



# 100 anni dal Bauhaus

## Le prospettive della ricerca di design



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

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

13-14 giugno 2019 - Ascoli Piceno

**100 anni dal Bauhaus  
Le prospettive della ricerca di design**

Coordinamento e cura  
**Giuseppe Di Bucchianico**  
**Raffaella Fagnoni**  
**Lucia Pietroni**  
**Daniela Piscitelli**  
**Raimonda Riccini**

Progetto grafico  
**Roberta Angari**  
**Alessandro Di Stefano**  
**Jacopo Mascitti**  
**Davide Paciotti**

Impaginazione ed editing  
**Alessandro Di Stefano**  
**Jacopo Mascitti**  
**Davide Paciotti**

Realizzazione delle mappe  
**Roberta Angari**

Fotografie  
**Raniero Carloni**

Copyrights  
CC BY-NC-ND 4.0 IT



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.

Ottobre 2020  
**Società Italiana di Design**  
societaitaliansdesign.it  
ISBN 9788-89-43380-2-7

# 100 anni dal Bauhaus

## Le prospettive della ricerca di design

a cura di  
**Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni**  
**Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini**

## INDICE

- 15 **SID 2019. Prospettive della ricerca in design**  
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni,  
Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini - Comitato Direttivo SID
- 19 **Design per lo sviluppo e il progresso**  
**Il contributo della ricerca di design e del design di ricerca**  
Claudio Germak - Presidente SID

## 100 anni dal Bauhaus Identità di genere, interdisciplinarietà, sperimentazione

- 25 **Donne e design, un'esperienza in evoluzione**  
Luisa Bocchietto - Presidente WDO (2017-2019)
- 31 **Il diagramma del Bauhaus**  
Simona Morini - Università Iuav di Venezia
- 37 **Chicago e il New Bauhaus fra innovazione e sperimentazione**  
Jonathan Mekinda - University of Illinois at Chicago UIC

## Progetti di ricerca

### Design e identità di genere

- 51 **Responsabilità progettuali e uguaglianza di genere**  
**il ruolo del design della comunicazione**  
Valeria Bucchetti

- 59 **D tutt\***  
**Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza**  
Sara Ceraolo, Cristian Campagnaro
- Design e altri saperi**
- 69 **MixedRinteriors**  
**La Mixed Reality come strumento strategico dei nuovi sistemi 4.0 del design e degli interni**  
Debora Giorgi, Irene Fiesoli
- 79 **Design, progettazione e marketing 4.0**  
**Le piccole imprese verso nuove strategie di digitalizzazione**  
Giovanna Nichilò, Luca Casarotto
- 85 **PMI, design e industria 4.0**  
**Innovazioni 4.0 per le piccole e medie imprese**  
Luca Casarotto, Pietro Costa
- 95 **Valorizzare il patrimonio custodito**  
**Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo Casa Museo**  
Alessandra Bosco, Elena La Maida, Emanuele Lumini, Michele Zannoni
- 105 **Design for Cultural Heritage Museum Experience Design**  
**Progetto per la conoscenza e la valorizzazione di istituzioni museali a Roma**  
Federica Dal Falco
- 113 **Design per la valorizzazione del patrimonio di impresa**  
**Il caso dei marchi storici Averna e Cynar del Gruppo Campari**  
Carlo Vinti, Antonello Garaguso
- 121 **Creative Food Cycles**  
Alessia Ronco Milanaccio, Francesca Vercellino
- 129 **Inception**  
**Inclusive Cultural Heritage in Europe through 3D Semantic Modelling**  
Giuseppe Mincoelli
- 137 **Progetto Radon**  
**Sensibilizzazione al rischio di esposizione**  
Alessandra Scarcelli
- 145 **S.A.F.E.**  
**Design sostenibile di sistemi di arredo intelligenti con funzione salva-vita durante eventi sismici**  
Jacopo Mascitti, Daniele Galloppo, Lucia Pietroni

- 155 **Progetto Habitat**  
**Home assistance basata su internet of things per l'autonomia di tutti**  
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Michele Marchi
- 163 **Il sistema "Talari" per la riabilitazione sensorimotoria a seguito di ictus**  
Francesca Toso
- 171 **WID**  
**Wearable and Interactive Devices for Augmented Fruition**  
Sonia Capece, Camelia Chivaran, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio, Mario Buono
- 179 **Da Maind a Inmatex**  
**Una material library in forma di processo, tra scienza, tecnica e arti visive**  
Rossana Carullo
- 187 **Per un'estetica delle superfici**  
**Esperienza multisensoriale e coinvolgimenti emotivi**  
Marinella Ferrara
- 195 **SMAG (SMArt Garden)**  
**Un sistema umano-tecnologico-biologico**  
Marco Marseglia, Giuseppe Lotti
- 205 **Il design sistemico per il policy making**  
**Co-progettare la complessità per uno sviluppo sostenibile dei territori**  
Silvia Barbero
- Design e sperimentazione**
- 215 **Economia circolare e autovalutazione**  
**Creazione di uno strumento per la valutazione della circolarità delle PMI italiane**  
Petra Cristofoli Ghirardello, Laura Badalucco
- 223 **Smart housing and mobility for the third age**  
**Progetto S.I.A.M.A.D.A**  
Luca Bradini, Giuseppe Losco, Andrea Lupacchini, Giuseppe Carfagna, Matteo Iommi, Francesco De Angelis, Emanuela Merelli, Leonardo Mostarda, Barbara Re, Eduardo Barbera, Pierluigi Antonini, Carlo Giovannella
- 233 **Ri-Pack**  
**Sistemi di confezionamento per elettrodomestici rigenerati**  
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi

- 241 **Processi editoriali e innovazione 4.0**  
**Recuperare valore coniugando pratiche analogiche e digitali**  
Maria D'Uonno, Federico Rita, Fiorella Bulegato,  
Emanuela Bonini Lessing, Nello Alfonso Marotta
- 251 **Da stigma a oggetti di desiderio**  
**Il progetto di gioielli a supporto della persona sorda**  
Patrizia Marti, Annamaria Recupero
- 259 **Pending Cultures**  
**Una rete di connessioni**  
Stefano Follesa
- 267 **Il patrimonio enogastronomico delle Marche**  
**Digital storytelling attraverso la realtà virtuale e aumentata**  
Federico O. Oppedisano
- 275 **Tambali Fii**  
**Progetto finanziato con il 5x1000 del Politecnico di Milano**  
Davide Telleschi
- 281 **Ntt\_Neurosurgery Training Tool**  
**Improving Medical Training Through Reality-Based Models**  
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista
- Idee di ricerca**
- Design e identità di genere**
- 293 **Le disuguaglianze di genere veicolate dai linguaggi pittogrammatici**  
**Una ricerca istruttoria per la definizione di strumenti-guida destinati al progettista**  
Francesca Casnati
- 299 **The gender in design**  
**Analisi critica dei caratteri di genere degli oggetti d'uso quotidiano per un gender-neutral design**  
Mariangela Francesca Balsamo, Davide Paciotti
- 307 **Le famiglie nei libri di scuola, rappresentazioni inique**  
**Design della comunicazione e tematiche di genere nei supporti didattici della scuola primaria**  
Francesca Casnati, Benedetta Verrotti

**Design e altri saperi**

- 315 **Design e antropologia**  
**Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi**  
Nicolò Di Prima
- 323 **Il design della politica**  
**La politica italiana contemporanea tra nuovi media e linguaggio visivo**  
Noemi Biasetton
- 333 **1919-2019: ritorno all'entropia**  
**Un progetto pilota practice-oriented per una formazione transdisciplinare del designer**  
Veronica De Salvo, Valentina Frosini, Lorenzo Gerbi, Pietro Meloni, Martina Muzi
- 341 **Una nuova propedeutica per i corsi in design**  
Giorgio Dall'Osso, Laura Succini
- 347 **Visualizzare l'attualità**  
**Costruire piattaforme per creare conoscenza e coscienza**  
Roberta Angari
- 355 **Dai quaderni alle mappe**  
**Azioni e rappresentazioni per la costruzione di una mappatura storico-geografica della formazione del designer in Italia**  
Nicoletta Faccitondo, Rossana Carullo, Antonio Labalestra,  
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello
- 361 **Impollina(c)tion**  
**Design research platform**  
Chiara Olivastri, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay, Annapaola Vacanti
- 367 **Design (in)formazione**  
**Riflessione teorico-critica sulla morfologia dei "data" nella rivoluzione digitale**  
Alessio Caccamo, Miriam Mariani, Andrea Vendetti
- 375 **Hidden heritage**  
**Strategie per la valorizzazione di patrimoni invisibili**  
Giulia Zappia, Giovanna Tagliasco
- 383 **Design, patrimonio e intercultura**  
**Il patrimonio culturale come medium di identità e dialogo interculturale**  
Irene Caputo
- 391 **Narrativo digitale**  
**Nuove frontiere dell'espore**  
Serena Del Puglia

- 401 **Circular Design Project**  
Uno strumento per la progettazione multi-sistemica di prodotti circolari  
Alessio Franconi
- 407 **Bio-inspired redesign of sustainable products**  
Sperimentazione di nuovi criteri progettuali, materiali e processi produttivi ispirati dalla natura  
Jacopo Mascitti, Mariangela F. Balsamo
- 417 **Design strategies for boosting sustainable healthcare**  
Una piattaforma multi-stakeholder per facilitare nuove strategie verso la sostenibilità dei sistemi socio-sanitari  
Amina Pereno
- 423 **Lo spreco come difetto di progettazione**  
Migliorare i principi e le pratiche del fashion design verso il modello zero-waste  
Erminia D'Itria
- 429 **Digital Body Shape**  
Gabriele Pontillo, Carla Langella, Valentina Perricone, Antonio Bove
- 437 **Croccante come un packaging, fresco come un nome**  
Un nuovo possibile laboratorio che introduce la qualità sonora nel food design  
Doriana Dal Palù
- 445 **Advanced HMI per l'Industria 4.0**  
Il design delle interfacce per i macchinari del distretto della meccanica strumentale dell'Alto Vicentino  
Pietro Costa

### Design e sperimentazione

- 455 **Learn interaction**  
Esperienze spaziali interattive per la divulgazione del sapere  
Giovanna Nichilò
- 461 **Here**  
**Human Engagement in Robotics Experience**  
Lorenza Abbate, Claudia Porfirione, Francesco Burlando, Niccolò Casiddu, Stefano Gabbatore
- 467 **Spazi ibridi**  
**Interior design, dati e interazioni**  
Lucilla Calogero

- 473 **Verso un museo tattile del design e del made in Italy**  
Sviluppo di un modello per la fruizione museale multisensoriale inclusiva  
Daniele Galloppo, Jacopo Mascitti
- 481 **Questa è una storia triste**  
Identità emergenti dalla città dei dati  
Raffaella Giamportone
- 487 **RawFX**  
Design per l'industria degli effetti visivi  
Emanuele Ingresso, Fabrizio Valpreda, Riccardo Gagliarducci
- 495 **Abacus**  
Un abaco di base - avanzati componenti universalmente stampabili [a 3D]  
Victor Malakuczi
- 501 **Polito Food Design Lab UP**  
Sara Ceraolo, Raffaele Passaro
- 509 **Sinergie in 4D**  
Nuovi protocolli ibridi di bio-fabbricazione  
Carmen Rotondi
- 515 **Design innovativo e produzione rapida 3D per l'industria alimentare**  
Nuovi processi produttivi ibridi nel campo della progettazione alimentare  
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano
- 523 **Simbiosi materiche**  
Progettare la material experience attraverso l'interazione tra processi tecnologici ed autopoiesi  
Lorena Trebbi, Chiara Del Gesso

### Progetti e idee di ricerca

- 533 **I progetti e le idee di ricerca: una lettura multilayer**  
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni
- 535 **Matrici e mappe**  
Daniela Piscitelli

## SID Research Award 2019

547 **SID Research Award**  
**Il premio a nuove idee di ricerca**  
Comitato Direttivo SID

## Omaggio a Tomás Maldonado

565 **Omaggio a Tomás Maldonado**  
Raimonda Riccini, Stefano Maffei

## Indice dei nomi

572 **Autori**

# 100 anni dal Bauhaus

## Le prospettive della ricerca di design



Fig. 1. Vietato Non Toccare; Regione Lombardia;  
Esempio di supporto braille offerto per disabili  
visivi nei musei lombardi.

# Verso un museo tattile del design e del made in italy

## *Sviluppo di un modello per la fruizione museale multisensoriale inclusiva*

Daniele Galloppo | UNICAM

Jacopo Mascitti | UNICAM

*La ricerca indaga il tema delle disabilità visive e le possibilità di fruizione e di accessibilità delle opere d'arte nel contesto museale, dove le modalità di lettura e di conoscenza dell'opera sono amplificate attraverso una maggiore interazione con essa, per mezzo di dispositivi audioguida e più specificatamente con l'esplorazione tattile di alcune repliche in scala o di alcuni dettagli. La ricerca parte dalla constatazione che ad oggi non esiste né in Italia né all'estero un Museo tattile dedicato al design pur essendo i prodotti industriali, a differenza delle opere d'arte, multipli e non pezzi unici e, pertanto, per loro natura riproducibili e non soggetti a norme rigide di conservazione e tutela, ma oggetti d'uso fruibili ed esplorabili con tutti i sensi nella loro bellezza e funzionalità. Pertanto, la ricerca proposta ha l'obiettivo di sviluppare un modello di fruizione museale multisensoriale attraverso un approccio sistemico ed inclusivo, che ipotizzi l'ideazione di nuove soluzioni allestitivo e di dispositivi smart di orientamento in grado di generare percorsi esperienziali e polifunzionali per una fruibilità efficace dei prodotti che hanno fatto la storia del design e del Made in Italy.*

### **L'accessibilità al patrimonio culturale**

Il tema dell'accessibilità al patrimonio culturale, specialmente quello museale, si configura come tematica contemporanea e oggetto di un dibattito multidisciplinare che coinvolge numerose competenze e professionalità operanti nell'ambito progettuale e orientate alla ricerca di possibili soluzioni alle molteplici problematiche, come sostiene Claudia Lattanzi (2014), principalmente originate da una persistente resistenza culturale alla diffusione del concetto di accessibilità a tutti i luoghi. Pertanto, risulta indispensabile il perseguimento di politiche e di prassi miranti al raggiungimento delle pari opportunità e di una rapida affermazione del paradigma della cultura aperta a tutti e per tutti, come raccomandato anche dall'art. 30 della Convenzione Europea dei diritti sulle persone con disabilità, che afferma il diritto alla cultura accessibile (open culture, cultura inclusiva, cultura aper-

ta), inteso sia come garanzia di accesso fisico ai contenitori culturali che come garanzia di accesso percettivo ed intellettuale ai contenuti trasmessi, prerogativa importante per lo sviluppo del nostro Paese. Rispetto l'inquadramento più ampio del macro-scenario individuato, si manifesta dunque il bisogno di avviare un percorso di ricerca mirato allo studio e allo sviluppo, con un approccio sistemico e inclusivo, di soluzioni progettuali per la fruizione delle opere d'arte, in particolare per rispondere alle difficoltà di accessibilità di un pubblico di persone affette da gravi patologie di cecità e ipo-vedenza.

### **Per un museo inclusivo multisensoriale sul design**

Considerata la tematica e lo stato dell'arte sulle modalità di erogazione

- museo tattile
- inclusive design
- smart object



e fruizione dei servizi museali, la ricerca intende spostare l'attenzione sul concetto più ampio di inclusività museale e offrire un contributo, in termini di nuovi scenari di sviluppo progettuale, che superino i modelli tradizionali, ad oggi limitati alla scelta di soluzioni che prevedono generalmente l'amplificazione dell'esperienza per mezzo di dispositivi di audioguida e "touch tools", strumenti di supporti di lettura e più specificatamente: repliche di oggetti non manipolabili (attualmente ottenuti con il contributo delle tecnologie del reverse engineering e del rapid prototyping); diagrammi tattili e testi in braille (Fig. 1); modelli esemplificativi bi e tridimensionali a supporto di oggetti di larga scala (Fig. 2); oggetti da manipolare che esemplificano dettagli significativi dell'opera (Fig. 3); più in generale strategie operative che permettono una conoscenza approfondita e multiscale dell'oggetto.

Come esplicitato, il campo d'indagine della ricerca si focalizza sul tema del museo tattile: una realtà che non si pone in contrasto con l'idea tradizionale di museo ma che va intesa come una sua evoluzione in cui l'accessibilità dell'opera è amplificata attraverso una maggiore interazione con essa, in particolare per mezzo dell'esplorazione tattile ma anche coinvolgendo nel miglior modo possibile tutti i sensi: udito, olfatto, gusto e naturalmente la vista (nei soggetti ipovedenti). Rispetto questa premessa, la ricerca intende superare il modello tradizionale di museo tattile attraverso lo sviluppo di un nuovo modello di fruizione museale dedicato al design, essendo i prodotti industriali, a differenza delle opere d'arte caratterizzati da forme, dimensioni e aspetti materici, specialmente le soft qualities, che non si limitano all'esplorazione aptica ma sono estesi a tutto il corpo, trasformando l'esperienza tattile in multisensoriale.

#### Obiettivo della ricerca

L'obiettivo principale della ricerca è quello di sviluppare attraverso un approccio sistemico ed inclusivo, nuove soluzioni allestitivo e sistemi di orientamento per la progettazione di un "modello" di museo tattile che preveda percorsi esperienziali e multisensoriali per una fruibilità efficace di prodotti che hanno fatto la storia del design.

In particolare il museo dovrà promuovere il design Made in Italy, con la consapevolezza che è un patrimonio culturale prezioso per raccontare tante differenti storie: quella dei cambiamenti e delle trasformazioni socio-culturali di un paese, l'Italia, dagli anni '50 in poi; quella dei territori, dei distretti industriali e delle aziende che li hanno resi possibili; quella della cultura del design e dei designer che, in un rapporto unico con le aziende manifatturiere, hanno realizzato il Made in Italy; quella dell'innovazione dei processi produttivi e dei materiali che accompagna l'evoluzione tipologica dei prodotti.

A supporto della proposta di ricerca, sono stati utili i risultati ottenuti da un recente studio condotto all'interno della scuola di Architettura e Design di Camerino (Pietroni et al., 2017), dove il concetto di "multidimensionalità" (Roviddotti, 2004), inteso come superamento dell'esperienza tattile aptica da uso esclusivo delle mani a coinvolgimento di tutto il corpo, si delinea attraverso l'esperienza diretta di quei parametri tipici che connotano i prodotti industriali: forma, dimensione, materiale e texture superficiali (Fig. 4).

Pertanto, considerati i risultati di questo studio, sono state programmate una serie di ulteriori ricerche, che avranno come duplice scopo, lo sviluppo di un modello inclusivo per una fruizione multisensoriale museale e la definizione di un set di requisiti tecnico-prestazionali per l'ideazione di nuovi concept di dispositivi "smart" deputati al servizio di orientamento del percorso espositivo.



Fig. 2. Plastico Basilica di S. Pietro; Museo Tattile Statale Omero; Esempio di modello architettonico in scala ridotta esposto nello spazio museale del Museo Omero

Fig. 3. Testa di Kouros;  
Museo Nazionale Etrusco  
di Marzabotto; 2018;  
Esempio di riproduzione  
attraverso stampante 3D  
di un dettaglio dell'opera  
esposta.



Fig. 4. Test aptico  
lampada May Day;  
Unicam SAAD; 2017;  
caso studio sulla  
fruizione di alcuni  
prodotti del Design  
e Made in Italy in  
collaborazione con il  
Museo Tattile Omero.



#### Programmazione delle attività di ricerca

Nella prima fase del progetto, della durata di 10 mesi, saranno avviate con un approccio interdisciplinare, una serie di ricerche preliminari, con lo scopo di inquadrare lo stato dell'arte dei dispositivi ad oggi sviluppati per l'orientamento nello spazio museale (Fig. 6) e analizzare le relazioni tra il target di riferimento e le tipologie di device mappati per far emergere le principali criticità e le possibilità di intervento progettuale. Nel dettaglio saranno condotte: un'analisi della letteratura tecnico-scientifica di riferimento ad oggi sviluppata; una serie di ricerche sul campo con test mirati di valutazione dei comportamenti di fruizione degli utenti secondo la filosofia progettuale User Centered Design, dove sarà fondamentale il coinvolgimento del Museo tattile statale Omero di Ancona; una ricognizione di esempi di prodotti, strategie e dispositivi "smart" ad oggi disponibili come sistemi di guida all'interno dello spazio museale; una prima definizione di un set di requisiti progettuali per lo sviluppo di nuovi concept di dispositivi per l'orientamento; la selezione di alcuni prodotti emblematici del design italiano ed internazionale da esporre all'interno di un percorso tattile multisensoriale e inclusivo dedicato al design e al Made in Italy (Fig. 5). La seconda fase della ricerca, della durata di 12 mesi, si prefigura come fase sperimentale e di sviluppo. Le attività previste sono: lo sviluppo e la prototipazione di nuovi dispositivi "smart" deputati all'orientamento inclusivo nello spazio museale; la definizione di una serie di linee guida che costituiranno il "modello" di riferimento per la progettazione e l'allestimento di un percorso inclusivo e multisensoriale; l'organizzazione e l'allestimento presso la sede del Museo tattile Omero di Ancona di una mostra che ha come oggetto la promozione del design ed il Made in Italy.

#### Risultati attesi

In sintesi, i principali risultati attesi dalla ricerca sono: la redazione la definizione di un "modello" che prevede una serie di linee guida per la realizzazione di un percorso espositivo tattile/multisensoriale inclusivo, accessibile e facilmente fruibile anche da non vedenti ed ipo-vedenti; la prototipazione di una serie di dispositivi "smart" per l'orientamento all'interno dello spazio museale per una migliore fruizione delle informazioni dei prodotti allestiti; l'allestimento, presso la sede del Museo tattile statale Omero di Ancona, di una mostra dedicata alla promozione e alla valorizzazione del design e del Made in Italy. In conclusione, la proposta di ricerca vuole dare un contributo al superamento dei limiti di accessibilità alla conoscenza e alla cultura erogati dal sistema museale, in particolare per quei soggetti affetti da gravi patologie di cecità e ipo-vedenza, attraverso le metodologie dell'inclusive design e l'integrazione di nuove soluzioni "smart" offerte dalle tecnologie ICT.

#### Bibliografia

- Lattanzi, C. (2014). "L'accessibilità ai musei e alle raccolte delle marche" Rapporto di analisi sull'accessibilità ai musei e alle raccolte delle Marche dai dati dell'autovalutazione 2013.
- Bellini, A. (2000). "Toccare l'arte. L'educazione estetica di non vedenti e ipovedenti", Roma: ed. Armando.
- Budd J., Frankel L., Thibaudeau P. (2002). "A new design approach for academia to work with the visually impaired" School of Industrial Design, Ottawa: Carleton University.
- Buzzi, M.C., Buzzi, M., Leporini, B., Mori G. "Designing e-learning collaborative tools for blind people", Pisa: CNR.

Fig. 5. Mappa "multisensoriale"; Unicam SAAD; 2018; esempio di selezione di alcuni prodotti del Design italiano rispetto le quattro prestazioni sensoriali.

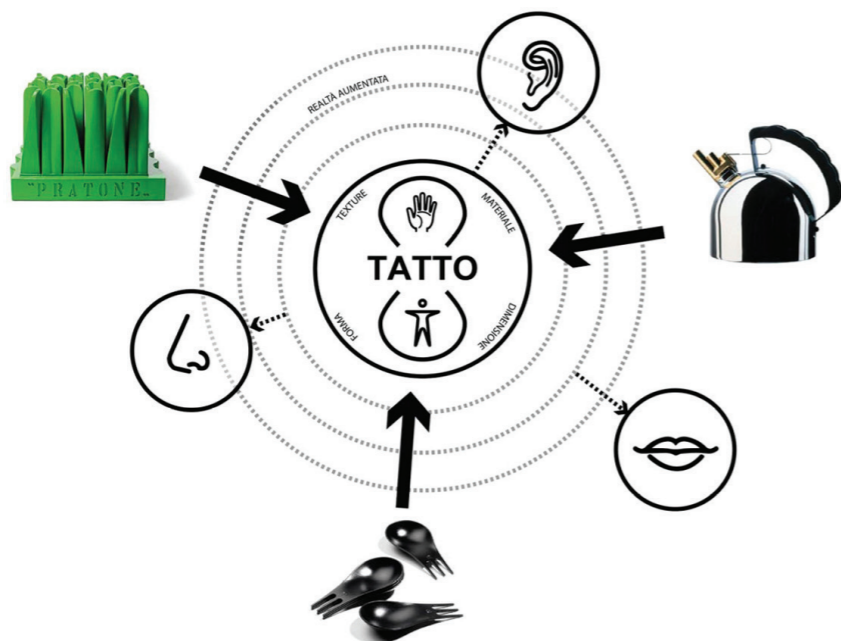


Fig. 6. Tooteko; IUAV Spin-off; 2016; anello intelligente che trasforma l'esperienza tattile in un'esperienza multimediale.



- Clarkson, J., Coleman, R., Hosking, I., & Waller, S. (2007). "Inclusive design toolkit" pp.1-8 Cambridge UK: Engineering Design Centre.
- Deutscher, B. & Sehbehindertenverband (2011). "Guidelines to ensure accessibility to museums and exhibitions for the blind and partially sighted". Berlin.
- Rovidotti, T. (2004). "Multisensorialità come chiave di accesso al Museo per persone con limitazione visiva". Disponibile presso [www.bibiciechi.it](http://www.bibiciechi.it)
- Herssens, J. & Heylighen, A. (2012) "Haptic design research: a blind sense of place". The place of research, the research of place. pp. 374-382.
- Pietroni, L., Mascitti, J., Amurri, M., Fioravanti, M. (2017). Report scientifico: "Museo Tattile Statale Omero di Ancona: progetto della sezione design italiano e Made in Italy", Ascoli Piceno, pp. 1-298.