

# INDICE

Le quattro regole del metodo cartesiano	7
Saper progettare	8
Il lusso	11
Riso verde	13
Metodologia progettuale	16
In quali settori si trovano problemi di design	19
Che cos'è un problema	35
Schizzi e disegni	63
Modelli	91
Scheda di analisi	102
Compasso d'oro a ignoti	109
Semplificare	132
Coerenza formale	140
Evoluzione del rasoio a mano	148
Spazio abitabile	160
Costellazioni	180
Abitacolo	186
Patchwork	202
La lampada di maglia	206
Un libro illeggibile	216
I Prelibri	227
Giochi e giocattoli	240
Struttura espositiva	252
Segnalatore della direzione e della velocità dei venti	262
Un ciclomotore	270
Prefabbricazione	276
Un viale di alberi diversi	293

Pullman granturismo	300
Allestimento per una esposizione	307
Riciclaggio	318
Le doppie immagini	327
Variazione nella percezione	333
Bionica	336
Prosemica	346
Ergonomia	348
Illuminotecnica	352
Gli stampi	361
Progettazione per tutti i sensi	379
Bibliografia	382