1 Cos'è lo "Stupor Design"

2 Percepire lo stupore

3 La normalità come sinonimo di banalità

4 Il Design che ha stupito il mondo

5 Matrici e strumenti di stupore

6 Il design del Futuro: tra AI e stupore

7 Lo stupore come bisogno essenziale

Bibliografia e fonti web

1.1 Lo stupore come fase progettuale 12
1.2 Lo stupore e la sua quotidianità 16
1.3 L'evoluzione dello stupore nelle arti 22
10–41

2.1 La percezione visiva 44
2.2 La memoria 48
2.3 Percepire lo stupore 50
42–51

3.1 Concetto di bello, originale, particolare 54
3.2 Concetto di banale, povero, vuoto di idee 60
52–63

4.1 Lo stupore come caratteristica imprescindibile 66
4.2 Progettisti che hanno raccontato l'emozione nel design 80
64–85

5.1 Approccio progettuale: forme, materiali e gesti 88
5.2 Approccio emozionale: gioco, sensi, ergonomia 96
5.3 Approccio pratico: sfruttare lo stupore 102
86–105

6.1 L'evoluzione dell'utenza 108
6.2 Design e AI 112
6.3 L'AI può generare stupore? 116
106–119

7.1 Lo stupore come necessità sociale 122
7.2 Silenzioso ma non indifferente 128
120–131

bibliografia 134
fonti web 134
copyright 135
134–135