

diego franzini

product designer



Franzini Diego

nato il
15 dic 1981

residente in
via Romilli 14, 20139, Milano

telefono
+39 320 1925633

email
d.ego.franzini@gmail.com

sito
www.infundibolo.org/diego/

Mi chiamo Diego. Per inclinazione personale e per formazione (perito meccanico prima, e designer poi) tendo ad interessarmi principalmente agli aspetti pratici, funzionali e tecnici delle cose, ma sono cosciente che non sono tutto e che c'è molto altro. Per questo mi piace capire, conoscere, imparare, smontare, chiedere. Insomma ritengo di essere abbastanza curioso.

“Sono conscio dello stato della mia ignoranza e pronto a imparare da chiunque, indipendentemente dalla sua qualifica” I. Asimov

Penso che questa citazione rispecchi bene la curiosità di chi trova ovunque, in ogni momento, in ogni modo qualcosa da imparare, o meglio, di chi scopre continuamente nuove e vasti campi della propria ignoranza.

Mi piace smontare gli oggetti, vedere come vengono fabbricati, trasformati da materia informe a cose cariche di funzioni e significati. E mi piace chiedermi (e possibilmente scoprire) perché una cosa va così piuttosto che cosà.

Mi interessa ciò che riguarda la percezione e l'interazione fra persone e oggetti.

Mi piacciono i colori e tutto ciò che li riguarda.

Mi piacciono i manuali tecnici, ne ho alcuni che a volte uso, altri che non uso quasi mai, altri ancora che trattano di materie di cui non capisco praticamente niente, ma mi piace tenerli lì e sapere che contengono della conoscenza anche se io non ho la chiave per coglierla.

Leggo. Non sono un lettore strepitoso ma mi piace. In particolare mi piace la fantascienza, forse perché il primo libro che ho letto di mia spontanea volontà è stato un romanzo di Asimov. Trovo che gli scrittori di fantascienza spesso siano dei buoni designer, o quantomeno inventori divertenti.

Mi piacciono i Lego, le costruzioni e i modellini in generale, mi piace cucinare, ascolto musica elettronica, ma spesso cerco qualche genere o artista nuovo che non conosco. Guardo poca televisione. Viaggio poco, anche se mi piace viaggiare. Quando posso mi piace andare in bicicletta. Mi diletto con la fotografia riuscendo discretamente. Mi piacciono enigmi e giochetti di matematica e logica.

Non ho ancora parlato del computer... Ci passo davanti parecchio tempo, per me è uno strumento di lavoro, informazione e divertimento. Mi interessa tutto il mondo che si muove attraverso internet, l'evoluzione dei modi di comunicare e delle interfacce, sia dal lato software che hardware.

formazione

Diploma di Laurea Magistrale in Disegno Industriale

22 luglio 2008, Politecnico di Milano

Tesi di progetto di un punto informativo cittadino con un'interazione naturale, un'interfaccia tangibile e un'architettura delle informazioni multidimensionale, centrata sull'esperienza dell'utente nel territorio.

Diploma di Laurea triennale in Disegno Industriale

22 luglio 2005, Politecnico di Milano

Tesi di progetto di una luce per il lavoro individuale integrata in un sistema-aula, per un mercato contract.

Conseguimento TOEFL (Test of English as a Foreign Language), punteggio 186

19 maggio 2005

Conseguimento ECDL (European Computer Driving Licence)

8 ottobre 2002

Diploma di Perito Meccanico

luglio 2000, ITIS "E. Mattei"

esperienze lavorative

2008 gennaio - 2008 luglio

Product designer. Collaborazione con **Sketchin sagl** per la progettazione di prodotti per **H3G spa**.

2007 maggio - 2007 dicembre

Product designer. Tirocinio e collaborazione con lo **Studio Valdameri** nella progettazione di prodotti per la cucina e per la casa.

2006 maggio - 2006 ottobre

Contratto di collaborazione di 150 ore con l'ufficio **Materiali e Design** del Politecnico di Milano per la realizzazione del libro "Materiali per il Design" edito da Polipress.

2005 giugno - 2005 novembre

Contratto di collaborazione di 150 ore con l'ufficio **Materiali e Design** del Politecnico di Milano con mansioni di catalogazione e archiviazione di campioni di materiali.

2002 luglio - 2002 settembre

Assistente di cucina. Lavoro presso il ristorante "al Filò" come assistente nella preparazione dei dessert.

continua...

esperienze lavorative

2001 gennaio - 2001 giugno

Meccanico attrezzista. Lavoro presso l'officina meccanica **O.M.C** di Sondalo (produzione di stampi per materie plastiche) come apprendista con mansioni di addetto ad un centro di lavoro e rettifica.

2000 ottobre - 2000 novembre

Docente. Supplente di Laboratorio Tecnologico presso l'**Istituto Professionale F. Besta** di Sondrio

progetti sviluppati in ambito formativo

2007 gennaio

"Pozzo": progetto di un punto informativo per valorizzare il legame tra uomo e territorio (proff. Piccinno, Lucchese, Ito, Schianchi, Cutolo)

2006 giugno

"Multiverso": progetto di un piano cottura modulare a corone concentriche (proff. Bruno, Paracchini)

2006 giugno

"Mosè": progetto di un elemento per la gestione dei flussi di folla in caso di panico (proff. D'urbino, Lomazzi, Dominoni)

2005 luglio

"Mia": progetto di una lampada da tavolo per il lavoro individuale (proff. Piccinno, Lucchese, Simoni, Crippa)

2005 giugno

"Persi e ritrovati": progetto per Macef di un percorso tematico per buyer (proff. Pasqui, Migliari)

2004 febbraio

"Portofino": seduta in plastica dal packaging ridotto e facilmente montabile dall'utente

2003 giugno

"Bricola": progetto di un marsupio per il trasporto di bambini fino a 6 mesi (proff. Zurlo, Pizzocaro, Costa)

capacità e competenze

lingue

inglese: lettura buona, scrittura buona, espressione orale scolastica

francese: lettura ottima, scrittura buona, espressione orale buona

capacità e competenze sociali

capacità, acquistata nel contesto formativo, di lavorare in gruppo.

Discreta capacità di comunicazione, buone capacità diplomatiche e spirito di gruppo.

capacità e competenze organizzative

capacità, acquisita nell'ambito formativo, di razionalizzare e svolgere il proprio compito all'interno di un gruppo di lavoro.

capacità e competenze tecniche

capacità di analisi del contesto e di organizzazione del percorso progettuale.

Buona manualità e capacità di eseguire piccoli lavori artigianali.

Buona capacità di trovare e sfruttare le risorse disponibili.

Buona conoscenza dei materiali e dei principali processi produttivi e discrete capacità di ingegnerizzazione del prodotto, acquisite nell'ambito formativo.

Conoscenza del disegno tecnico e meccanico.

Ampia conoscenza delle tecnologie informatiche.

Appassionato di interaction design e interfacce tangibili.

capacità e competenze informatiche

sistemi operativi: Windows, Gnu/Linux, MacOS

software da ufficio: Office, Open office

software di disegno 2d e modellazione 3d: Autocad, ThinkDesign, SolidEdge, Cinema4d, Blender, Alias StudioTools, Rhinoceros

software di grafica, impaginazione, fotoritocco: Illustrator, Photoshop, Indesign, theGimp

linguaggi e software per la progettazione ipertestuale e multimediale: xhtml, css, Flash, Dreamweaver