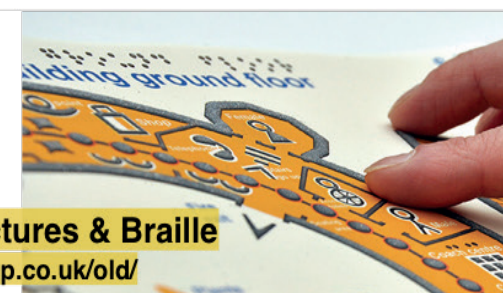
CODICE - Commissione Barriere Architettoniche (D.P.R. 503/1996, D.M. 236/1989 ecc.),

POSSIBILI IMPLEMENTAZIONI TECNOLOGICHE

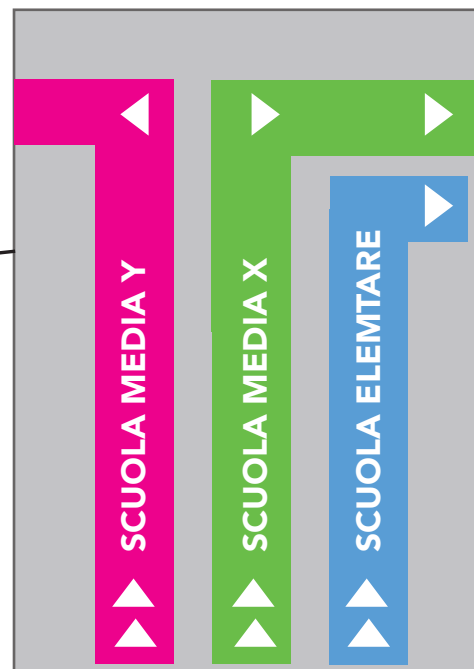


UK organization pilots RFID way-finding system for the blind and partially sighted - SecureIDNews

Tactile Maps, Pictures & Braille
<http://www.tacmap.co.uk/old/>



PERCORSO PEDIBUS



POSSIBILI SOLUZIONI:

- Segnaletica piano di calpestio (assegnare uno specifico codice colore per scuola) - per prevenire la dispersione degli alunni si potrebbero utilizzare dei gadget identificativi (cappellini, spille da applicare sulla cartella...)

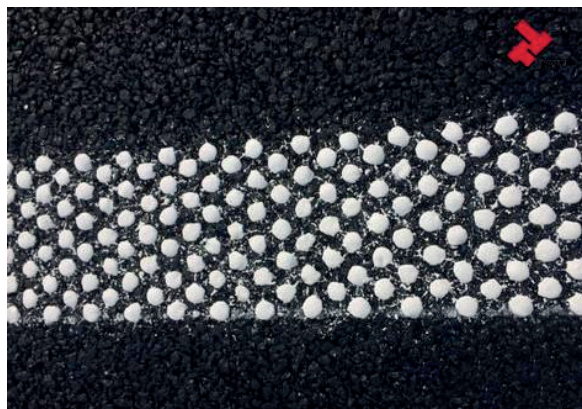
DELIMITAZIONE DELLA PISTA CICLABILE – ESEMPIO URBANO



SOLUZIONE PER LIMITARE L'INTRESSO DELLE AUTOMOBILI



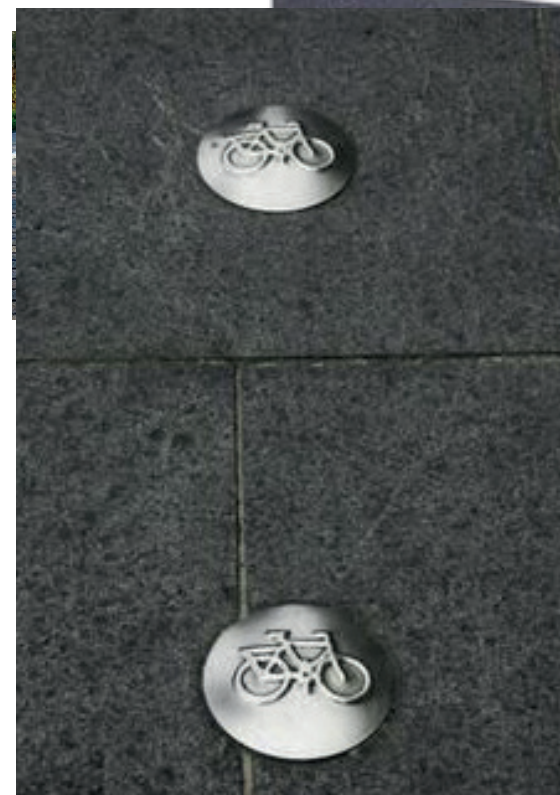
VERNICE MARCATURA BICOMPONENTE TIPO CONVESSO



I RALLENTATORI AD EFFETTO ACUSTICO



PERCORSO:
PISTE CICLABILI
SICUREZZA



SISTEMI DI MARCATURA PODOTATTILE

ESEMPI/ INDICAZIONI OPERATIVE PER LA SICUREZZA DEI PERCORSI CICLABILI

Raccomandazioni

- Prevenire la promiscuità dei percorsi
 - Rendere chiare le indicazioni di percorrenza e di orientamento in prossimità degli incroci
 - Inserire in prossimità degli incroci, soluzioni che inducano il ciclista a rallentare e a prestare attenzione ai pedoni
- Lo stesso aspetto deve essere considerato per i percorsi (delimitare le zone di percorrenza in modo chiaro – attraverso codici colore da da applicare sul manto dei percorsi, dissuasori di velocità ecc.)



DECRETO MINISTERIALE 30 novembre 1999, n. 557- Regolamento recante norme per la definizione delle caratteristiche tecniche delle piste ciclabili (G.U. n. 225, 26 settembre 2000, Serie Generale) Art. 4. n.6 “rallentatori di velocità - in particolare del tipo ad effetto ottico e con esclusione dei dossi...”

PISTE CICLABILI SICUREZZA



Indicare il senso di marcia



In prossimità degli snodi di percorrenza– confluenza tra più tipologie di percorsi – indurre i ciclisti a rallentare attraverso grafiche e icone da riportare sul manto di percorrenza.

PISTE CICLABILI SICUREZZA



Informazioni per
l'orientamento su più
livelli (requisito –
leggibilità)

PERCORSO: PISTE CICLABILI SEGNALETICA



PANNELLI FOTOVOLTAICI



Tauw e Goudappel Coffeng

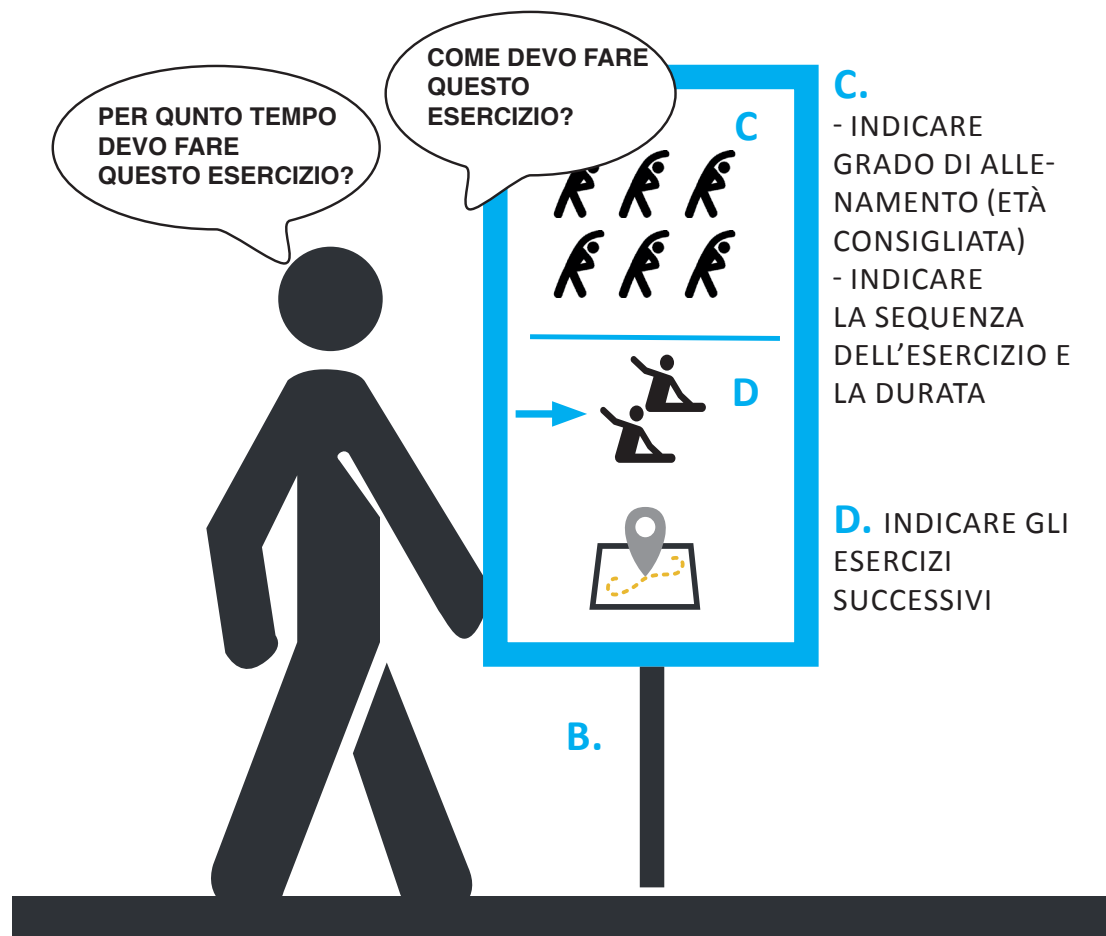
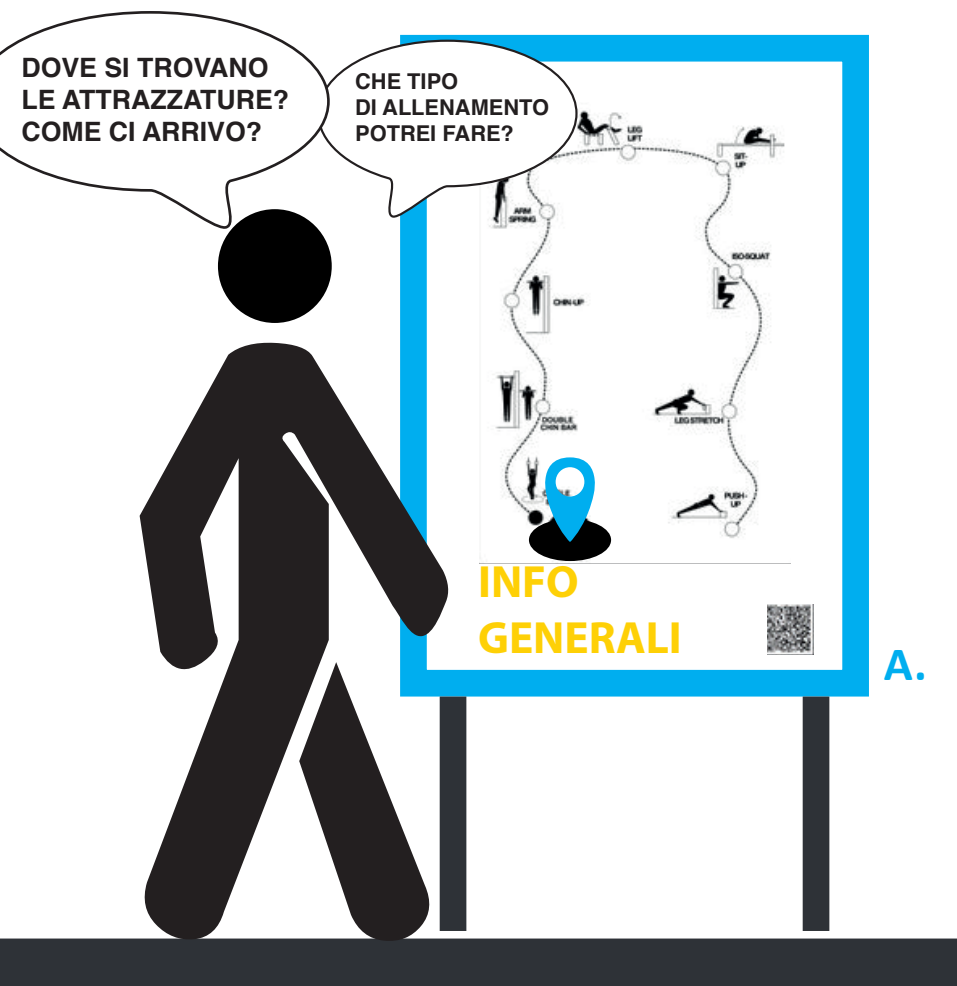
Strade in plastica riciclata

Il Consiglio di Rotterdam ha dato il via al progetto “Plastic Road”, basato sulla sperimentazione di un nuovo prodotto derivato dalla plastica capace di sostituire il fondo stradale in asfalto. L’idea proposta dalla WorkerWesseld, un’azienda di costruzioni locale, si basa sull’utilizzo di una nuova pavimentazione ricavata dal riciclo di rifiuti plastici.



PERCORSO:
PISTE CICLABILI
MATERIALI ECO-SOSTENIBILI

PERCORSO VITA SEGNALETICA



- C.**
- INDICARE GRADO DI ALLENAMENTO (ETÀ CONSIGLIATA)
 - INDICARE LA SEQUENZA DELL'ESERCIZIO E LA DURATA

- D.** INDICARE GLI ESERCIZI SUCCESSIVI

REQUISITI DELLA SEGNALETICA

- A.** FORNIRE LE INDICAZIONI GENERALI SUL PERCORSI VITA (DOVE SI TROVANO LE ATTREZZATURE, BUONE PRATICHE DI ALLENAMENTO ECC.);
- B.** FORNIRE INDICAZIONI SULLA TIPOLOGIA DI ALLENAMENTO (COME ALLENARSI).



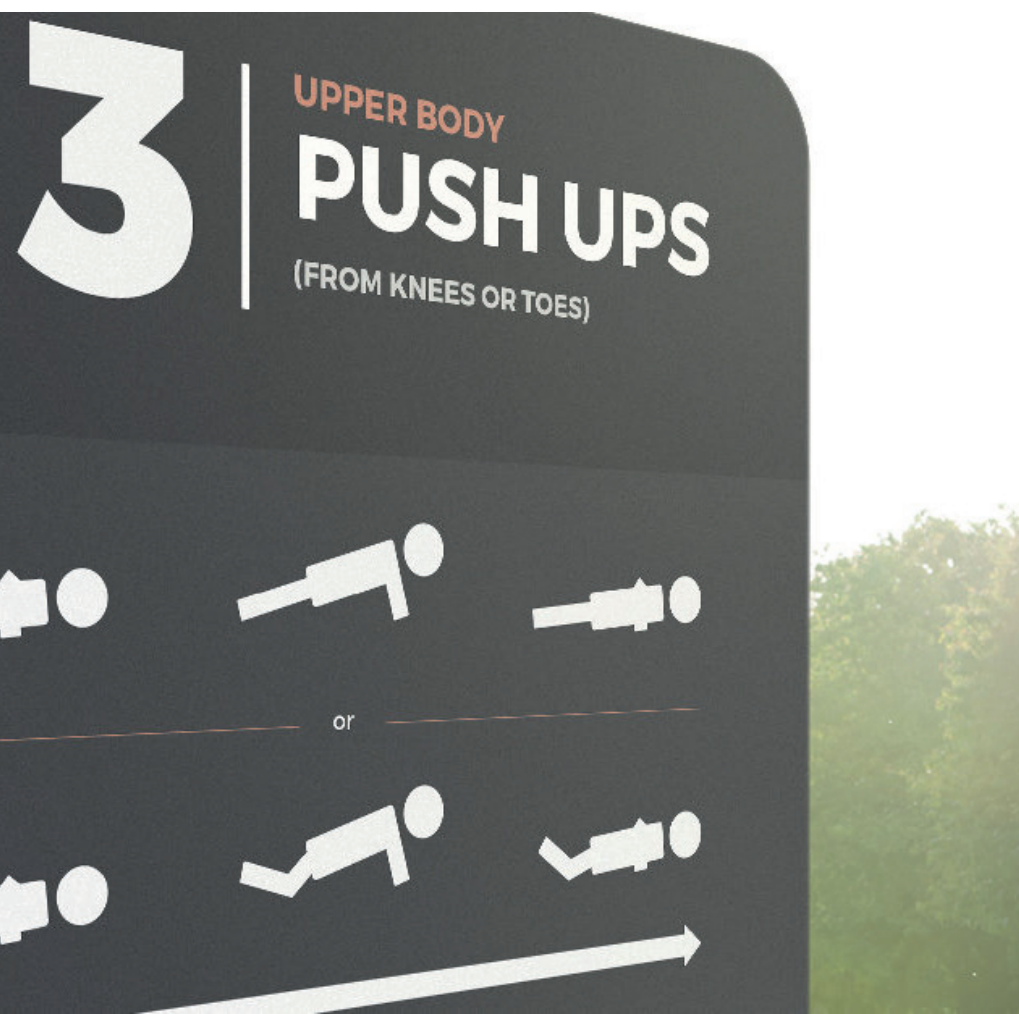
FATTORI DECISIONALI CHE POSSONO INFUIRE SUL PROGRAMMA DI ALLENAMENTO:

- TEMPO A DISPOSIZIONE DELL'UTENTE
Input: Indicare programmi di allenamento che si basano sul parametro della durata:
"BREVE- MEDIO -LUNGO"
- CONDIZIONE FISICA DELL'UTENTE
Input: indicare intensità del programma di allenamento: "LEGGERO - MEDIO - INTENSIVO"

PERCORSO VITA

VARIABILI PROGRAMMA DI ALLENAMENTO

PERCORSO VITA SEGNALETICA



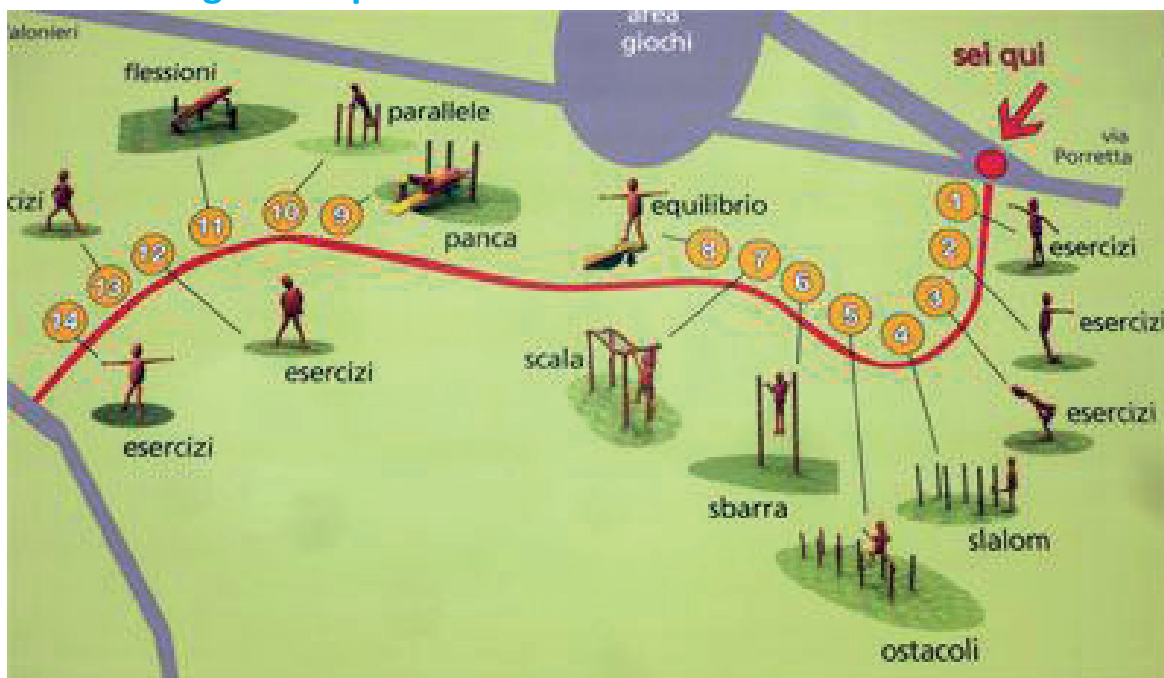
DOVE POSIZIONARE LA SEGNALETICA:

- IN PROSSIMITÀ DELLE PORTE DI INGRESSO;
- LUNGO IL PERCORSO VITA;
- IN PROSSIMITÀ DELLE ATTREZZATURE.

POSSIBILI IMPLEMENTAZIONI:

- SUGGERIRE ATTRAVERSO CODICI DIVERSIFICATI DI COLORE (DA RIPORTARE SUGLI ATTREZZI E NELLA SEGNALETICA) IL GRADO DI ALLENAMENTO DA SEGUIRE (INTENSIVO - MEDIO - LEGGERO);
- **APP MOBILE** - TUTORIAL IN TEMPO REALE SULL'ESERCIZIO E SUL PERCORSO DA SEGUIRE
- SVILUPPARE UN SERVIZIO DI **TRAINING FITNESS PERSONALIZZATO**, CHE VEDE COINVOLTI ESPERTI CHE OPERANO ALL'INTERNO DEGLI IMPIANTI SPORTIVI DELL'AREA O MEDICI SPECIALIZZATI (ASL).

Indicazioni generali percorso vita



Indicazioni sull'intensità del programma di allenamento

**PERCORSO VITA :
EASY**
OBIETTIVI : POTENZIAMENTO MUSCOALRE,
ALLUNGAMENTO, MOBILITÀ ARTICOLARE.
POSTAZIONI : 12

**PERCORSO VITA :
MEDIUM**
OBIETTIVI : POTENZIAMENTO MUSCOALRE,
ALLUNGAMENTO, MOBILITÀ ARTICOLARE, SVILUPPO
CAPACITÀ MOTORIE.
POSTAZIONI : 16

**PERCORSO VITA :
STRONG**
OBIETTIVI : POTENZIAMENTO MUSCOALRE,
ALLUNGAMENTO, MOBILITÀ ARTICOLARE, SVILUPPO
CAPACITÀ MOTORIE.
POSTAZIONI : 22



**5 | CARDIO
BURPEES**
(UP DOWN AND OUT)

Start (0 rep shown)

INSTRUCTIONS 8-15 REPS

- Bend over and squat down
- Place hands on ground slightly wider than shoulder width
- Kick legs back keeping body straight and weight on toes
- Pull legs forward under body to original position and stand up fully extending

QR FIT TRAIL
NIAGARA COLLEGE

**6 | COOL
DOWN**

Standing Quad Stretch, Shoulder Stretch, Chest Stretch, Tricep Stretch, Hamstring Stretch

HOLD FOR 20-30 SECONDS PER SIDE

QR FIT TRAIL
NIAGARA COLLEGE



APP MOBILE - TUTORIAL IN TEMPO
REALE SULL'ESERCIZIO E SUL PERCORSO
DA SEGUIRE

Percorsi QR Fitness - - APP per seguire un piano di
allenamento personalizzato o per ricevere informazioni
aggiuntive su come e perché effettuare uno specifico esercizio.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE
DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA
DESIGNCAMPUS



Laboratorio
**Ergonomia
& Design**

PARCHI GIOCO **X** TUTTI

PER LA CITTADELLA DELLO SPORT
ALLEGATO 2 - AREA LUDICA

“Ogni bambino ha il diritto di giocare. Indipendentemente da età, nazionalità, sesso, colore della pelle, status sociale e religioso, capacità fisica e intellettuale, i bambini hanno il diritto di giocare e di giocare con gli altri. Questo quanto dichiara la Convenzione dei diritti del bambino delle Nazioni Unite - la convenzione che ha raccolto la più alta adesione nella storia”

PARCO GIOCHI XTUTTI | MACRO-OBIETTIVI

- Realizzare un parco giochi inclusivo e accessibile che soddisfi tutti i livelli di abilità considerando le disabilità nella loro complessità (disabilità motorie, cognitive, e quelle invisibili), e fruibile ai bambini di tutte le fasce di età (2-5 / 5-12 e **>12**)
- Valorizzare le capacità residue dei bambini
- Favorire la socializzazione e la collaborazione

PARCO GIOCHI XTUTTI

PRESCRIZIONE E SPECIFICHE TECNICHE DEI GIOCHI

Accessibili

Multifunzionali (ove possibili)

Progettati a 360° (accesso_fruizione del gioco da più lati)

Dotati di attività di gioco diversificate

Chiari nel colore e nella segnaletica

Dotati di soluzioni speciali per esigenze particolari

*Individuare prodotti certificati sulla base delle normative vigenti (normative italiane ed europee in vigore, EN1176 ed EN1177 linee guida redatte dall'Atto degli Americani Disabili (ADA))

PARCO GIOCHI XTUTTI

CARATTERISTICHE GENERALI

GIOCHI CHE INCLUDONO TUTTE LE SEGUENTI ATTIVITÀ



ATTIVITÀ MOTORIE



ATTIVITÀ COGNITIVE / EMOZIONALI



ATTIVITÀ CREATIVE



ATTIVITÀ DI SOCIALIZZAZIONE

PARCO GIOCHI XTUTTI

RACCOMANDAZIONI

- Evitare soluzioni dedicate per i disabili (vedi esempio slide successiva)
- Considerare anche altre tipologie di disabilità
- No soluzioni troppo articolate
- Selezionare soluzioni che siano adatte alle seguenti fasce di età 2-5 / 5-12 e 12 anni in su (quest'ultima fascia di età è una fascia sensibile)

PARCO GIOCHI XTUTTI

RACCOMANDAZIONI

[NO!!!!] SOLUZIONI DEDICATE AI DISABILI

NO



SI

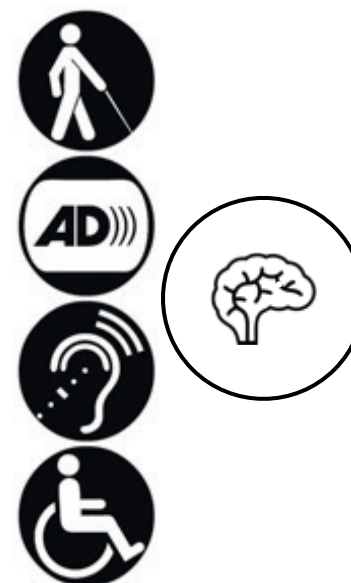


PARCO GIOCHI XTUTTI

RACCOMANDAZIONI



**CONSIDERARE ANCHE
DISABILITÀ VISIVE E
UDITIVE E I DISTURBI
COGNITIVI
(DISABILITÀ INVISIBILI)**



PARCO GIOCHI XTUTTI

RACCOMANDAZIONI

**PRIVILEGIARE I GIOCHI COGNITIVI
CHE FAVORISCONO LA
COLLABORAZIONE E LA
SOCIALITÀ**



PARCO GIOCHI XTUTTI

RACCOMANDAZIONI



**FAVORIRE L'INTERAZIONE
BAMBINO - *GENITORE (FAMIGLIA)**
*(il disabile potrebbe essere il genitore)



PARCO GIOCHI XTUTTI

RACCOMANDAZIONI



2-5 ANNI



5-12 ANNI



>12

**SELEZIONARE GIOCHI ADATTI PER FASCE DI ETÀ
- I GIOCHI DEVONO ESSERE INSERITI
ALL'INTERNO DI UN CONTESTO COMUNE - NON
ISOLE GIOCO DIVISE PER ETÀ**

PARCO GIOCHI XTUTTI

ESEMPI SIGNIFICATIVI



AZIENDA: GIOCHI SPORT

REALIZZAZIONI RILEVANTI:

- Milano - Parco Formentano
- Genova - Porto Antico
- Aquila - Parco di Viale Rendina.

GUARDA VIDEO:

<http://www.giochisport.it/inclusivita/accessibilita.html>

AZIENDE	SPECIFICHE PRODOTTI	VALUTAZIONE	CONTATTI
GIOCHI SPORT	- Attrezzature riconosciute idonee dall'Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare (U.I.L.D.M) e dalla Federazione Italiana per il Superamento dell'Handicap - Fish Onlus con la quale hanno istituito il marchio "Giochiamo Tutti" per promuovere il concetto di parco inclusivo. - Hanno sviluppato il primo parco inclusivo "Giochiamo tutti", è stato realizzato al Porto Antico di Genova Seguono poi, Milano con il Parco Formentano e Aquila con il Parco di Viale Rendina. - Remade in Italy per l'utilizzo di materiale ecosostenibile, perfettamente in linea con la propria filosofia di salvaguardia dell'ambiente. - IMPORTANTI PARTNERSHIP (con ONLUS, ONG..)	*****	- CONTATTATA, sono molto interessati a collaborare, offrono un servizio di consulenza, che a nostro avviso è molto prezioso. Abbiamo fissato un incontro giorno 15 /16 dicembre (da confermare) CATALOGO richiesto in attesa di ricezione. - GIOCHISPORT s.a.s. via Giuseppe Giacosa, 3 20053 Muggiò (MB) Tel: 039 737623 Fax: 039 733690 Mail: info@giochisport.it
HAGS	- Azienda Inglese con distributori italiani - Giochi inclusivi e accessibili	***	http://it.hags.com/products/play CATALOGO: http://catalog.hags.com/brochure/HAGS_IT_playforall.pdf
KOMPAN	- Giochi per bambini accessibili e inclusivi	***	Kompan Italia srl - Via Torino, 2 - 20123 Milano Tel.: +39 02 89 76 08 61
Ludotec s.r.l.	- Giochi per bambini (sul concetto di inclusione poco) - Aspetto da non trascurare è che si tratta di un'azienda toscana, magari è interessata a collaborare per lo sviluppo di soluzioni dedicate/personalizzate - In passato, ha lavorato per il comune di PISA	**	Via dell'artigianato, 14/E 52013 Ponte a Poppi (AR) Italia p.Iva 05618450489 Tel. (+39) 0575.529269 - Fax. (+39) 0575.527035 Mail: infoweb@ludotecsrl.it



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA
DESIGNCAMPUS



Laboratorio
**Ergonomia
& Design**

PERCORSI VITA

*MOTIVARE, STIMOLARE E RENDERE ATTIVI I CITTADINI
A FARE ATTIVITÀ FISICA E A PRENDERSI CURA DI SE STESSI*

**PER LA CITTADELLA DELLO SPORT
ALLEGATO 3 - AREA FITNESS**

PERCORSI VITA

ATTIVITÀ OLISTICHE

PRINCIPALI TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ FISICHE

OVER 12 (ADOLESCENTI) ALLENARSI GIOCANDO

SPORT & FITNESS *

ATTIVITÀ OLISTICHE - CORPO E MENTE
HATHA YOGA - FLEX - DANZA - STEP

+

ACTIVE AGEING * OVER 60

ALLENAMENTO
PILATES - V-BALL - POSTURALE

*TONIFICAZIONE

*CARDIOVASCOLARE

PERCORSI VITA

ATTIVITÀ OLISTICA GINNASTICA DOLCE

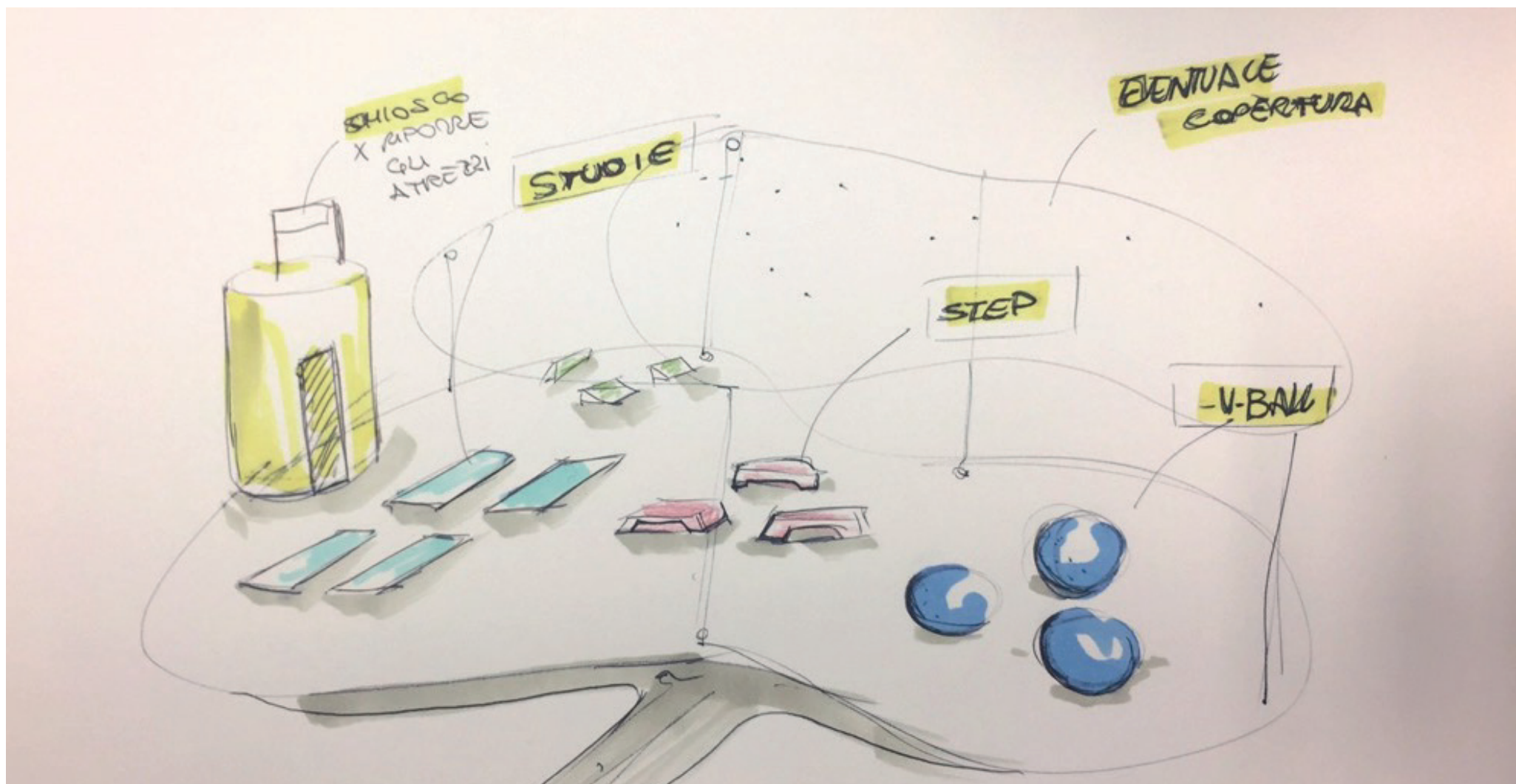


ATTIVITÀ OLISTICHE - CORPO E MENTE
HATHA YOGA - FLEX - DANZA - STEP

ALLENAMENTO
PILATES - V-BALL - POSTURALE

PERCORSI VITA

ATTIVITÀ OLISTICA



PERCORSI VITA

MACRO-OBIETTIVI

- Incentivare l'attività fisica all'aperto, attraverso soluzioni orientate ad attività fisiche diversificate (vedi slide successiva);
- Scegliere attrezzature che consentano l'allenamento delle persone su carrozzina (ad esempio degli arti inferiori);
- Incentivare le attività di gruppo e la socializzazione;
- Introdurre soluzioni per la ginnastica soft - non solo attrezzi;
- Mettere in relazione esperti di fitness con i cittadini attraverso un servizio locale (collaborazione tra i centri sportivi e i cittadini);

PERCORSI VITA

PRESCRIZIONE E SPECIFICHE TECNICHE DEI GIOCHI

- Le attrezzature devono essere diversificate e fornire le indicazioni necessarie per uno svolgimento consapevole e sicuro del programma di allenamento. Un'attenzione particolare deve essere rivolta agli utenti over 60.
- Oltre alle aree per l'allenamento, sarebbe opportuno prevedere anche delle aree per il "fitness olistico" (Yoga, Pilates, V-ball, Stretching, Posturale). *Ipotesi: inserire un'area pavimentata dedicata, eventuale chiosco per riporre le attrezzature necessarie - eventuale copertura (opzionali)*
- Ipotizzare un'applicazione mobile (APP) o servizi di supporto (pannelli informativi, utilizzare codici di colore - ad esempio applicare degli snelli colorati sugli attrezzi - per comunicare il grado di difficoltà ecc.) per l'allenamento.
- Le attrezzature SPORT & FITNESS e ACTIVE AGEING, se messe in relazione tra loro (posizionate vicine), possono favorire la sicurezza, lo scambio di informazioni sull'allenamento, la socializzazione anche tra le diverse fasce di età e l'inclusione sociale.
- Da valutare la possibilità di integrare anche un percorso vita tradizionale da collocare nel parco (consiste in pochi pezzi e segnaletica/trainer)



AZIENDE	SPECIFICHE* PRODOTTI	VALUTAZIONE	CONTATTI
KOMPAN	- Percorsi vita - tre livelli per diverse categorie di utenti (non solo over 60) - Applicazione mobile (molto interessante)	*****	Kompan Italia srl - Via Torino, 2 - 20123 Milano Tel.: +39 02 89 76 08 61 Email: italia@KOMPAN.com http://www.kompan.it Cataloghi: http://www.kompan.it/cataloghi/
HAGS	- Percorsi vita - tre livelli per diverse categorie di utenti (non solo over 60)	*****	http://it.hags.com/products/play catalogo: http://catalog.hags.com/brochure/HAGS_IT_playforall.pdf
GIOCHISPORT	- Percorsi vita - tre livelli per diverse categorie di utenti (non solo over 60) IN ATTESA DEL CATALOGO (azienda contattata)	****	GIOCHISPORT s.a.s. via Giuseppe Giacosa, 3 20053 Muggiò (MB) Tel: 039 737623 Fax: 039 733690 Mail: info@giochisport.it
Orsogril Città srl ARREDOUTDORE	Da contattare e capire le loro modalità di lavoro sul sito parlano di progettazione, mi sembrano dei fornitori. DISTRIBUISCONO PREVALENTEMENTE NEL NORD ITALIA ANCHE ARREDI URBANI (!) http://www.arredoutdoor.com/fitness/terza-eta-accessibile	***	Via Spluga 16 Cantù (CO) ITALY Tel. (+39) 031-720710 info@arredoutdoor.com OC srl è il distributore esclusivo per l'Italia dei seguenti marchi :   
Ludotec s.r.l. (TOSCANA _Arezzo)	Aspetto da non trascurare è che si tratta di un'azienda toscana, magari è interessata a collaborare per lo sviluppo di soluzioni dedicate/personalizzate In passato, ha lavorato per il comune di PISA	**	Via dell'artigianato, 14/E 52013 Ponte a Poppi (AR) Italia p.lva 05618450489 Tel. (+39) 0575.529269 - Fax. (+39) 0575.527035 Mail: infoweb@ludotecsrl.it

**PERCORSI
VITA**

**AZIENDE
INDIVIDUATE**



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA
DESIGNCAMPUS



Laboratorio
**Ergonomia
& Design**



LAMPIONI INTELLIGENTI

PER LA CITTADELLA DELLO SPORT
ALLEGATO 4

POSSIBILI IMPLEMENTAZIONI

- **SENSORI DI PRESENZA:**

1. Per aumentare o diminuire la luce a seconda del numero persone presenti nell'area)
 2. Per attivare sistemi di controllo in specifiche fasce orarie, o su richiesta dell'utente (attraverso App)
- **Sistema SOS** connesso alla rete dei lampioni intelligenti
 - **APP per il Public Hearing** il servizio consente all'utente di segnalare eventuali problemi agli enti amministrativi.
 - APP connessa ai lampioni che sotto richiesta dell'utente consente di monitorare nelle ore notturne il percorso (ad esempio la corsa) che l'utente effettua.



EnGoPlanet



Intellistreets - Talking Lamp Posts. 47



ENGOPLANET SMART STREET

ENGOPLANET SMART STREET LIGHT, la prima illuminazione stradale off-the-grid alimentata dall'energia solare e cinetica. LAS VEGAS.

Sono i primi lampioni al mondo alimentati dai passi delle persone





CLOVER - Parigi
DESIGN Mathieu Lehanneur
Funzionalità: Recuperare
l'energia solare per ricaricare i
personal device e il lampione.

Il fusto del lampione è stato
realizzato attraverso legno da
recupero.

