

---

Sistema modulare arredo per spazi Co-Working

---

Studente: Angeliki Gkrilla

Università degli studi di Camerino  
Scuola di ateneo Architettura e Design Eduardo - Ascoli Piceno  
Corso di Laurea in Disegno Industriale ed Ambientale

Tesi di Laurea  
A.A 2017/2018

Relatore: Lupacchini Andrea



---

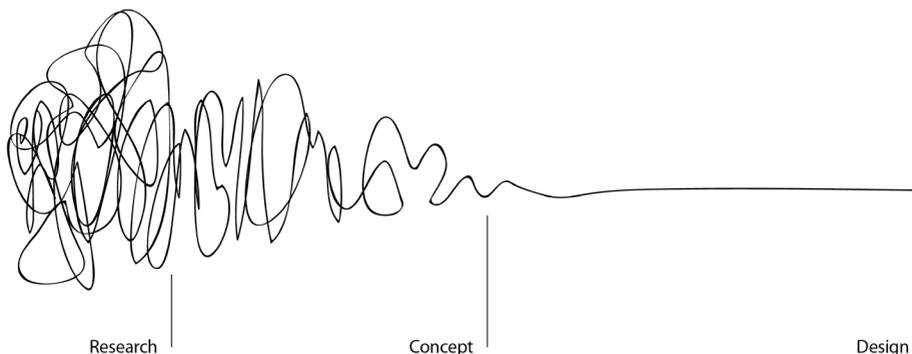
# INDICE





---

Introduzione



Alla base di questo studio vi è l'analisi del design componentistica nel primo grado sui vari ambienti di monomarca come quello finanziario, telecomunicazioni, negozi di cosmetici e quello dell'abbigliamento. Nel secondo grado e quello che si basa il mio progetto è l'ambiente di studio universitario.

In particolare si pone l'attenzione sullo scopo che ha ogni componente del arredo del tale ambiente o altri aspetti come le diverse forme dei mobili o dei sistemi modulari e i colori che fanno parte dell'identità o del linguaggio di ogni settore.

L'obiettivo di questa tesi di laurea è quello di cercare di capire le vere questioni, studiando gli utenti del progetto in questo caso gli studenti. Capire la psicologia dello studente e il progetto sarà il risultato delle sue vere esigenze. Entrando nella vita quotidiana dello studente per quanto riguarda lo studio, soprattutto di diversi ambienti nel senso che non può dormire, mangiare, studiare, rilassarsi in un unico ambiente per esempio la sua camera. Il cambio di ambienti aiuterà la mente dello studente ad essere pulita e tranquilla per rispondere correttamente alle varie attività.

L'ambiente per lo studio è lo spazio più importante perché lo studente consuma più energia durante il giorno. Secondo me il miglior posto per studiare sta fuori di casa, in un co-working spazio o se non esiste un spazio del genere nella città in cui si studia può andare nelle proprie aule dell'università che sono dedicate agli studenti.

Prossimo step è capire le giuste condizioni di queste aule a base della psicologia dello studente. La giusta illuminazione, temperatura e la qualità dell'aria sono le tre parametri di naturalità. Controllare bene la quantità della luce naturale nello spazio e se sia necessario aggiungere

nel progetto luce artificiale ma in modo naturale. Per la qualità dell'aria e la temperatura un ruolo importante giocano anche i materiali per esempio i materiali come vetro o metallo danno una sensazione più fredda nell'aria e i materiali con profumi strani e dannosi sono assolutamente sconsigliati. Poi non deve essere un ambiente extra pieno di oggetti o di forme strane. Servono forme pulite e ben pensate.

Un'altro aspetto molto importante è il comfort del corpo quindi oggetti ben progettati ergonomicamente.

La concertazione gioca un ruolo fondamentale quindi l'ambiente deve avere un comfort acustico sia dalla parte esterna che dalla parte interna. Perché non tutti i studenti studiano con lo stesso modo. ci stano quindi diverse esigenze come chi fa un lavoro di gruppo che ha bisogno di grande spazio bisogna anche comunicare tra di loro quindi producono rumore che per loro non è una cosa fastidiosa ma ci sta anche un altro gruppo di studenti che studiano individuale e hanno bisogno di silenzio quindi uso dei materiali fono-isolanti. E infine un'altra esigenza degli studenti il confronto pubblico molto importante per il risultato finale del loro lavoro, prender feedback dagli altri studenti. Quindi qui nasce il bisogno di spazio libero dove uno presenta il lavoro e gli altri frequentano.

La proposta generale è di soddisfare tutte le esigenze degli studenti in un unico progetto che potrà essere montato in tutte le aule libere in tutti i diversi tipi di università.

Le motivazioni che mi hanno spinto ad approfondire tale tema hanno una duplice natura. La mia vita studentesca e soprattutto il vantaggio di studiare disegno industriale che mi ha dato la possibilità di poter vedere il problema sia dall'occhio dello studente ma anche dall'occhio del designer e soprattutto sulla parte studiare.



---

Spazi per il Co-Working



Brad Neuberg

Nel mondo del lavoro, così come in ogni altro ambito, ci sono idee e parole che vanno o di moda, esplodono all'improvviso, ma si rivelano presto meteore. Adesso è il turno degli startupper, così come del coworking. Eppure quest'ultimo non pare essere solo un fenomeno passeggero, bensì una realtà in fortissima crescita.

Cominciamo col dire di che cosa si tratta. Nel lontano 2005 un programmatore informatico californiano, tale Brad Neuberg, creò il "San Francisco Coworking Space", sostanzialmente un locale arredato con mobili Ikea per condividere con altri professionisti locali connessioni e servizi. La soluzione perfetta per professionisti freelance che non potevano permettersi un posto di lavoro proprio, e in alcuni casi una vera opportunità di business. Anche se, va detto, subaffittare una stanza con connessione non è sufficiente per rientrare nella definizione: lo spazio di coworking è anche un luogo di incontro, un posto per creare sinergie e fare networking. Da allora si è assistito al boom. Non solo negli Stati Uniti, ma anche in Italia, dove i numeri iniziano a essere interessanti: 40 realtà di coworking solo a Milano, un centinaio nella rete Cowo, oltre 200 in tutta Italia se si considerano anche esperimenti più soft e meno strutturati.



Cowo Milano

Il fenomeno è talmente esteso che si parla anche di coworking aziendali. In pratica invece di ospitare un singolo professionista, si dà spazio ad intere aziende. Un esempio è Login, il coworking inserito all'interno di Enter, provider attivo dal 1996 che ospita nuove imprese interessate a lavorare in un ambiente tecnologico, con 150 postazioni, sale riunioni e spazi per eventi ma soprattutto accesso free a server cloud.

Il modello è sicuramente vincente, ed è destinato a contagiare altri ambiti. Basti pensare al cohousing, alloggi privati con condivisione di servizi comuni; da non confondere con i comuni condomini: in condivisione qui ci sono persino le cucine.



---

Spazi di studio universitari

# Università di Psicologia a Parigi



---

● Pareti divisori

---

● Tavoli

---

● bacheca annunci

---

● Prese



---

● Diversi spazi

---

● Tavoli

---

● Prese

Politecnico di Milano



---

● Tavoli

---

● Prese

---

● Diversi spazi

# Università Bocconi

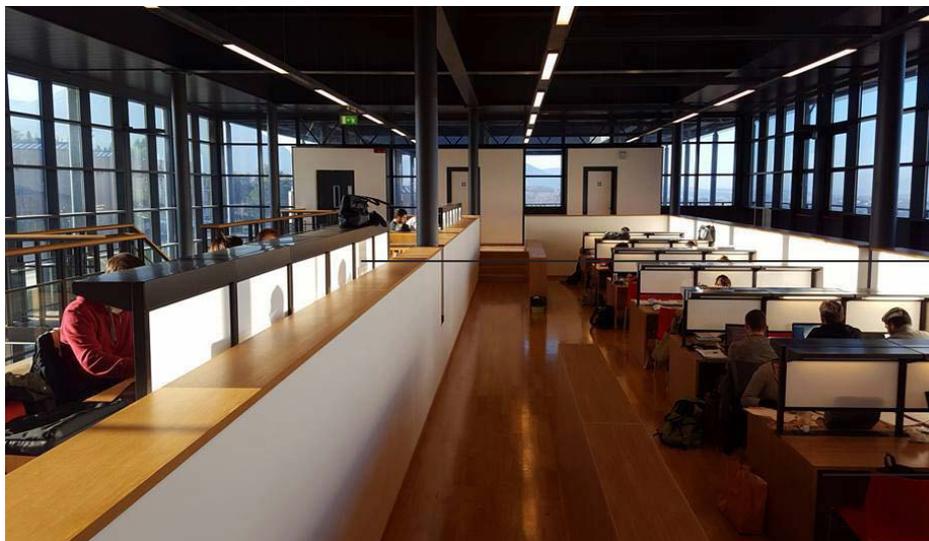


---

● Pareti divisori

---

● Pareti divisori



---

● Pareti divisori

---

● Tavoli

---

● Libreria

Università degli Studi di Catania/ Scienze politiche e sociali



---

● Tavoli

---

● Panelli divisori

# Università degli Studi di Ferrara



---

● Tavoli

---

● Prese

# SAAD - Scuola di Ateneo Architettura e Design



---

● Tavoli

---

● Libreria



---

Design componentistica in vari ambienti di Monomarca









## **CheBanca!** Progetto di crea International

Il concetto bancario moderno è essenziale e semplice sotto il calore e il giallo del sole in un ambiente tecnologico ma amichevole.

Il concetto di "Natural Tech" si rivolge al tema della semplicità e il paesaggio del sistema solare che è stato tradotto in uso spaziale, materiali e colori, relazioni, forme essenziali del progetto riflette anche i valori marchi di etica, trasparenza, caldo e innovazione.

L'atmosfera generale del concetto di ramo ricorda il calore e la luce del sole; il layout ricorda l'organizzazione logica del sistema solare con il cliente idealmente al centro di esso.

Le innovazioni chiave in questo ramo di progettazione sono il layout con spazio aperto e fluido il cui cuore è il punto di base centrale e le cabine di collegamento perimetrali. All'ingresso i clienti vengono indirizzati alle cabine di collegamento multitasking in cui qualsiasi operazione bancaria può essere eseguita sia in modalità autonoma che con supporto del personale, a richiesta.





Progetto di crea International

La progettazione del nuovo ramo di Banca Popolare di Bari nasce da una profonda connessione con il territorio locale. Da una prospettiva di pianificazione urbana, la città di Bari è stata studiata e progettata secondo il flusso ventoso proveniente dal mare; ed è il "vento" che guida il concetto di progettazione.

Il nuovo concetto di design del ramo è caratterizzato da forme morbide e dinamiche che si fondono con i tipici materiali regionali che raccontano la nuova Banca Popolare di Bari nell'armonica unione tra passato e futuro combinato con tecnologia e innovazione.



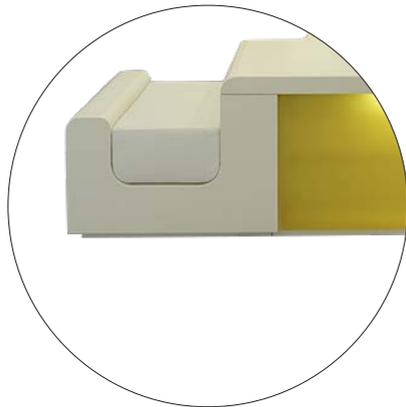


**air/bank**  
ČLEN SKUPINY PPF

Progetto di crea International

Il concetto di agora banking è stato guidato dall'idea antica di design greco di agora, un "luogo di riunione" dove le persone si incontravano per fare affari e scambiarsi idee o semplicemente trascorrere del tempo. Questo concetto di luogo di raccolta è tradotto nel paesaggio del ramo della Banca d'Aria e interpreta completamente la sensazione complessiva di un ambiente in cui si sentono liberi ma assicurati contemporaneamente.

Un luogo a piazza aperta con la libera fruizione dello spazio è stato progettato un sistema modulare di scala a più livelli, offrendo ai clienti di essere seduti in un ambiente confortevole, facilitato e assistito in un ambiente peer to peer. Al centro del ramo è stata progettata un'area multifunzionale dedicata a eventi e seminari di comunità. I sistemi modulari possono essere spostati per soddisfare esigenze specifiche.

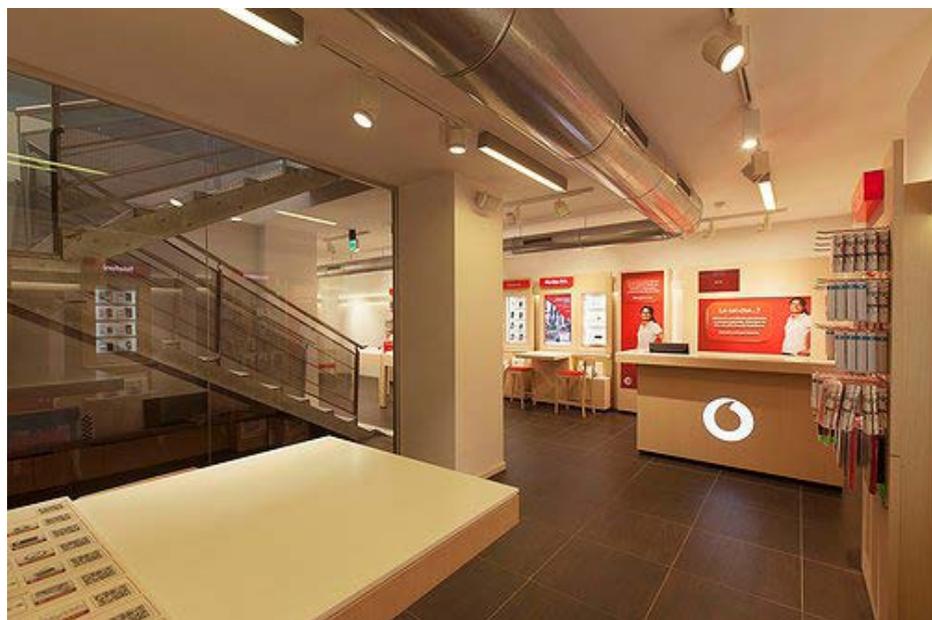


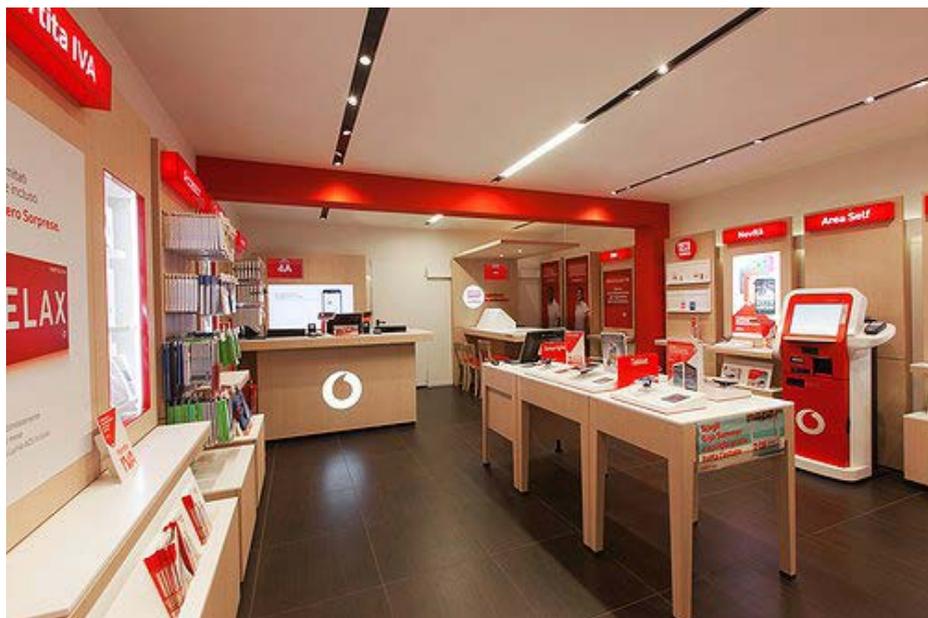




---

TELECOMUNICAZIONI





**vodafone** Progetto di iArchitects

Il sistema di mobili è "smartphonecentric" e spinge l'attenzione del cliente sulle zone centrali con prodotti di prova gratuiti. Nei mobili perimetrali il mix di materiale acrilico e legno dà allo spazio un aspetto naturale e comfortable.





  
**WIND**

Progetto di crea International

Il progetto è una vera e propria operazione di Physical Brand Design, cioè un intervento creativo di largo respiro su tutte le componenti fisiche dello e per lo spazio: il negozio è il brand, la sua essenza, il luogo dove più intensamente si esprimono i valori di marca. La forma morbida e stondata del pixel diventa così la cornice simbolica che contiene i visuals, la segnaletica e i prodotti stessi. Elemento di continuità visiva che conduce lo sguardo e focalizza l'attenzione inglobando i vari elementi della comunicazione è la banda arancione che si snoda sulle pareti svolgendo una triplice funzione: metafora della linea mobile che unisce i tre brands (Wind, Infostrada e Libero) i tre mondi e i loro relativi prodotti e servizi.





Progetto di crea International

Il concetto innovativo consente all'azienda di riconquistare la leadership di mercato e di mantenere i valori storici. Il negozio offre un'esperienza di cliente migliore in termini di ambiente, creando un elevato contatto umano come la chiave per costruire la fiducia del cliente Tim.







---

NEGOZI DI COSMETICI





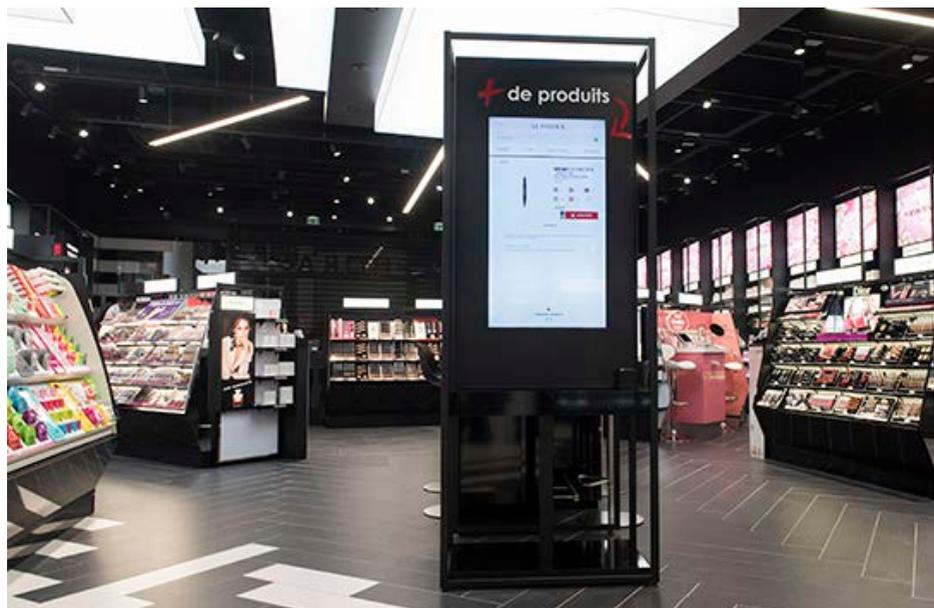
# KIKO

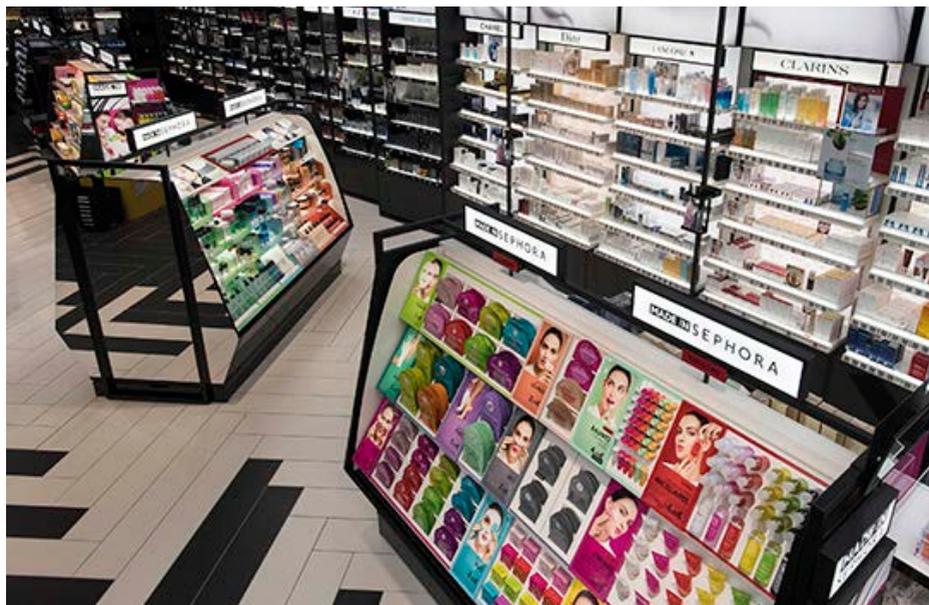
MAKE UP MILANO Progetto di Iosaghini

Alla base del concept Kiko vi è, in primo luogo, la volontà di conferire agli shop una immagine fortemente attrattiva, e di comunicare alla clientela un approccio friendly con lo spazio e di conseguenza con il prodotto.

Il risultato è quello di conferire agli shop una immagine calda ed accogliente, con colori che tengono in considerazione l'immagine istituzionale, e non interferiscono con il ricco cromatismo dei prodotti.

L'attenta disposizione dei volumi espositivi, l'accurata scelta dei materiali, il coordinamento cromatico e la rigorosa progettazione del sistema di illuminazione danno luogo ad uno spazio interno aperto e flessibile, in grado di accogliere il pubblico e di agevolarne il flusso interno. Questo si articola attraverso le diverse tappe di un percorso che comprende prodotti in fase di lancio, prodotti in vendita e prodotti in offerta. Gli elementi espositivi interni sono caratterizzati da un disegno leggero in grado di offrire la soluzione ottimale per l'esposizione dei diversi prodotti





**SEPHORA**

PERFUME-MAKE UP-SKINCARE

Progetto di intangibles assets design

Nel nuovo concept Sephora, sviluppato e realizzato da Intangibles a Nantes, l'esperienza è al centro del negozio, letteralmente e figurativamente. Il layout del negozio è stato pensato per formare una stella attorno al centro di bellezza, portando fuori una riorganizzazione dei prodotti: una parte dei profumi raggiungono gli arredi centrali per connettersi con l'Hub, mentre i prodotti Make-up, emblematici dell'esperienza di Sephora, irradia fino alle pareti e si trova all'ingresso del negozio.

Per rafforzare lo status di scopritore del marchio, un'unità mobile chiamata "Sephora Loves" presenta regolarmente un nuovo marchio scelto da Sephora, che si estende a un tavolo di scoperta. Per quanto riguarda il comitato di bellezza, punto focale del centro di bellezza, consente alla comunità di Sephora di condividere e scambiarsi in modo intuitivo. Il risultato: un negozio ultra-moderno, vivace e ritmico, che conferma Sephora per essere il luogo in cui la bellezza batte.

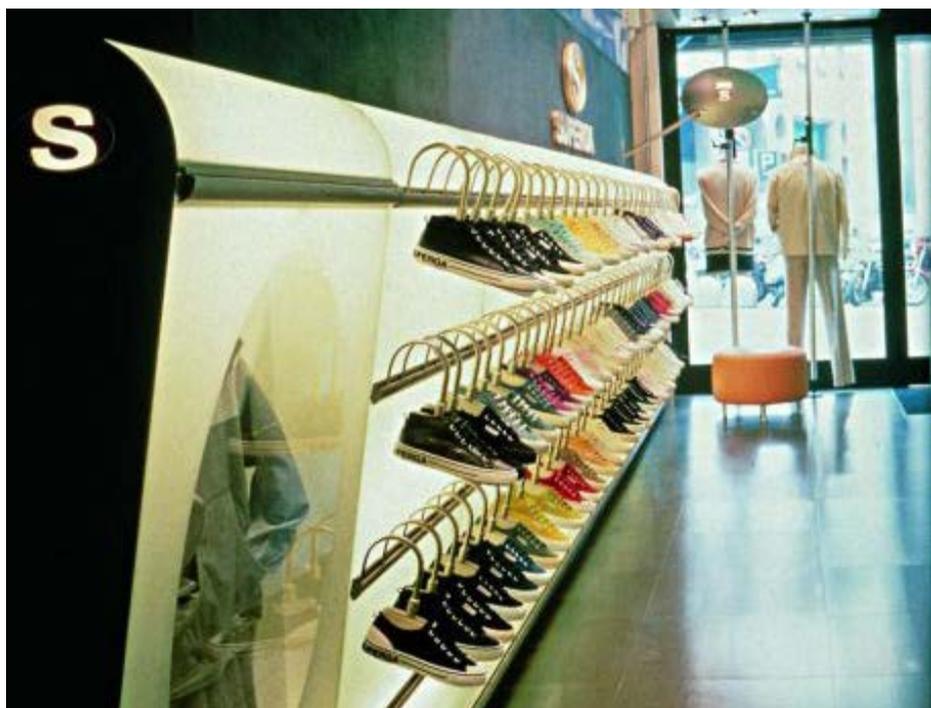






---

ABBIGLIAMENTO





## **SUPERGA**<sup>®</sup> Progetto di Iosaghini

Il progetto di Massimo Iosa Ghini per Superga prende avvio da un'idea di mutazione ed evolvibilità, filosofia in sintonia con la ricerca creativo progettuale dell'architetto/designer ed espressa anche dal materiale madre di Superga, tradotto in diversi modi nel progetto, la GOMMA. Lo spazio generato è composto da una leggera parete perimetrale mediologica in grado di mutare comunicazione colore ed immagini, che fanno da sfondo al prodotto esposto. Nuova anche la modalità espositiva della calzatura, fissata su braccetti rotanti che consentono un approccio progettato al prodotto. Il progetto prevede l'esposizione di abbigliamento ed altre categorie merceologiche per cui sono stati pensati appositi elementi espositivi. La gomma si accompagna a materiali trasparenti e lievi: il vetro, il cristallo rivestiti o verniciati in gomma liquida sempre trasparente. Molto ben curata anche l'illuminazione tramite un sistema appositamente studiato in collaborazione con Guzzini. Uno spazio così evolvibile è compatibile con le nuove tecnologie; più che negozio, dice Iosa Ghini "lo si potrebbe chiamare galleria mediologica in cui ci si va a rifornire oltre che di prodotto di qualità, anche della cultura che lo ha generato".





## 3 BILLIONAIRE

italian couture Progetto di Iosaghini

Billionaire Italian Couture Store interpreta la ricerca di dettagli originali, che esprimono qualità e raffinatezza ma anche eccentricità, attraverso una selezione di materiali di altissima qualità, come la pelle naturale, le essenze laccate e i cristalli di Murano, con l'idea di un lusso sontuoso e sofisticato, espresso attraverso forme e cromie non convenzionali che guardano verso il futuro. L'interior design lavora sul concetto di "pezzo unico" ed emozionale, poiché l'uomo che sceglie Billionaire Italian Couture "vuole distinguersi" in maniera non convenzionale, anche attraverso il made to measure e dunque la personalizzazione, anche estrema, del segno.

Il luxury è espresso, al suo massimo apice, dalle laccature oro e dai neri, che alternano riflessioni lucide ed opache, il tutto realizzato come per gli abiti, estremamente innovativi, attraverso la tradizione sapiente del made in Italy.





## NAVIGARE THE STORE Progetto di crea International

Il design dei nuovi negozi Navigare nasce da un'esigenza di esplorazione e scoperta. Parla di un atto di ricerca non premeditata, di una scoperta inaspettata, di percorsi che guidano involontariamente alla conoscenza di mondi e storie fatti di sapere e qualità. È un invito a navigare l'inaspettato: un'avventura fatta di sensazioni tattili e materiche. Il look& feel è industrial, definito da finiture ruvide e vive. Al centro dello spazio è protagonista un corpo illuminante iconico che esalta gli elementi allestitivi sottostanti accentuando la profondità del negozio. Tavole di legno grezzo fluttuano nell'aria perdendo la loro pesantezza. I moduli allestitivi perimetrali scandiscono un duplice linguaggio materico.

Entrando nel negozio ci si trova immersi in un mondo urbano luminoso, caratterizzato dalle tonalità grigie del cemento e da wireframe metallici che calcano profili definiti. La caratteristica lenticolare dei moduli allestitivi svela la duplicità dello spazio: procedendo al suo interno l'atmosfera si trasforma e diventa più calda e il look and feel industrial è scandito da tonalità più calde e finiture rugginose effetto Corten.







---

Funzioni degli spazi di studio

## Mini area laboratorio



Il laboratorio è un ambiente polifunzionale centrale nella didattica quotidiana dello studente. Le caratteristiche che definiscono un gruppo di lavoro sono la condivisione degli obiettivi, l'interdipendenza e la collaborazione fra i membri, il senso di appartenenza al gruppo e la presenza di ruoli definiti.

## Studio individuale



Anche rispetto alle nuove modalità di apprendimento lo studio individuale mantiene una importanza fondamentale nella formazione degli studi. Gli studenti per focalizzarsi meglio allo studio hanno bisogno soprattutto di silenzio totale. Per questo devono essere previsti modi di dividere gli spazi con materiali fono-assorbenti.

## Spazio del confronto collettivo



Lo spazio di esposizione pubblica per presentare i risultati del lavoro di ricerca da parte degli studenti è fondamentale per acquisire capacità di comunicazione e diffusione della conoscenza. Lo spazio così diventa polifunzionale e può prestarsi per lo svolgimento di altre attività comuni a più gruppi di lavoro per socializzare e valutare insieme con gli altri il risultato. La discussione comune è anch'essa fondamentale per il risultato finale.





---

Parametri e comfort dello spazio

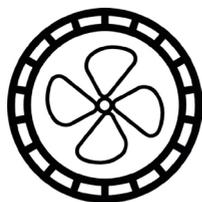
## Parametri Chiave



LUCE



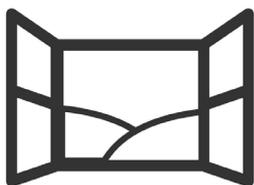
TEMPERATURA



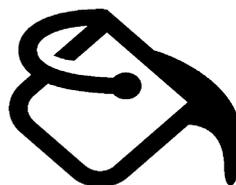
QUALITÀ DELL' ARIA



SUONO



COLLEGAMENTO ALLA  
NATURA



COLORE

All'interno di questo spazio sono stati identificati certi parametri chiave di progettazione. Questi parametri devono essere considerati per definire i futuri sviluppi e configurazioni degli spazi di lavoro scolastici.

## Comfort Visivo



L'illuminazione e la qualità visiva dello spazio di lavoro sono fondamentali per il miglioramento delle condizioni cognitive degli studenti. Una bassa qualità visiva nell'ambiente di lavoro potrebbe indurre diversi problemi allo studente come stanchezza o fastidiosi riflessi sul monitor del computer che sarebbe dannoso per gli occhi dello studente. La migliore illuminazione per un' ambiente di lavoro è la luce naturale. È fondamentale e soprattutto di notte la giusta qualità e quantità della luce artificiale per non affaticare la vista.

## Comfort del corpo



blitzresults.com



blitzresults.com

Per studiare / lavorare in maniera confortevole è fondamentale il piano di lavoro o la scrivania che deve avere le dimensioni adeguate per gli studenti in confronto sempre con lo spazio dell'aula. La giusta altezza del piano è quando i avambracci sono completamente appoggiati sul piano senza dover alzare le spalle. Solitamente il piano è alto tra i 70 e 78 cm. La profondità dipende dall'uso del piano e quante persone deve ospitare. La superficie preferibilmente non deve essere fredda quindi materiali come metallo o vetro non sono consigliabili. Per evitare di affaticare inutilmente gli occhi sono preferibili superfici opache con colori tenui. Per quando riguarda il sedile deve avere la giusta altezza dove i piedi devono essere comodamente appoggiati al pavimento e la coscia e polpaccio formano un angolo retto. Per evitare posture sbagliate e dannose la sedia deve essere scelta con uno schienale in grado di sostenere al massimo la schiena.

## Comfort acustico



Il comfort acustico è un punto fondamentale nella progettazione degli spazi interni sia al livello di isolamento dai rumori esterni sia rispetto all'acustica nello spazio confinato. Nello spazio scolastico vengono svolte diverse attività caratterizzate da diversi livelli di concentrazioni e metodo di lavoro. Ad esempio gli studenti che lavorano in gruppo devono comunicare tra di loro dovranno avere un diverso isolamento rispetto a quelli che studiano individuale che hanno bisogno del silenzio. Un isolamento insufficiente una mancanza di concentrazione.



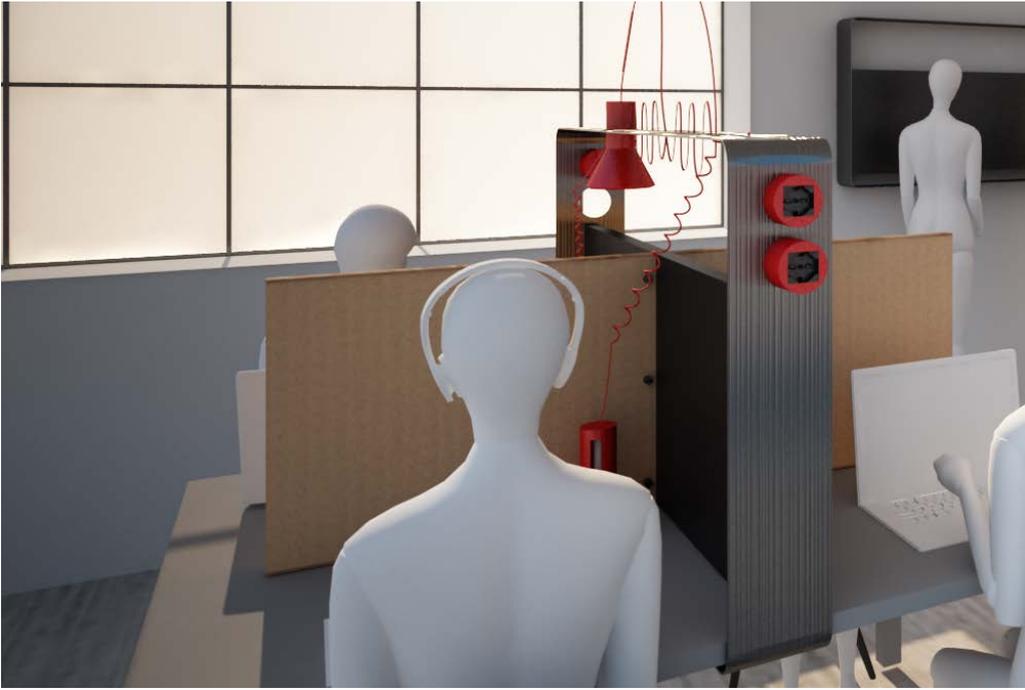
---

Progetto

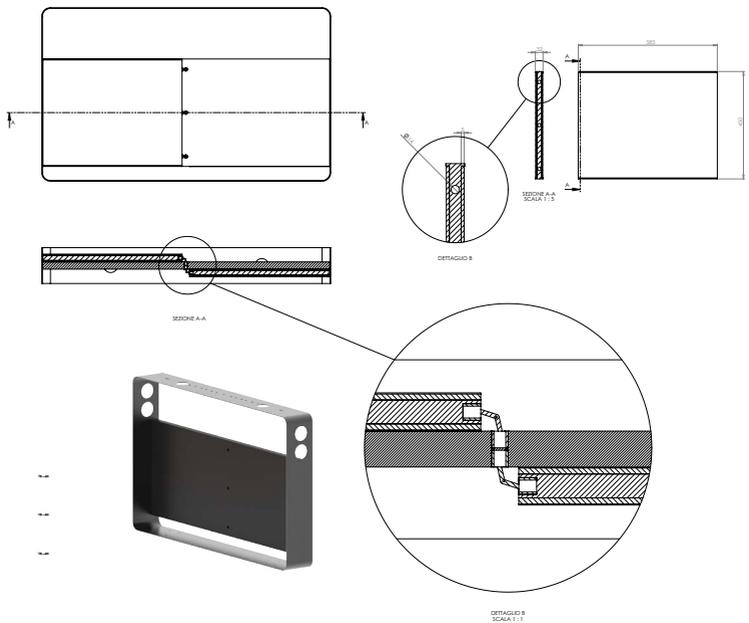
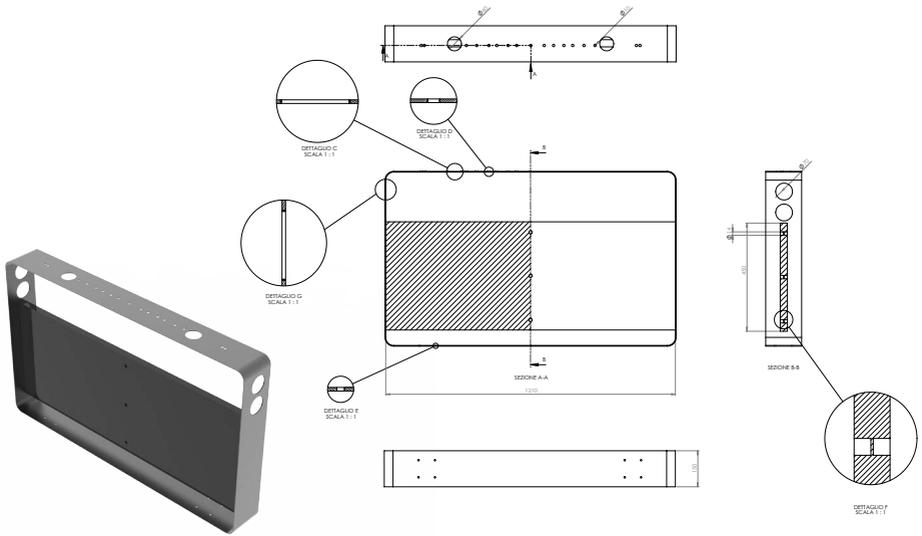


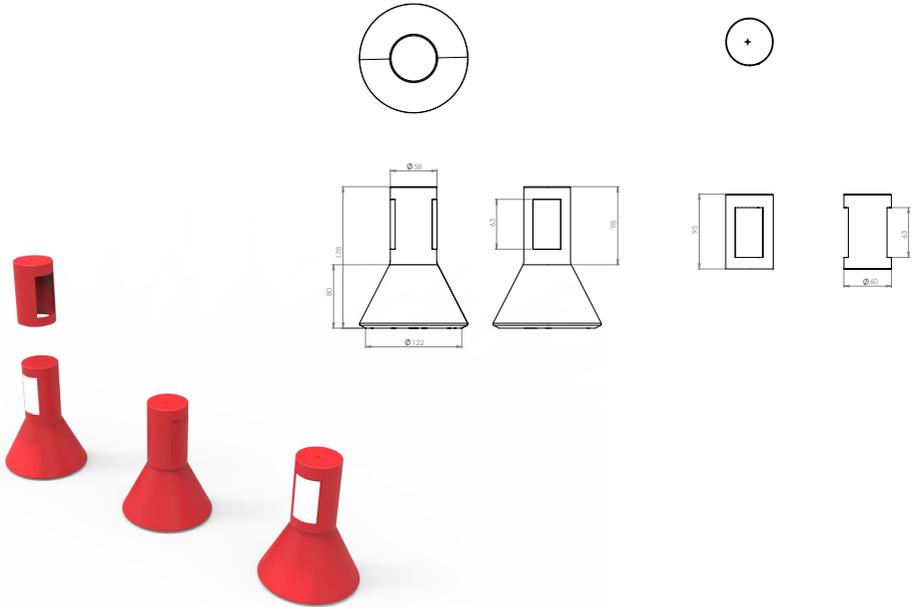
---

Co-Workit













## INQUADRAMENTO

Nella prima fase vi è l'analisi dei spazi per il co-working le loro funzioni e a chi si riferiscono. Inizialmente questi spazi erano la soluzione perfetta per professionisti freelance. Il modello è sicuramente vincente ed è destinato a contagiare anche altri abiti come quelli universitari.



## FUNZIONI E COMFORT DEGLI SPAZI CO-WORKING PER GLI STUDENTI



Lavoro in Gruppo



Lavoro individuale



Comfort acustico



Comfort del corpo



Comfort visivo

In seguito è stato importante studiare tutte le esigenze degli studenti sulla parte studiare. Siccome ci sono diversi tipi di studio come quello individuale o quello di gruppo. Poi viene fatto uno studio sugli comfort di questi spazi come per esempio il comfort acustico, del corpo e visivo che fanno una parte importante di questi spazi

## ALLESTIMENTI DI OGGI DI SPAZI UNIVERSITARI

Poi viene fatta una analisi sui allestimenti delle aule universitarie riservate agli studenti. Per capire tutti i prodotti o sistemi di allestimenti che vengono utilizzati per allestire queste aule all'università oggi.



## PRODOTTI AL MERCATO



In seguito viene fatta una ricerca sui prodotti per gli spazi di co-working che già esistono al mercato. I vari tipi, le forme e i diversi colori che si usano per questi prodotti. Come per esempio i pannelli divisorii da terra, da tavolo, da parete poi i diversi tavoli polifunzionali e vari sistemi per la sistemazione delle prese.

## OBBIETTIVO

L'obiettivo è quello di progettare un sistema di allestimento polifunzionale ma nello stesso tempo pratico perché si riferisce soprattutto agli studenti poi estensibile perché ci sono diversi tipi di spazi altri più piccoli altri più grandi e il risultato finale essere un sistema anche con un'aspetto bello.



+



+



+



=



## PROGETTO

Il progetto finale è una scrivania con un pannello divisorio infillato al tavolo ed è muovibile attraverso di un binario. Tutte le cose necessarie si trovano in questo pannello come le prese e le luci per la comodità degli utenti si può utilizzare in tre configurazioni diverse a base delle esigenze. Per completare il Kit vengono progettati altri due prodotti il panel divisorio da parete e da terra.



1

In questa posizione il pannello divide il tavolo in due e in questo caso si possono lavorare 2 o 3 persone in ogni lato.



2

Nella seconda configurazione si possono aprire i pannelli di sughero e in conseguenza dividere il tavolo in 4 posti per lo studio individuale.



3

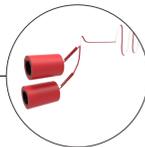
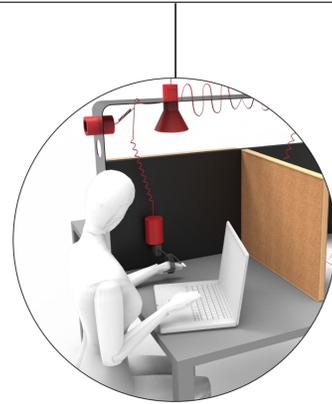
Nella terza configurazione il pannello si sposta completamente e si libera il tavolo così possono lavorare più persone insieme.

## COME FUNZIONA

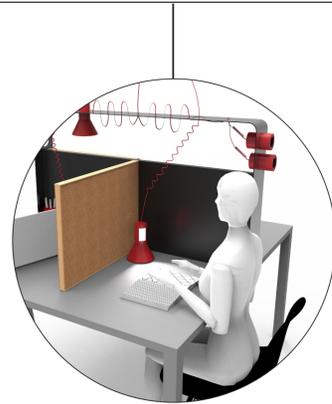
### DETTAGLI

#### MATERIALI

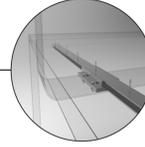
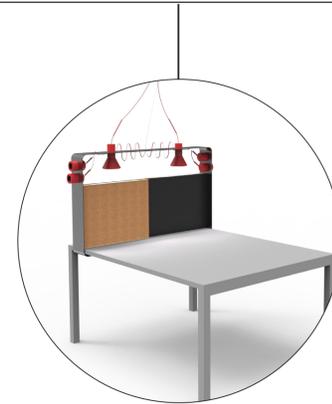
-  Alluminio anodizzato
-  Plastica
-  Pannello magnetico
-  Sughero
-  Legno



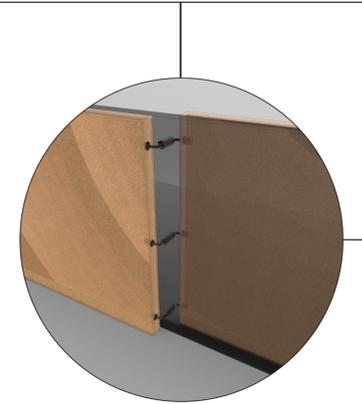
I box delle prese tramite il filo elastico sono muovibili per la comodità degli utenti e siccome il pannello intermedio è magnetico si possono attaccare tramite una calamite.



Le lampade sono muovibili tramite il filo elastico e si possono appoggiare al tavolo. Tramite un sistema sulla parte superiore si apre e illumina da sopra.



Il pannello si può spostare completamente tramite un binario che è montato sotto al tavolo e al pannello.



I pannelli di sughero hanno una base di legno in cui vanno fissate le cerniere. Il pannello si può aprire in 180 gradi per la comodità degli utenti.

## AMBIENTAZIONI



## KIT

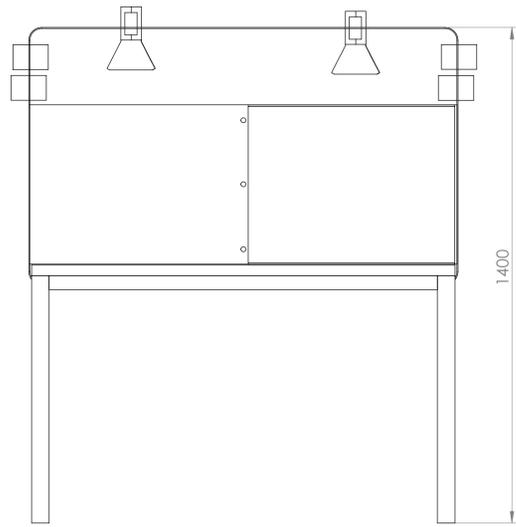
Panel da parete



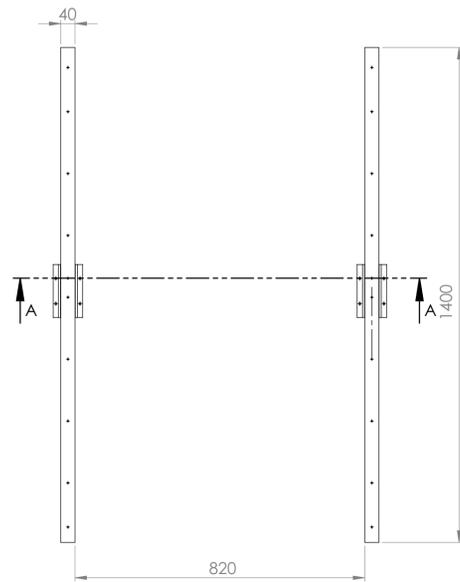
Panel da terra



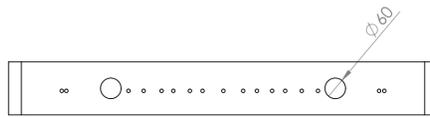
Vista Frontale assieme



Vista Superiore



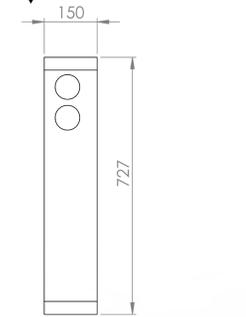
Vista Superiore



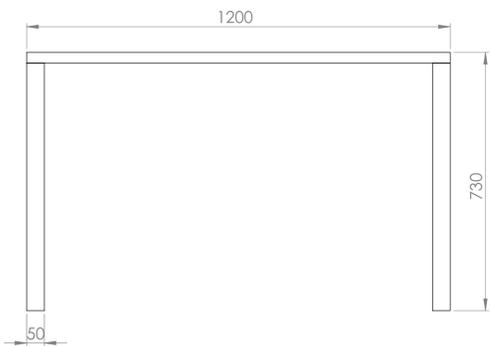
Vista Frontale



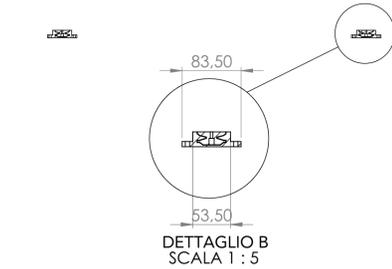
Vista Frontale



Vista Frontale



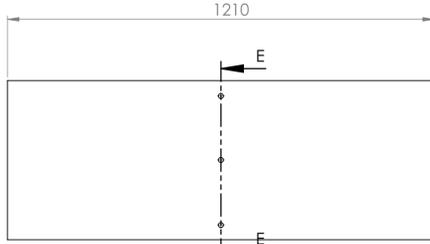
Sezione A-A



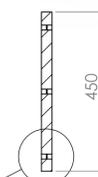
Vista Posteriore



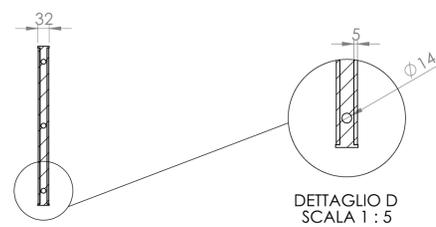
Vista Frontale



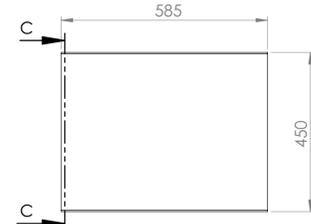
Sezione E-E



Sezione C-C



Vista Frontale

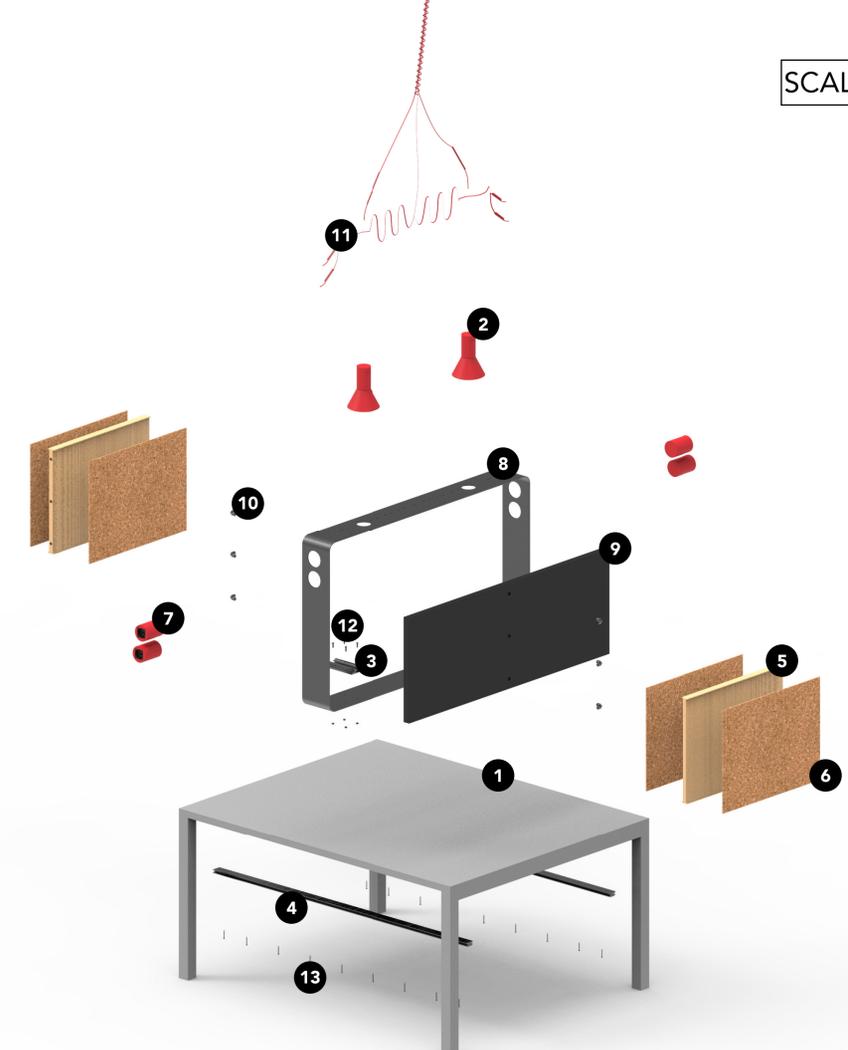


Panel da parete

Vista Frontale



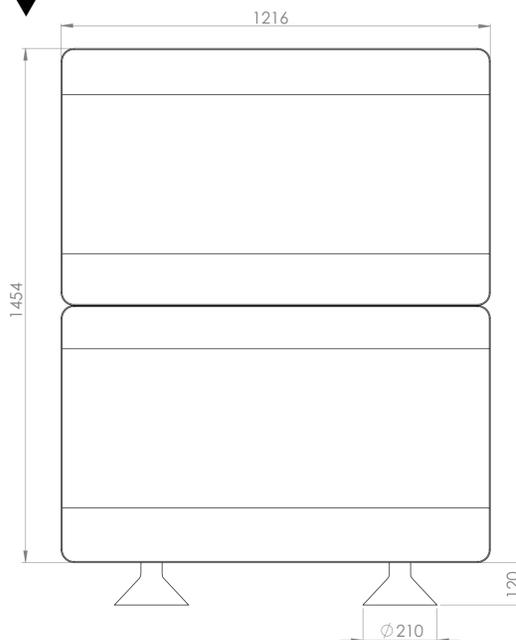
Vista laterale



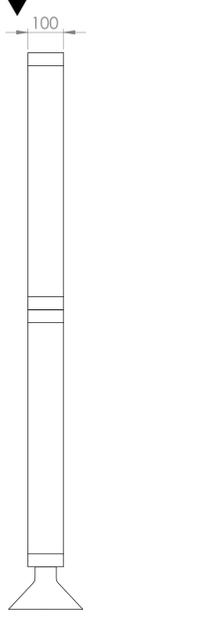
- 1 Tavolo
- 2 Lampada x2
- 3 Binario (pezzo1)
- 4 Binario (pezzo 2)
- 5 Pannello muovibile x2
- 6 Superficie di sughero x4
- 7 Box prese
- 8 Lamiera
- 9 Pannello divisorio
- 10 Cerniere x6
- 11 Cavi
- 12 Viti (binario 1) x8
- 13 Viti (binario 2) x18

Panel da terra

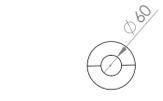
Vista Frontale



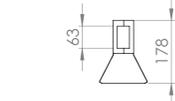
Vista Laterale



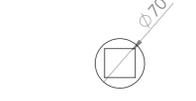
Vista Superiore



Vista Frontale



Vista Superiore



Vista Frontale

