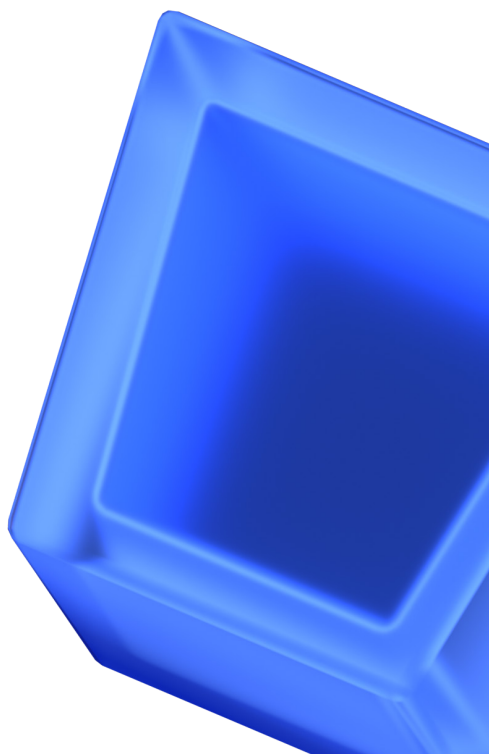


Illustrazioni semplici per emozioni complesse



Politecnico di Torino

Anno accademico 2022/2023

Dipartimento di Architettura e Design

Corso di Laurea di Primo Livello

Design e Comunicazione Visiva

Tesi di Laurea Triennale

Dicembre 2023



**Politecnico
di Torino**

Illustrazioni semplici per emozioni complesse

**Progettare un illustration
system 3D coerente e flessibile
per Professione Creativo**

Relatore

Luca Cattaneo

Co-relatrice

Alice Ninni

Tesisti

Michele Giamello

Luca Morello

#

Abstract

#



Abstract



Abstract

Professione Creativo è un **progetto no-profit torinese** il cui scopo principale è accompagnare ed **aiutare i giovani designer** in un periodo complicato e di cruciale importanza della vita di molti: il passaggio dal mondo dell'università a quello del lavoro.

“**Illustrazioni semplici per emozioni complesse**” è un **illustration system** ideato appositamente per questa realtà, progettato per comunicare in maniera chiara ed amichevole il messaggio ed i valori di Professione Creativo, andando ad arricchirne gli strumenti di comunicazione visiva.

Il sistema è composto da una serie di asset progettati per essere integrati nelle piattaforme attualmente utilizzate dalla realtà, ma un'altra parte fondamentale del progetto è rappresentata da una serie di regole e principi che mostrano in maniera sia concettuale che pratica i canoni da seguire per permettere a qualsiasi 3D designer di espandere in maniera coerente e rapida il bacino di illustrazioni a disposizione di Professione Creativo in un futuro in cui questa decidesse di comunicare con nuovi strumenti o modalità.

In questo volume è sintetizzato e raccontato in tutte le sue fasi il processo che ha portato alla progettazione degli **asset 3D** e delle guide che governano l'illustration system, diviso in due parti.

Una prima, di ricerca, mirata principalmente a comprendere pienamente come e perché questi sistemi fossero già utilizzati da molte aziende e a studiare a fondo la realtà di Professione Creativo, con particolare attenzione ai suoi modi di comunicare ed ai suoi utenti.

Nella seconda parte invece, quella progettuale, sono mostrati i passaggi che, dopo un'attenta fase di analisi dei dati precedentemente raccolti, hanno portato a **realizzare le illustrazioni** e a stabilire con quali modalità queste possano essere integrate e come possano **espandere la comunicazione** visiva attualmente adottata dal progetto torinese.

#0

Indice

#0

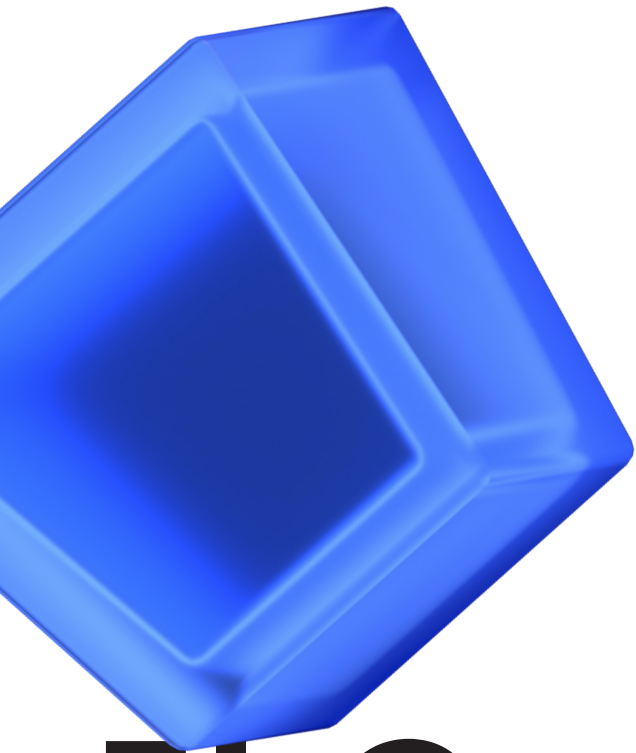
1. Il Committente	10
> Professione Creativo	12
> La Comunicazione	14
> Brief di progetto	16
2. Desk Research	18
> Cos'è un Illustration System	20
> Casi Studio	28
3. User Research	66
> Domande agli esperti	68
> Questionario Utenti	82
> Personas	98
4. Progetto	104
> Concept	106
> Fasi progettuali	108
> Design Principles	128
> Asset	146
> Conclusioni	184
5. Bibliografia	186
6. Ringraziamenti	194
> Ringraziamenti comuni	196
> Ringraziamenti Michele	198
> Ringraziamenti Luca	202

#1

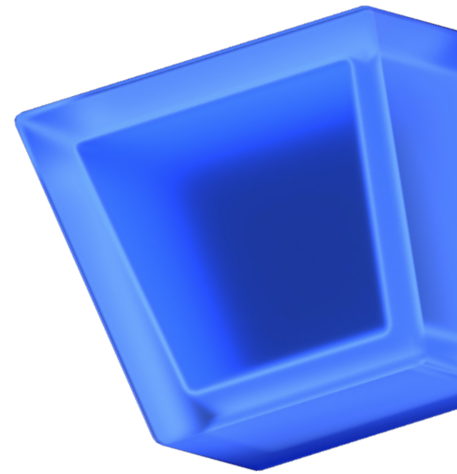
Il Committente

#1

- > Professione Creativo
- > La comunicazione
- > Brief di progetto



Il Com- mittente

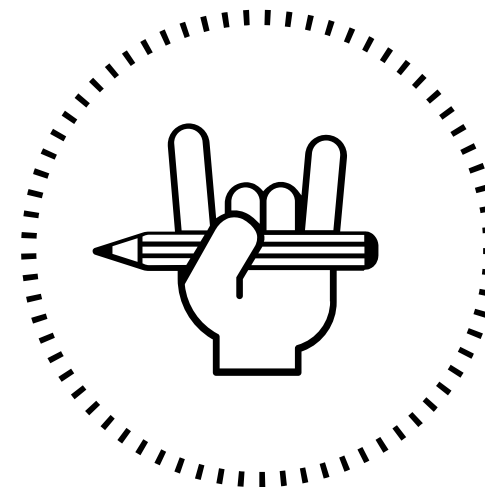


Professione Creativo

Professione Creativo è un progetto no-profit a cura dello studio di comunicazione Mekit e ha l'intento di fornire spunti pratici e contenuti utili ai giovani Designer che si affacciano al mondo del lavoro.

Il **progetto nasce nel settembre 2019** come iniziativa all'interno dei Graphic Days Torino - In The City come una collezione di storie di chi fa fatto della creatività il proprio mestiere, Professione Creativo racconta come le inclinazioni personali e le competenze acquisite abbiano permesso a diversi professionisti "creativi" di realizzare le proprie aspirazioni e diventare quello che sono oggi.

Negli anni però il progetto è evoluto diventando molto di più, **ad oggi svolge un ruolo di community per giovani designer** del territorio, organizza workshop, talk ed eventi aperti a tutti per raccontare le varie sfaccettature di questo mondo, ponendosi come un luogo di confronto ed appoggio nella complicata transizione tra il mondo dell'università e quello del lavoro.



La comunicazione

Professione Creativo è una realtà che, per il tipo di valori ed incontri che vuole portare, si sviluppa principalmente in **eventi dal vivo** presso Mekit, per comunicare e per raggiungere efficacemente tutta la **community** già creata però utilizza in maniera principale la piattaforma Discord, con canali e sezioni divise tematicamente, mentre per promuovere il progetto a nuovi possibili utenti utilizza principalmente Instagram.

Inoltre è presente il sito web in cui sono presenti, divise per categorie, le risposte fornite da vari esperti del settore creativo alle domande da cui è nato tutto il progetto nel 2019, strumento ideato per aiutare i giovani designer a muovere i primi passi nella professione.

In un'altra pagina del sito è presente il test "Che **tipo creativo** sei nel lavoro?", strumento che invita a interrogarsi su situazioni lavorative possibili ed al modo di gestirle, diventando una piattaforma utile per generare discussioni e confronti.

Professione Creativo è un progetto no-profit che crede nell'importanza di fornire risorse e conoscenze ai giovani designer, puntando sulla **condivisione delle esperienze** per arricchire dal punto di vista creativo tutte le persone che ne fanno parte, per farlo utilizza un tono comunicativo **informale, giovane ed amichevole**.



Brief di progetto

Professione Creativo è un progetto nato nel 2019 e che da allora si trova in una fase di continua crescita e cambiamento, la sua comunicazione per ora si è principalmente basata su fotografie dei partecipanti al progetto, data la rapidità con cui è evoluto il progetto però sono mai stati sviluppati e ragionati degli assets e delle linee guida per comunicare i valori anche in maniera visuale oltre che esperienziale.

Per questo la richiesta della committenza è stata di ipotizzare cosa si potrebbe progettare per **arricchire graficamente la comunicazione attuale**, mantenendo dei collegamenti con l'identità visiva attuale del progetto ma puntando su una produzione che possa essere durevole nel tempo, anche in vista di potenziali futuri cambiamenti del progetto, ed **in linea con il TOV** giovane ed amichevole utilizzato fino ad ora.



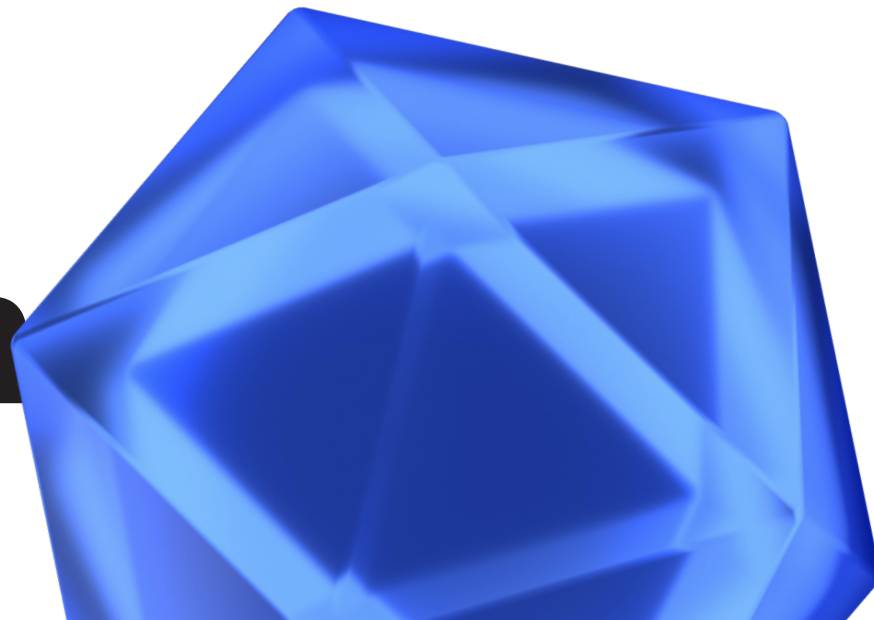
#2

Desk Research

#2

- > Cos'è un Illustration System
- > Casi Studio

Desk Research

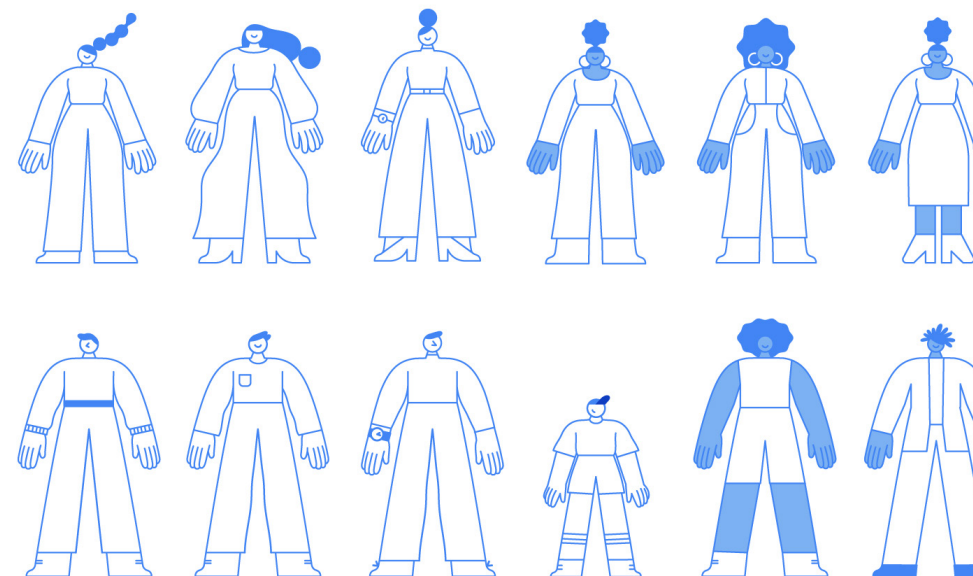


Cos'è un Illustration System

Qualsiasi brand è ormai conscio dell'importanza di avere dei **segni grafici distintivi** che gli permettano di distinguersi dalla massa e di rimanere impressi nella mente dei consumatori, partendo da un logo con forme e colori riconoscibili e uniche, passando per l'utilizzo di caratteri tipografici identificativi e, soprattutto negli ultimi anni, illustrazioni.

Un'illustrazione è in grado di spiegare **concetti o emozioni complessi**, che richiederebbero un estensivo e convoluto uso di parole, in una maniera veloce, visivamente interessante e, a volte, in maniera più chiara ed approfondita di quanto si potrebbe fare con un semplice contenuto testuale.

Questo utilizzo più consistente di illustrazioni ha però di conseguenza comportato nei brand la necessità di interrogarsi su come utilizzare queste in maniera conforme al proprio TOV ed ai propri valori, dovendo adattare quindi gli stilemi al messaggio, ma dall'altra parte ha generato discussioni su come rendere questi stili riconoscibili e coerenti nel tempo, anche quando queste vengono progettate e realizzate da artisti diversi e magari a distanza di mesi o addirittura, in alcuni casi, anni.

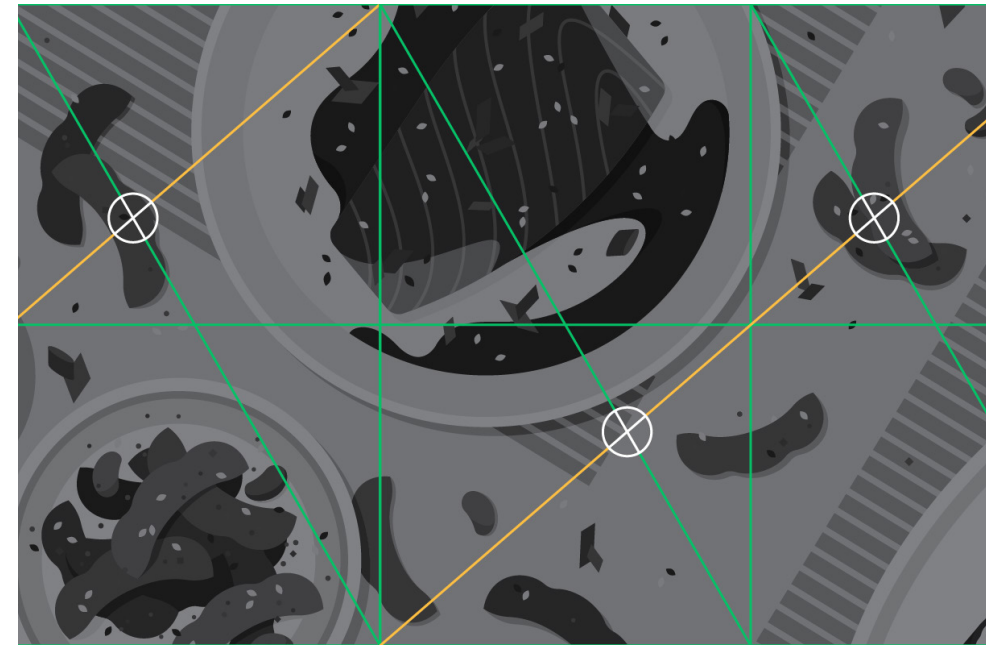


La stessa illustrazione può essere realizzata con caratteristiche diverse ma mantenendo uno stile coerente.
Illustration system di Chrome OS.

Per ovviare a questa necessità, vari brand hanno iniziato a progettare e ad adottare degli illustration systems, questi rappresentano un **insieme di standard e canoni** per creare delle illustrazioni coerenti.

Andando ad espandere questo concetto, un illustration system può essere caratterizzato da poche semplici regole come, ad esempio, l'utilizzo di una **determinata palette di colori** e di uno specifico tratto, mentre in altri casi vediamo sistemi più complessi e approfonditi con indicazioni anche sul tipo di prospettiva da utilizzare, una **selezione delle possibili forme** dei volti umani, fino ad arrivare a stabilire il raggio che la curvatura della parte interna del gomito di un personaggio deve rispettare.

Un altro punto su cui è necessario porre l'attenzione quando si progetta un illustration system è la sua scalabilità, è necessario riflettere su come le illustrazioni si adatteranno ai diversi formati, indagando quelli più comunemente utilizzati dal cliente e il modo in cui i diversi tratti e le diverse forme andranno gestite su questi, questo comporterà un lavoro maggiore nelle fasi di creazione delle guidelines ma aiuterà a generare assets coerenti declinabili sui vari formati.



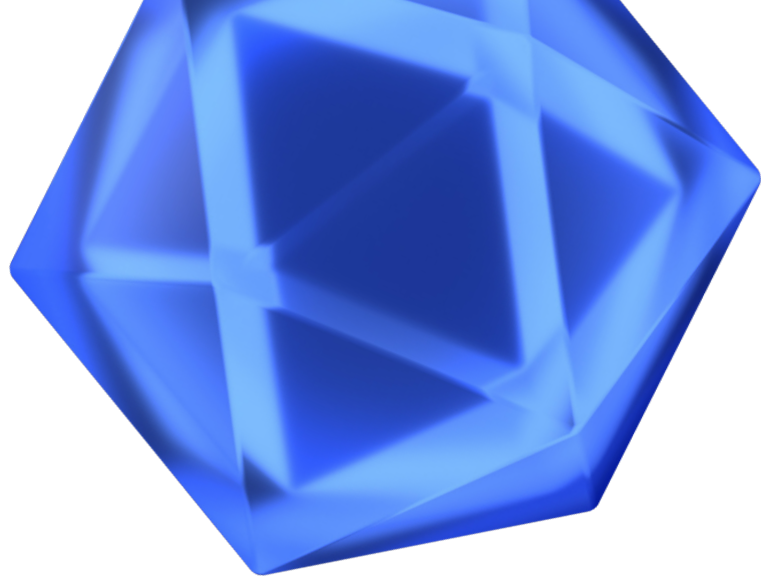
Griglia compositiva per le illustrazioni tratta dalle guidelines dell'illustration system di Uber Eats.

Quando si progetta un illustration system, a meno che non sia stato a priori deciso altrimenti, è importante che le illustrazioni non vadano a prevaricare su altri linguaggi utilizzati dal cliente per comunicare visivamente, ma vada invece ad **integrarsi in maniera coesa** e non ingombrante con l'identità attuale; per esempio, l'utilizzo di **personaggi illustrati** viene spesso utilizzato dai brand per aiutare l'immedesimazione da parte degli utenti, e, se da una parte è importante dotarli di **caratteristiche visive distintive** ed uniche per rendere il tutto interessante, dall'altra parte è anche necessario evitare che questi personaggi possano diventare delle mascotte, delle figure che vanno a sovrastare in termini di peso ed importanza il resto della comunicazione adottata dal brand.

In sintesi, gli illustration systems rappresentano un **approccio strutturato alla creazione di illustrazioni** che contribuiscono ulteriormente a **rafforzare l'identità visiva di un brand** tenendo conto della coerenza e della scalabilità, consentendo ai brand di comunicare in modo efficace, **coinvolgente e riconoscibile** attraverso il potere comunicativo delle illustrazioni.



Illustration system di Alva Skog per WeTransfer.



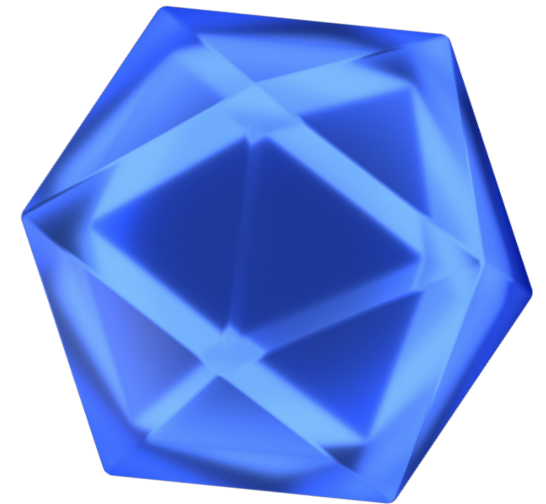
#2

Desk Research

#2

- > I Sistemi di Illustrazioni
- > Casi Studio

Desk Research



Google Chrome OS - Illo.tv

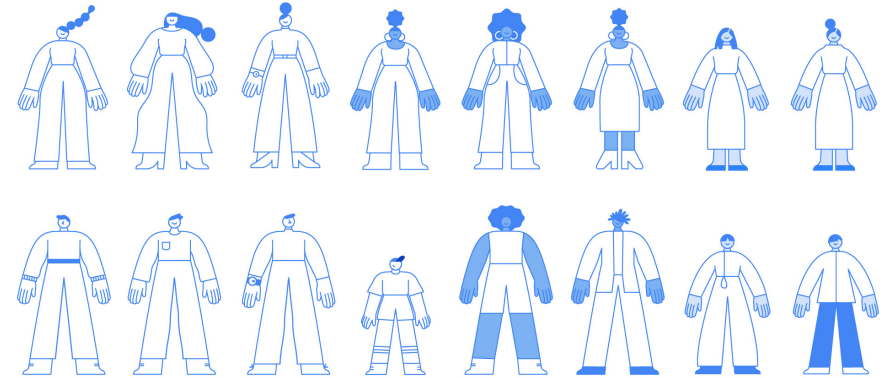
TOV Moderno, pulito adeguato al linguaggio di un'azienda corporate ma al tempo stesso accogliente.

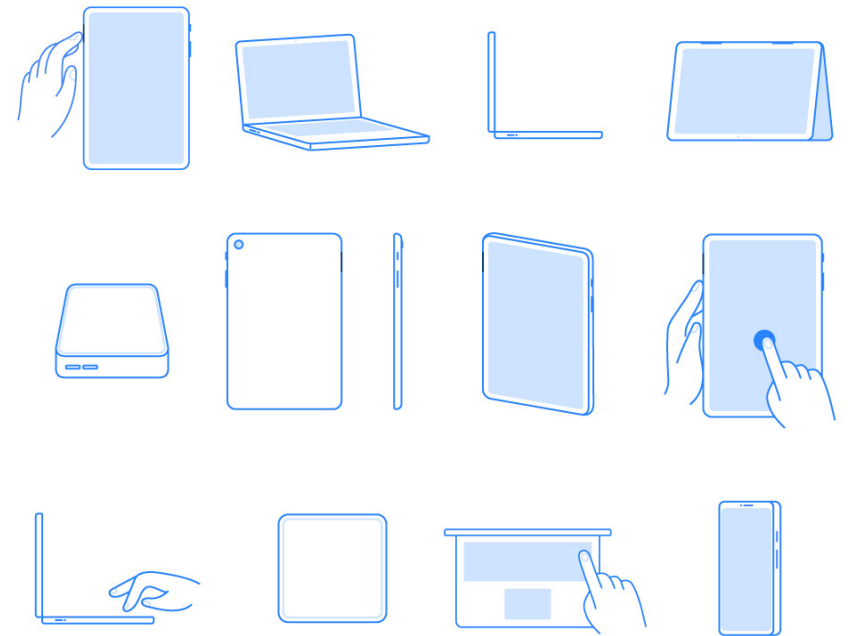
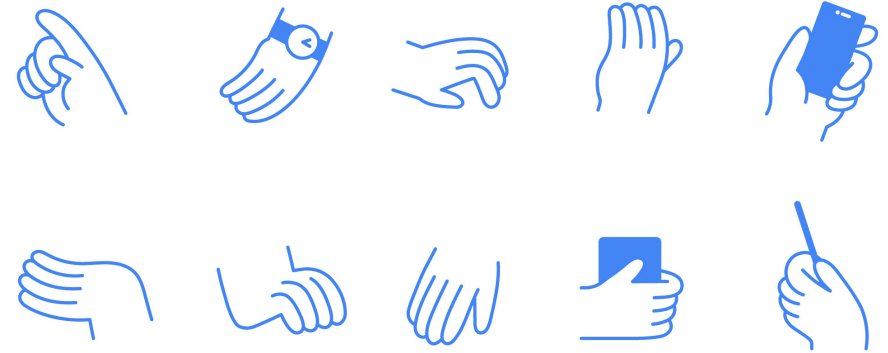
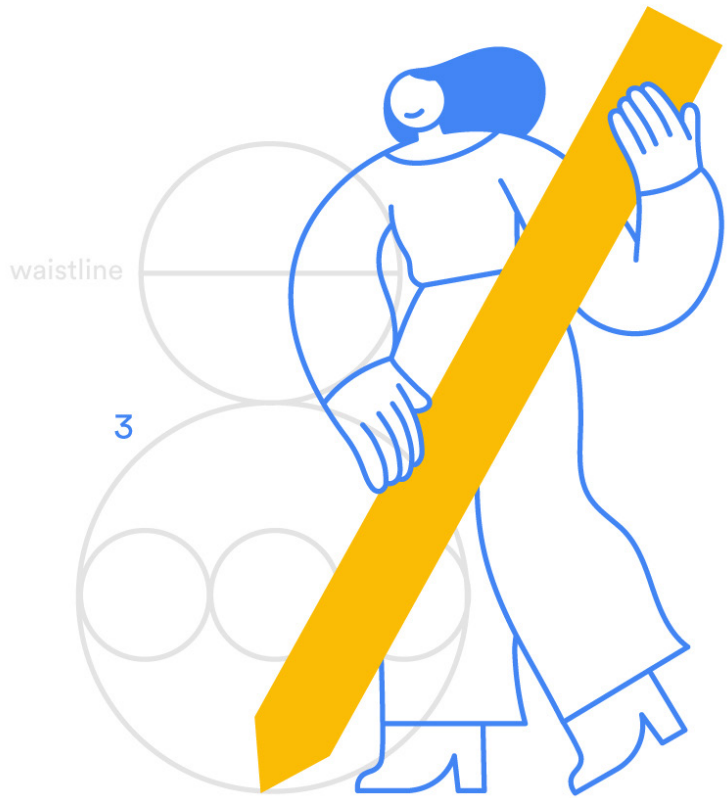
Struttura Illustration system fondato sulla scalabilità dei character, è stata posta molta attenzione all'inclusività ed è quindi presente una grande varietà di asset differenti modulari e riutilizzabili.

Coerenza Segue guide molto precise sullo stile in quanto necessità di adattarsi a pieno con un sistema operativo ed un brand corporate ma riesce ad aggiungere un tocco personale che porta espressività al sistema.

Impatto L'impatto sull'identità visiva è basso, questo sistema non vuole interferire con la comunicazione del brand ma bensì adattarsi al meglio e fornire indicazioni più user friendly seguendo le linee guida del brand.

Innovazione Il sistema fornisce un'innovazione come guida con maggiore impatto personale all'interno di un sistema operativo, a livello di design è in parte innovativo discostandosi per varie scelte (utilizzo della bicromia, proporzioni e tratti facciali essenziali stilizzati e comunicativi) da stili più corporate e ripetitivi.





Nike Live - Linn Fritz

TOV Inclusivo e smart, moderno, minimale.

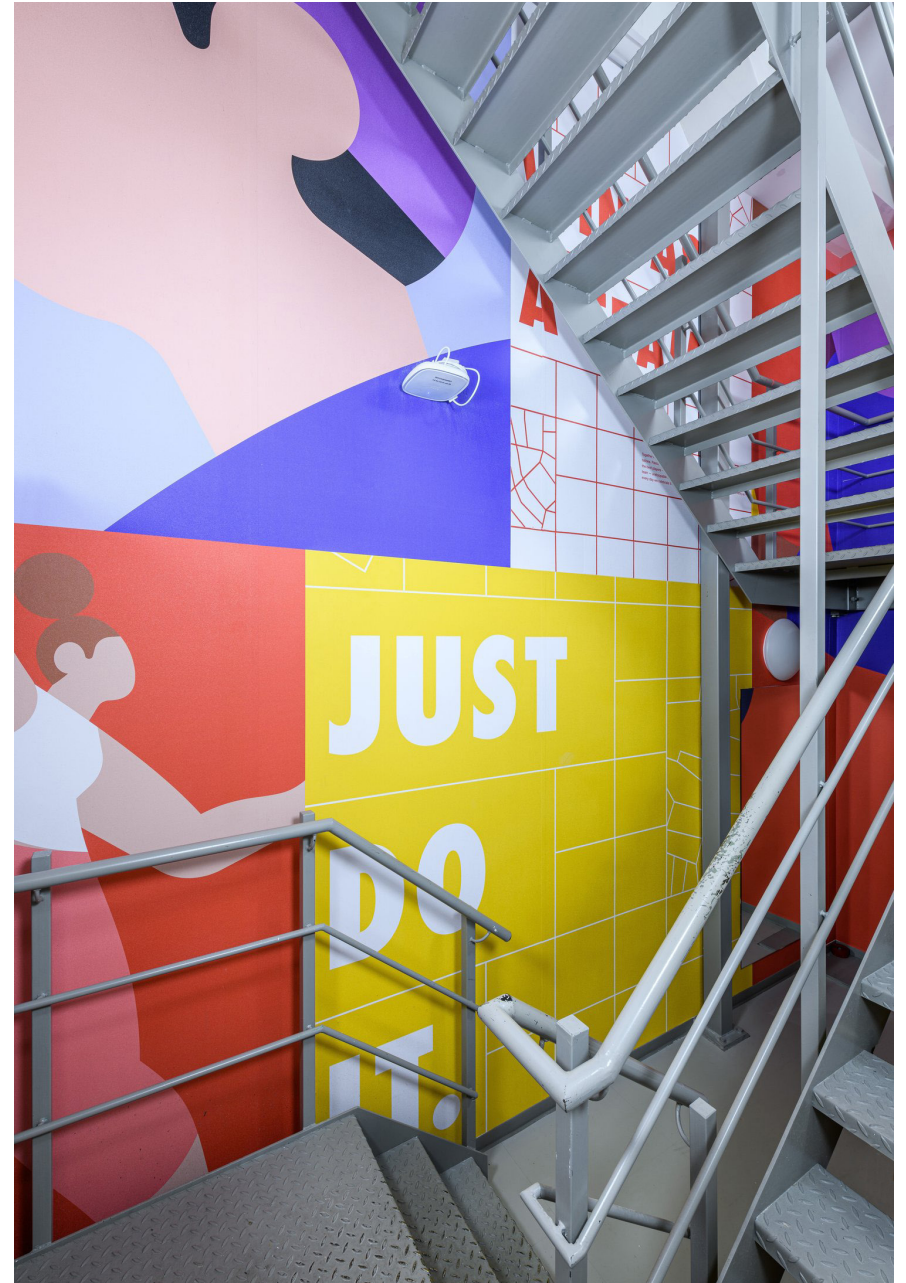
Struttura Il sistema si compone di una serie di illustrazioni minimali, grazie alla loro semplicità queste possono essere facilmente adattate a store posizionati in località con esigenze diverse.

Coerenza Il sistema è molto in linea con i valori del brand, promuove uno sport adatto a tutti con illustrazioni in cui tutti possono riconoscersi facilmente, con un utilizzo di colori e forme moderne.

Impatto L'impatto sull'identità visiva è leggero, le illustrazioni si integrano facilmente con il brand senza mai risultare ingombranti, anche su supporti di una dimensione importante riescono ad integrarsi facilmente con l'ambiente.

Innovazione Il sistema innovando proponendo delle illustrazioni che possono essere facilmente adattate a store in diverse parti del mondo mantenendo però allo stesso tempo caratteristiche coerenti e continue nei vari store.





WeTransfer - Alva Skog

TOV Ironico e divertente.

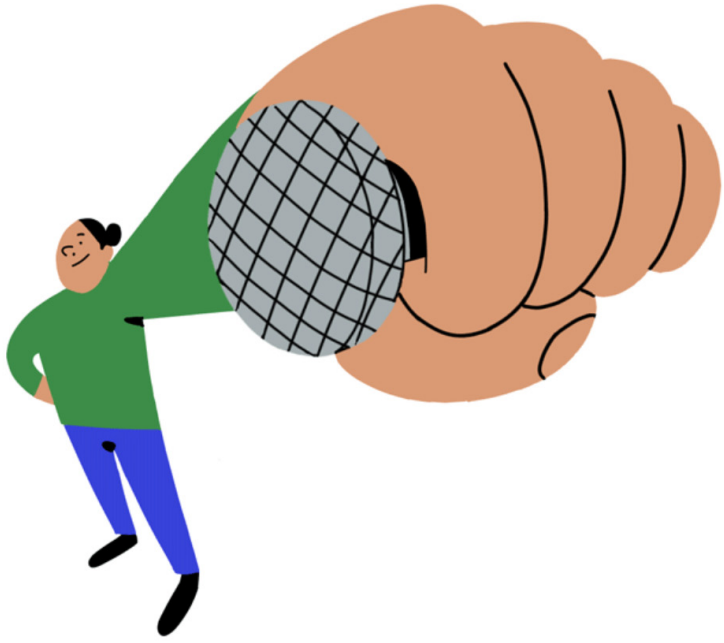
Struttura Il sistema ha uno stile giovane e simpatico, fortemente basato sugli stilemi cari all'artista che lo ha realizzato (Alva Skog), in cui figure umanoidi riprese con prospettive grandangolari compiono azioni e movenze assimilabili alla cultura pop.

Coerenza Il sistema è adatto ad un brand che vuole posizionarsi come fresco e di facile utilizzo, semplice ma funzionale ed adatto a tutti.

Impatto Le illustrazioni portano una ventata d'aria fresca ad un sito altrimenti semplicemente funzionale e noioso.

Innovazione Le illustrazioni hanno uno stile particolare, molto legato all'artista, il frequente utilizzo di brevi animazioni al posto di semplici immagini statiche aggiunge un tocco in più rispetto ad altri sistemi già visti.





Discord - Discord design team

TOV Giocoso, divertente basato sul mondo dei videogiochi e a tema fantastico.

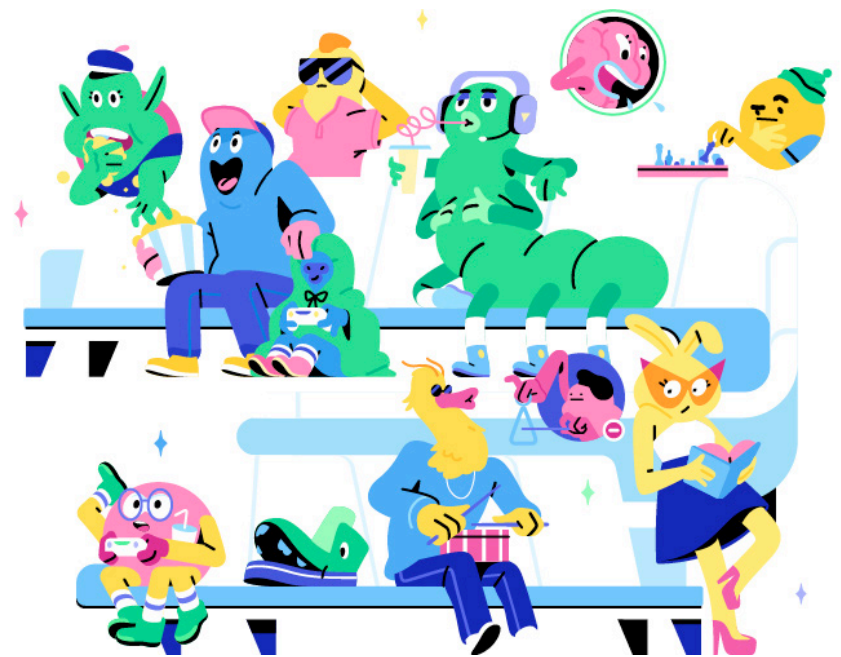
Struttura Si nota un evidente struttura per l'utilizzo dei colori tutta via le illustrazioni risultano maggiormente guidate da scelte stilistiche e di tov piuttosto che da guide e moduli rigidi, viene spesso utilizzata la prospettiva e i character sono spesso realizzati in pose dinamiche ed espressive questo rende più difficile un approccio grafico in favore di un approccio più illustrativo ed espressivo.

Coerenza Il sistema è perfettamente integrato con i valori che il brand vuole trasmettere e favorisce l'approccio emotivo ed accogliente che il brand vuole comunicare focalizzato principalmente a far sentire a proprio agio i gamer.

Impatto L'impatto sull'identità visiva è molto alto, le illustrazioni sono una parte fondamentale per la comunicazione di Discord, sono presenti spesso e senza di loro l'impatto del brand sarebbe sicuramente differente e meno caratterizzato. La frequenza e l'espressività delle illustrazioni utilizzate da Discord rendono il suo impatto unico ed in grado di catturare al primo approccio.

Innovazione L'innovazione è data dal forte utilizzo di composizioni anche complesse volte a creare un vero e proprio universo di Discordo dove oggetti ispirati al mondo dei videogiochi e del web prendono vita e si incontrano all'interno del mondo di Discord proprio come coloro che utilizzano la piattaforma.





Netguru - Netguru design team

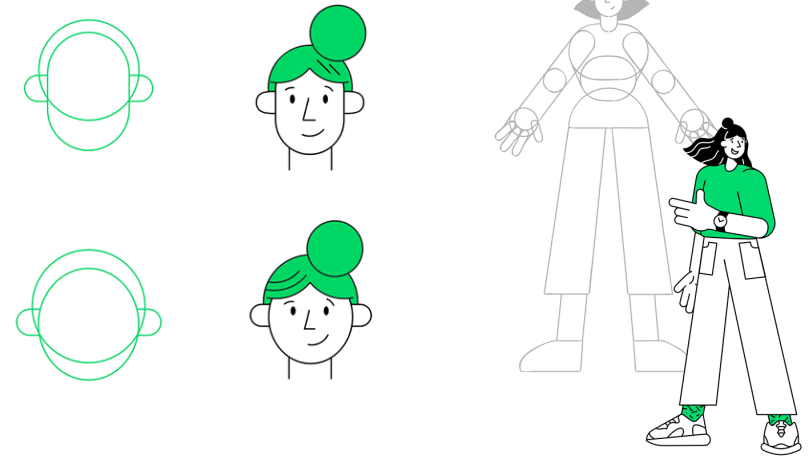
TOV Corporate e moderno, affidabile.

Struttura Il sistema è studiato in maniera meticolosa, con una serie di assets modulari e intercambiabili, senza però fornire linee guida sulle composizioni delle immagini.

Coerenza Il sistema è adatto al brand, risultando smart e riutilizzabile, con stilemi tipici del settore tech.

Impatto L'impatto sull'identità visiva è minimo, le illustrazioni seguono lo stile e le cromie di questa, sono sorprendentemente poco presenti nelle piattaforme del brand.

Innovazione Il sistema non spicca particolarmente per innovazione, presentando uno stile già visto però con una modularità apprezzabile.



Satisfay - Satisfay design team

TOV Giovane, ironico, senza mai spingersi troppo in là.

Struttura Sistema basato principalmente su character semplici ma variegati, utilizzo di due colori (rosso e beige) in tutte le sue applicazioni.

Coerenza Il sistema è coerente con il brand ed il pubblico di riferimento, riesce ad essere ironico ma comunque adatto ad una

Impatto L'identità visiva si basa in buona parte su questo sistema, dalle icone dell'app al sito web, rendendolo di fondamentale importanza.

Innovazione Il sistema trae ispirazione da stili visti frequentemente ma cerca di donargli una propria caratterizzazione, almeno a livello italiano porta una ventata d'aria fresca.



Kurzgesagt

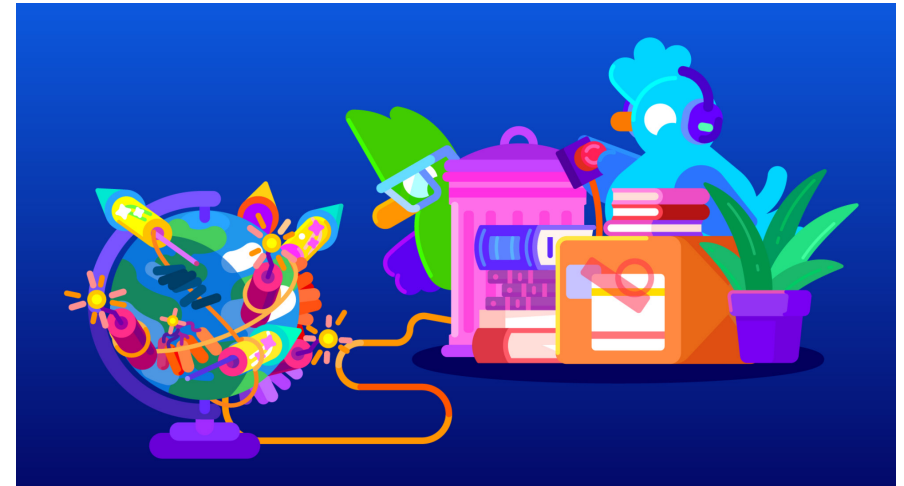
TOV Sicuro e colorato, adatto anche ai più piccoli ma non per questo poco interessante.

Struttura Segue alcuni canoni evidenti come l'utilizzo di colori accesi, la presenza di simpatici pennuti come mascotte del brand, uno stile flat e bidimensionale, permettendo però comunque una adattabilità che lo rende adeguato sia a semplici icone che a ricche illustrazioni.

Coerenza Il sistema è in linea con i valori del brand, risulta infatti interessante ma allo stesso tempo diretto ed adatto a tutti.

Impatto Il sistema è parte integrante dell'identità visiva, le illustrazioni sono presenti e protagoniste di tutti gli output utilizzati.

Innovazione Il sistema riesce ad essere adatto ad una comunicazione di tipo scientifico e didattico ma distaccandosi dagli stili precedenti, risultando innovativo e senza tempo.



Gigs - Embacy Team

TOV cute, amichevole.

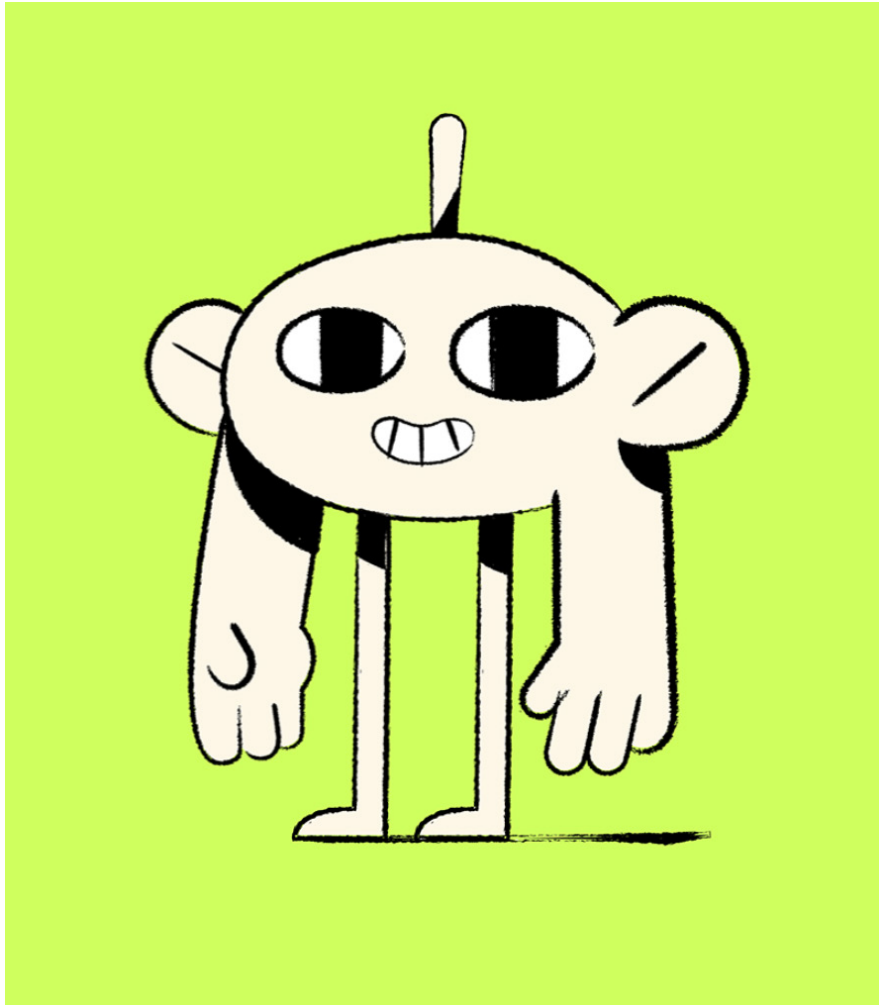
Struttura Sistema basato su alcune mascotte, le mascotte hanno una struttura ben definita e ognuna di loro è semplice basata su forme geometriche ma ben caratterizzata. Vengono utilizzati solo 3 colori che riflettono quelli del brand e le mascotte spesso interagiscono con la tipografia.

Coerenza Le mascotte sono parte integrante del brand che si basa anche sull'uso bold della tipografia e su due colori flashy.

Impatto L'impatto sull'identità visiva è molto alto, le mascotte guidano la comunicazione del brand ed è come se volessero parlare

Innovazione I character sono semplici ma molto particolari ed espressivi si discostano molto da un utilizzo di illustrazioni stock o character umanoidi ma privi di espressività.





Dropbox - Dropbox design team

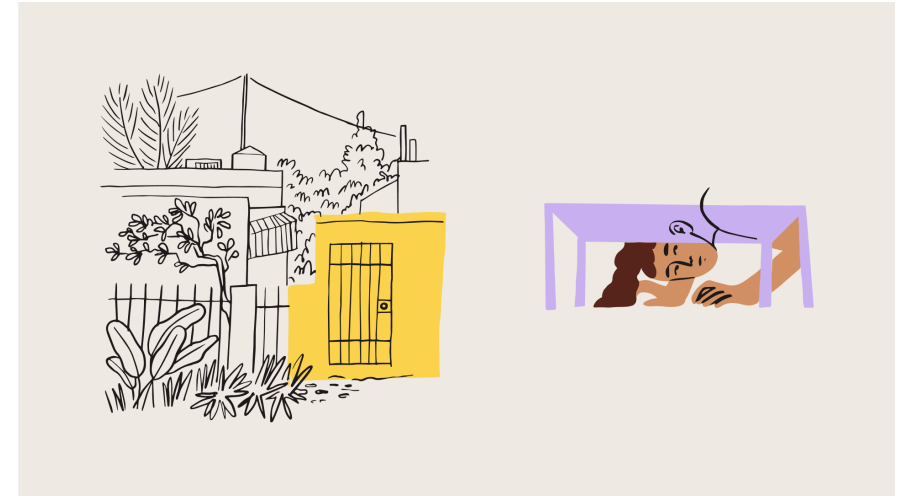
TOV Innovativo e affidabile.

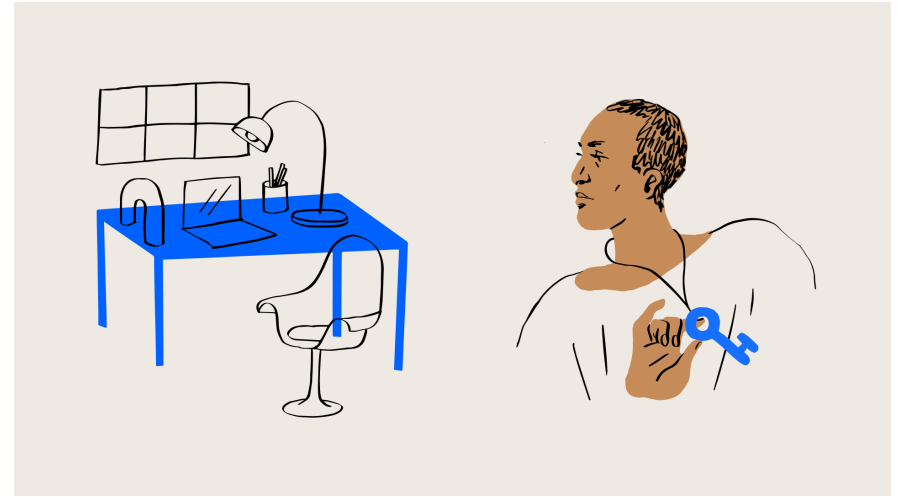
Struttura Il sistema si basa su uno stile di illustrazione molto caratteristico, che può essere diviso in 3 parti: line work, forme estrapolate e figure umane, rappresentate tenendo conto di tratti somatici realistici.

Coerenza Il sistema trasmette affidabilità, sicurezza e serietà, adatto ad un pubblico vario e vasto, risultando allo stesso tempo però fresco ed innovativo.

Impatto L'utilizzo di spazi vuoti e linee sottili rende il sistema particolarmente leggero e non invasivo nell'identità del brand.

Innovazione Le illustrazioni sono realizzate seguendo più un concetto di semplificazione che di stilizzazione, distaccandosi da trend comuni come l'esagerazione non sempre giustificata delle proporzioni corporee.





Duolingo - Duolingo design team

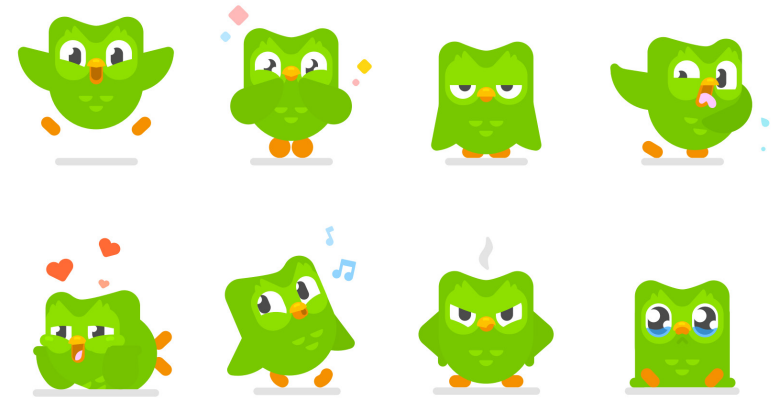
TOV Amichevole e simpatico.

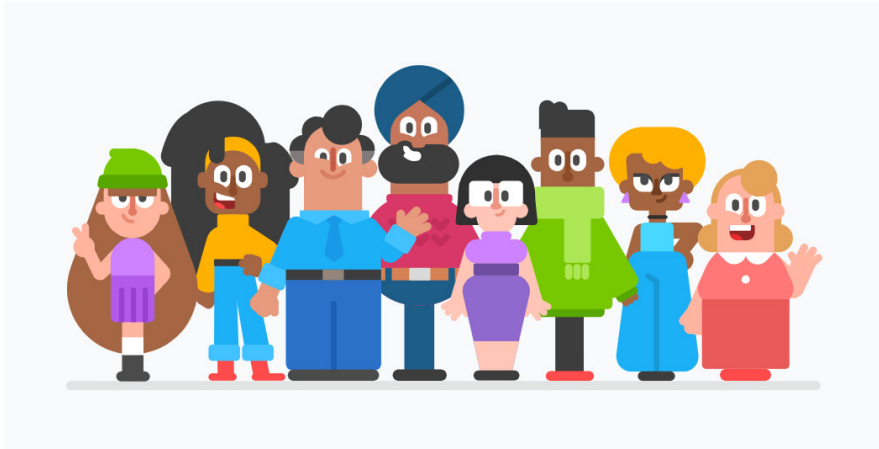
Struttura Il sistema si basa sull'utilizzo di personaggi composti da forme semplici disposte con un ritmo variabile e mai monotono, sono inoltre presenti varie regole per l'utilizzo dei colori e della prospettiva più adatta.

Coerenza Le illustrazioni risultano amichevoli e curiose, perfette per un'applicazione che deve interessare ed insegnare senza mai annoiare.

Impatto La comunicazione dell'applicazione si basa in ottima parte sull'uso di queste illustrazioni che però comunque si amalgamano bene col resto dell'identità visiva.

Innovazione Le illustrazioni hanno uno stile fresco e mai ripetitivo, riescono anche a stilizzare la figura umana senza ricadere in trend già visti, dando vita ad un sistema preciso e completo di varie regole.





Google Home - Hobbes

TOV Serio, caldo, narrativo.

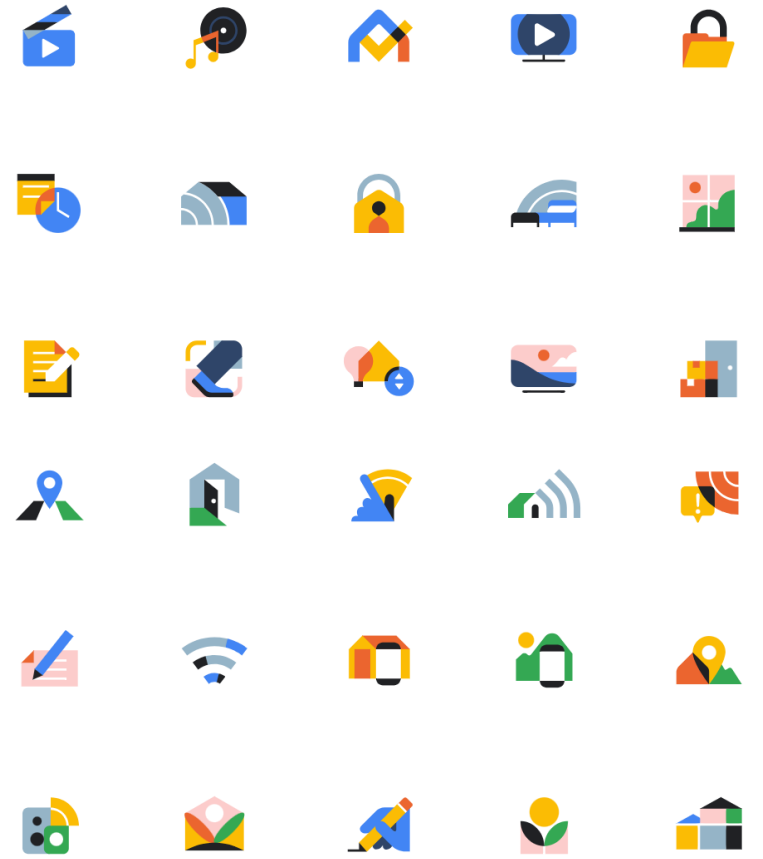
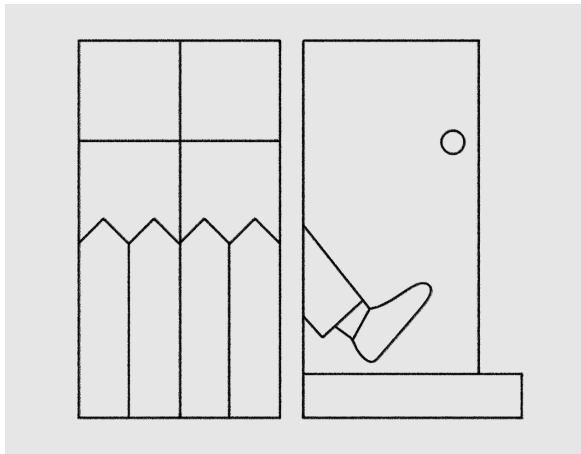
Struttura Sistema basato su pannelli esplicativi utilizzabili singolarmente o associabili e su di una color palette leggermente desaturata derivata dai colori di Google.

Coerenza Il sistema risulta coerente con il brand ma si distanzia leggermente in quanto a complessità delle composizioni e stile visivo/narrativo ma fornisce un valore aggiunto relegato all'app di Google Home. Il tipo di comunicazione è molto coerente con l'intento del sistema ovvero di essere esplicativo per l'utilizzo dell'app.

Impatto L'impatto sul brand è basso ma ha un impatto più alto sulla comunicazione dell'app e rende il primo approccio con questa più caldo ed intuitivo.

Innovazione L'utilizzo di pannelli modulari e uno stile caldo ma serio ispirato alla narrativa delle graphic novel.





#3

User Research

#3

- > Domande agli esperti
- > Questionario utenti
- > Personas

User Research

**Cristina
Pasquale**

**Art Director
Illo.tv**



1. Qual è il primo passaggio per la progettazione di un set di illustrazioni?

Avere un brief appropriato è la base solida di un buon progetto scalabile di illustrazioni.

Il brief è un **momento condiviso** in cui partendo dalla richiesta di una committenza/cliente si discute insieme sugli assets da produrre. Spesso quando si contatta uno studio o un freelance, si ha già un'idea di quello che sarà l'output, ma spesso è anche qualcosa che si formalizza nel momento in cui la collaborazione ha inizio.

Questo dipende anche dal tipo di cliente con cui si entra in contatto. Se si ha a disposizione di un team di design in-house le specifiche tecniche saranno più chiare e organizzate in partenza, nel caso contrario il cliente/agenzia/committenza avrà bisogno del supporto del team/persona che ha contattato per capire il potenziale del progetto insieme.

Dal punto di vista creativo, una **parte del processo** che spesso si sottovaluta ma **che ha enorme potenziale** è quella della **fase iniziale di moodboard**, in cui si esplorano diverse direzioni.

È una fase cruciale perchè è di **pura ricerca ed esplorazione**, quando si parte da buoni spunti e reference si settano le basi per una buona connessione con la committenza rispetto all'aspettativa e al risultato.

2. Come coniughi l'esigenza di realizzare illustrazioni per brand con un'identità visiva ed un target specifico alla necessità di avere uno stile e dei temi creativi personali?

Questa è **una delle sfide maggiori** e più stimolanti, per indole che sia uno studio o un freelance, spesso entrambi hanno uno stile che li contraddistingue, che li rende iconici, però talvolta anche prevedibili. Il **mix con le constraints** che partono spesso dalla richiesta di allinearsi e sviluppare contenuti sulle basi di un brand già consolidato, fa sì che i **risultati** possano essere inaspettati e **imprevedibili**. Talvolta questa è la parte davvero più interessante, che ci aiuta a **spingerci oltre la comfort zone visiva**.

3. Come si può coniugare il proprio modo di raccontare a quello del cliente e ottenere un risultato soddisfacente per entrambi?

Questo punto non è mai semplice, spesso si cerca di capire se c'è una sintonia già nelle fasi iniziali, quando ancora non si è partiti con il progetto ma si è solo in fase di valutazione. Quella è una **fase di conoscenza per entrambi**, per capire se c'è sintonia e un common ground su cui lavorare e costruire un progetto insieme con **obiettivi condivisi**.

4. C'è un qualcosa che tieni sempre in considerazione durante la progettazione di un'illustrazione che ritieni di fondamentale importanza?

Il punto di forza di un buon set di illustrazioni è la sua **scalabilità** e la sua **coerenza visiva**. Settare delle buone basi iniziali a livello di guidelines garantisce un lavoro più impegnativo nella fase iniziale, ma più semplice e scorrevole nelle fasi successive.

Capire quindi quali sono le basi a livello stilistico dei visuals già nella fase iniziale dà anche la possibilità di **avere un quadro generale** di quali potranno essere le difficoltà o le falle del sistema visivo che stiamo creando.

5. Ci sono degli elementi che ritieni sia meglio evitare o al contrario altri che incorpori spesso nei tuoi progetti?

Sicuramente evitare di creare qualcosa che manchi di personalità o che sia troppo vicino a **reference che non ci appartengono** o che non ci rispecchi in termini di linguaggio o etica. Lavorare ad un progetto deve essere sempre uno scambio quindi è importante che idee e valori siano condivisi. Per le best practice invece, cercare di provare a lanciarsi sempre in qualche **piccola nuova sfida** dal punto di vista visivo, anche per rendere ogni progetto un po' unico, questo fa sì che anche lo stile dello studio o del freelance sia sempre in evoluzione.

5. Quali sono le difficoltà maggiori da affrontare e gli errori più comuni che si possono fare durante lo sviluppo di un'illustrazione?

Il punto di forza di un buon set di illustrazioni è la sua **scalabilità** e la sua **coerenza visiva**. Settare delle buone basi iniziali a livello di guidelines garantisce un lavoro più impegnativo nella fase iniziale, ma più semplice e scorrevole nelle fasi successive.

Capire quindi quali sono le basi a livello stilistico dei visuals già nella fase iniziale dà anche la possibilità di **avere un quadro generale** di quali potranno essere le difficoltà o le falle del sistema visivo che stiamo creando.

6. Quali sono le difficoltà maggiori da affrontare e gli errori più comuni che si possono fare durante lo sviluppo di un'illustrazione?

Focalizzarsi troppo su alcuni dettagli perdendo il quadro complessivo del progetto, oppure affezionarsi troppo a delle proposte senza mettersi in gioco nel rivederle, rilavorare, editarle. Spesso si è molto convinti del proprio lavoro che **non ci piace essere messi in discussione**, ma questa è una parte cruciale che nasce proprio dalla collaborazione. **Avere la flessibilità** di rivedere uno sketch, una composizione o semplicemente ri-valutare un'illustrazione è talvolta segno di grande professionalità. Poi tutto quello che viene scartato e non approvato dal cliente può sempre essere utilizzato per il portfolio, insomma **il tempo passato a lavorare a qualcosa non è mai sprecato**.

**Alessandra
Marin**

**Illustrator
Ilo.tv**



1. Qual è il primo passaggio per la progettazione di un set di illustrazioni?

Avere delle **informazioni più specifiche** sulle finalità del progetto, dove andranno inserite queste illustrazioni, il mood generale e gli obiettivi del cliente (a che pubblico si rivolge? cosa vuole comunicare? le illustrazioni si devono integrare ad una identità già definita?) e sapere come mai ha scelto di lavorare con me, c'è qualcosa che l'ha colpito/gli è piaciuto dei lavori già fatti? **Partire da eventuali spunti suggeriti dal cliente** per creare una prima idea della direzione da seguire.

2. Come coniughi l'esigenza di realizzare illustrazioni per brand con un'identità visiva ed un target specifico alla necessità di avere uno stile e dei temi creativi personali?

La ricerca di uno "stile" personale è lunga e anche provare cose diverse su richiesta del cliente può essere un arricchimento, ma spesso **può capitare di doversi allontanare dal proprio stile** e andare più incontro al progetto e al cliente e non c'è niente di male in questo.

In generale mi aspetto che se si è rivolto a me abbia capito come mi esprimo o comunque sia **disposto a costruire una collaborazione** e, in caso, fidarsi/affidarsi ad una professionista per alcune scelte. Ci sono modi di illustrare che non mi appartengono, se mi venisse chiesto di fare qualcosa davvero troppo distante dal mio, lo comunicerei al cliente, innanzitutto per non snaturare il mio lavoro e per dargli **la possibilità di cercare assieme un'alternativa** nella collaborazione o dare al cliente la possibilità cercare altrove qualcuno che faccia al caso suo.

L'esigenza di creare qualcosa di personale cerco di rifletterla più nei miei progetti personali o in quelli in cui ho più libertà di espressione, anche se **spesso avere delle "constraint" dal cliente è un buon allenamento** e mi dà molti spunti anche per progetti davvero miei.

3. Come si può coniugare il proprio modo di raccontare a quello del cliente e ottenere un risultato soddisfacente per entrambi?

Molto spesso un progetto prende forma dalla collaborazione con il cliente, capita che non abbia pienamente idea di cosa vuole, avendo bisogno di essere indirizzato, proporgli dei punti di vista e delle modalità “narrative” può aiutare a schiarirsi le idee, il mio modo di vedere può emergere in queste situazioni, quando sono io a dover trovare delle proposte e capire col cliente se stiamo andando nella direzione giusta. **Unire più punti di vista** aiuta a creare un progetto che sia sì del brand e del cliente per cui lavoro, ma che parli un po’ anche di me.

4. C’è un qualcosa che tieni sempre in considerazione durante la progettazione di un’illustrazione che ritieni di fondamentale importanza?

La **“coerenza” tra le parti** (in inglese si direbbe “consistency”). Creare delle illustrazioni che appartengano allo stesso mondo, che diano chiaramente l’idea di essere un set, quindi usare una palette unica, delle forme e modi di trattarle o **effetti che siano “ricorrenti” e non puntuali**, avere una visione complessiva del progetto.

5. Ci sono degli elementi che ritieni sia meglio evitare o al contrario altri che incorpori spesso nei tuoi progetti?

In ogni progetto è utile rendersi conto di quali sono gli elementi “frintendibili” o “ambigui” che possano portare l’audience a fare associazioni sbagliate e, quindi, minare l’immagine del brand/progetto, quindi direi che per quanto riguarda gli aspetti da evitare dipende molto dal progetto e dal pubblico a cui è rivolto. Se vogliamo vederla da un punto di vista dei contenuti, **mi piace molto lavorare con i personaggi**, trovo che diano sempre **un tocco più umano**, più “emozionale” al progetto, anche se, chiaramente, non sempre sono utili alle finalità.

6. Quali sono le difficoltà maggiori da affrontare e gli errori più comuni che si possono fare durante lo sviluppo di un’illustrazione?

Cercare di **uscire dagli schemi di pensiero** su come rappresentante un concetto/oggetto non è facile, spesso bisogna trovare un equilibrio tra un’idea che sia abbastanza originale da non essere scontato e una rappresentazione/metafora che non si allontani troppo dal significato di quello che si sta illustrando. Insomma **coniugare originalità e chiarezza** per non spostarsi troppo verso una perdita di significato e/o ennesima iterazione di un modo di vedere le cose.

#3

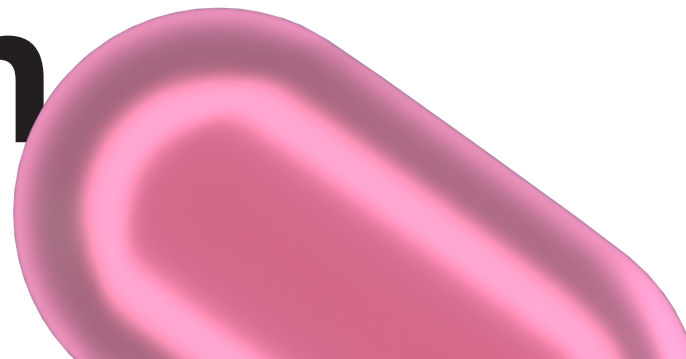
User Research

#3

- > Domande agli esperti
- > **Questionario utenti**
- > Personas



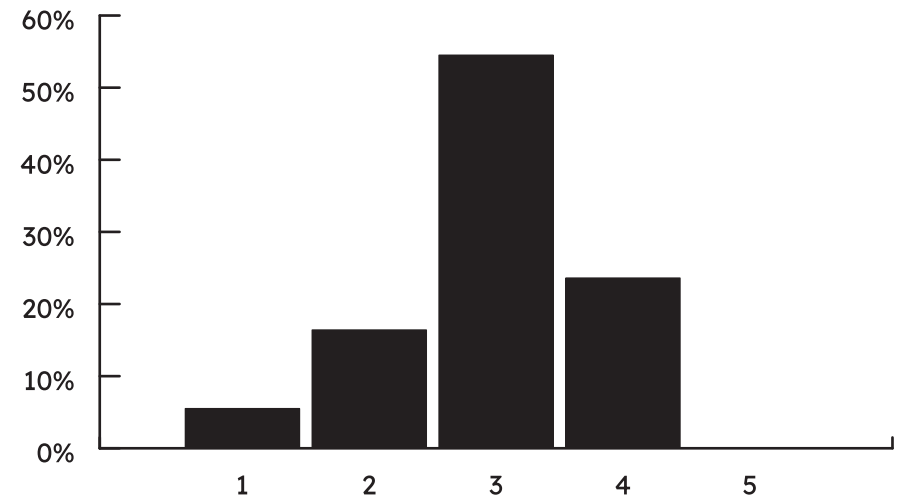
User Research



Quanto ritieni che la tua Facoltà ti abbia preparato correttamente per il mondo del lavoro dal punto di vista delle competenze?

#

Da 1 a 5, quanto ritieni che la tua Facoltà ti abbia correttamente preparato al mondo del lavoro dal punto di vista delle competenze?

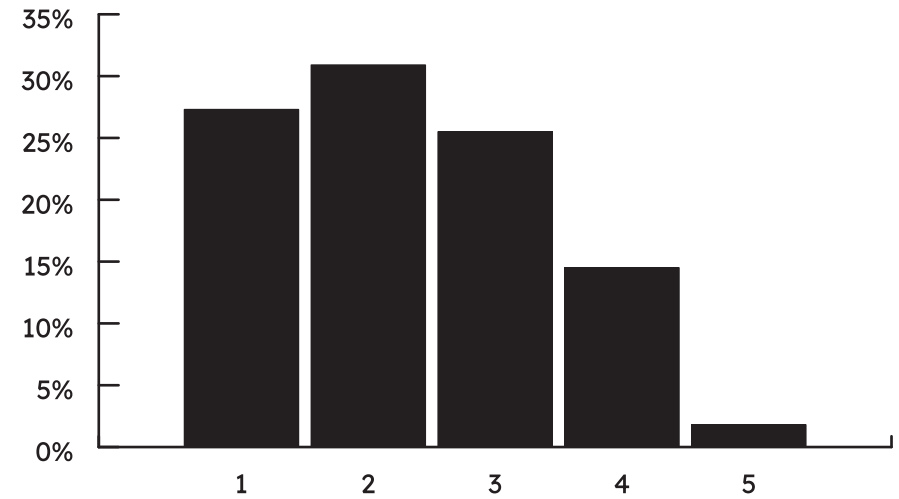


Più della metà delle persone coinvolte nel sondaggio (54.5%) ritiene che l'università le abbia preparate solo in maniera media dal punto di vista delle competenze necessarie al mondo del lavoro, nessuno ritiene di essere stato formato in maniera completa.

Quanto ritieni che la tua Facoltà ti abbia preparato all'ingresso nel mondo del lavoro dal punto di vista delle soft skills?

#

Da 1 0 5, quanto ritieni che la tua Facoltà ti abbia preparato per l'ingresso nel mondo del lavoro dal punto di vista delle soft skills?



Il 58% delle persone coinvolte nel sondaggio ritiene che l'università le abbia preparate in maniera scadente o pari a 0 (1/2 su 5) ad affrontare le dinamiche di ingresso nel mondo del lavoro.

Cos'altro la tua Università avrebbe potuto fare per prepararti al passaggio al mondo del lavoro?

#

Cos'altro la tua Università avrebbe potuto fare per prepararti al passaggio al mondo del lavoro?

Il 33% del campione ritiene che l'università potrebbe insegnare competenze più adeguate e/o complete.

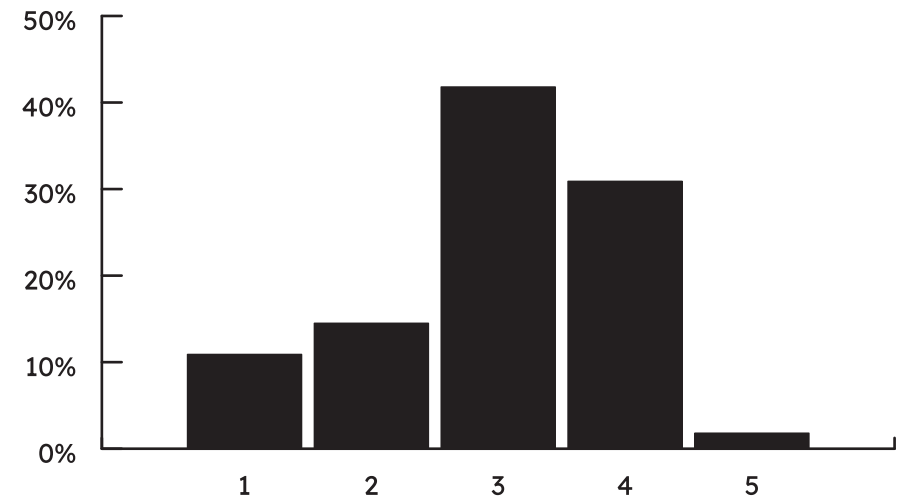
Il 40% del campione ritiene che l'università avrebbe dovuto fornire più occasioni di incontro e collaborazione con le realtà lavorative specifiche del settore.

Il 27% del campione ritiene che l'università potrebbe lavorare di più sulla proposta di occasioni per sviluppare le soft skills necessarie ad una corretta introduzione al mondo del lavoro.

**Ritieni che la tua Facoltà
ti abbia aiutato corretta-
mente a capire cosa fare
una volta conclusasi?**

#

Da 1 a 5, quanto ritieni che la tua Facoltà
ti abbia aiutato correttamente a capire
cosa fare una volta conclusasi?



Questa domanda non ha generato risultati inaspettati o sorprendenti, nella maggior parte dei casi è stata una risposta media; a volte anche una scelta della facoltà, a posteriori, non perfettamente adatta alla propria persona può influire sulla chiarezza che questa può dare sul proprio futuro lavorativo.

Cos'altro la tua Università avrebbe potuto fare per aiutarti maggiormente ad orientarti per il futuro?

#

Cos'altro la tua Università avrebbe potuto fare per aiutarti maggiormente ad orientarti per il futuro?

Il 41% del campione ritiene che l'università avrebbe dovuto fornire più occasioni di orientamento sulle diverse possibilità post-laurea.

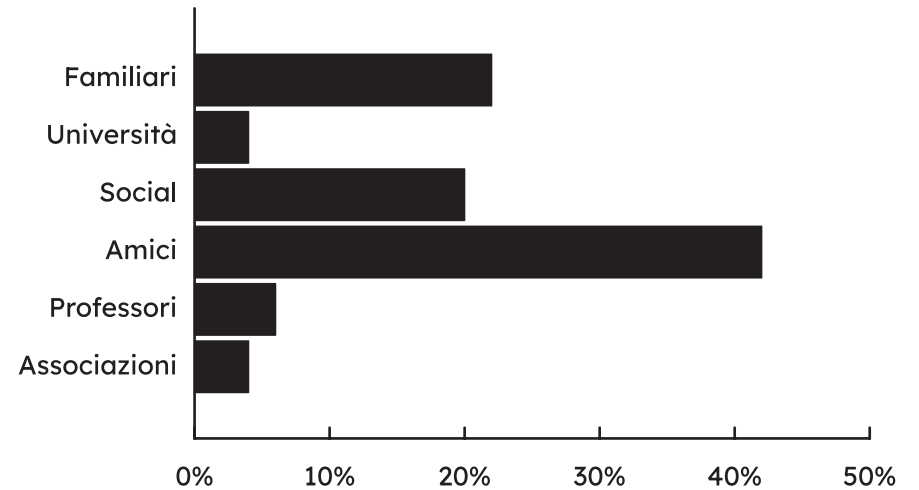
Il 24% del campione ritiene che l'università potrebbe fornire corsi più mirati e aggiornati con quelle che sono le possibilità attuali del settore e del mercato lavorativo.

Il 35% del campione ritiene che l'università avrebbe potuto organizzare più incontri con professionisti e figure del settore

Dove cerchi confronto e informazioni sull'ingresso nel mondo del lavoro?

#

Dove cerchi confronto e informazioni sull'ingresso nel mondo del lavoro?



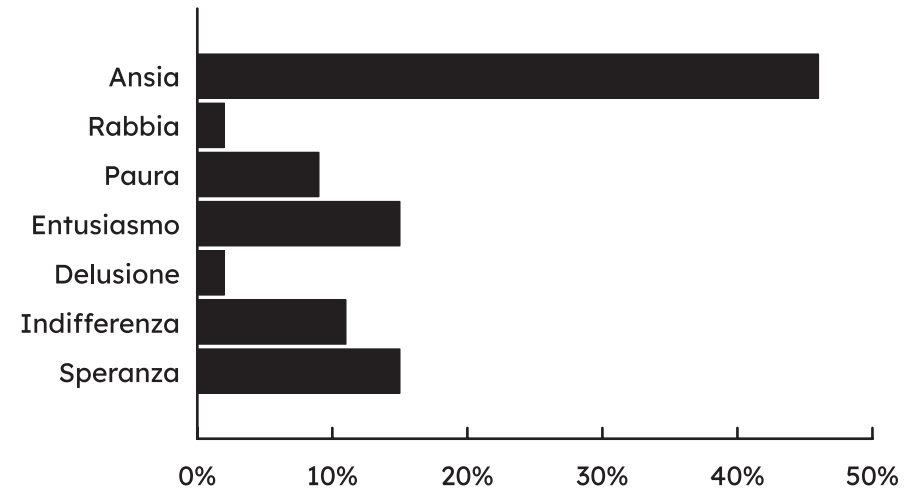
La maggior parte delle persone cerca informazioni sull'ingresso nel mondo del lavoro rivolgendosi principalmente ad amici, secondariamente a familiari e canali social.

Professione Creativo vuole comunicare in modo amichevole, un modo di comunicare che sicuramente può aiutare i ragazzi i che spesso cercano un confronto sincero e libero.

Quali emozioni provi o hai provato di fronte a questo cambiamento?

#

Quali emozioni provi o hai provato di fronte a questo cambiamento?



Il sentimento più comune provato da questo cambiamento è sicuramente l'ansia, progetti come Professione Creativo cercano di aiutare e fornire mezzi per affrontare questo cambiamento con maggiore sicurezza.

L'illustration system vuole cercare di contrastare l'ansia per il futuro ed il senso di smarrimento rilevati dai sondaggi comunicando sicurezza ed un senso di aiuto reciproco.

#3

User Research

#3

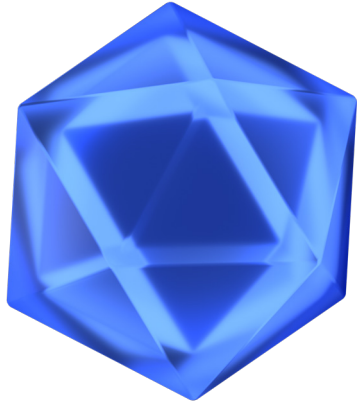
- > Domande agli esperti
- > Questionario utenti
- > **Personas**

User Research



Persona 1

#



NOME Marzia - La professionista

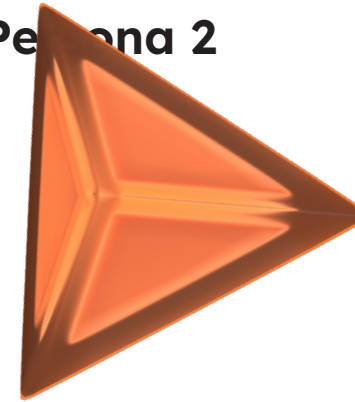
PROFESSIONE Copywriter

MINDSET Marzia è una copywriter full-time, lavora nello stesso studio da parecchi anni con un contratto a tempo indeterminato. Non è alla ricerca di risposte a domanda che spesso vengono poste dai creativi che si trovano a fronteggiare il primo lavoro; invece è molto interessata a condividere le competenze che ha acquisito negli anni e a conoscere nuovi e futuri designer. Per questi motivi non conosceva precedentemente Professione Creativo ma è estremamente entusiasta all'idea di tenere un talk con questa realtà.

INDICATORI Ha bisogno di capire velocemente il TOV del progetto con cui si trova a collaborare, parlare ed interagire con l'utente.

Persona 2

#



NOME Francesco - Lo studente ansioso

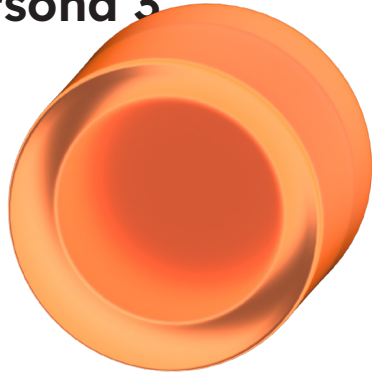
PROFESSIONE Studente

MINDSET Francesco è uno studente all'ultimo anno della facoltà di Design, il mondo della creatività e della comunicazione visiva lo affascina ma non ha ancora trovato una branca precisa di questo in cui specializzarsi, tende a compararsi ad i suoi compagni di corso che sembrano avere idee più chiare e si sente inadatto all'ingresso del mondo del lavoro. Evita una ricerca attiva di risposte per ignorare il problema e l'ansia che questo gli comporta.

INDICATORI Cerca un confronto amichevole e che non appaia come istituzionale in grado di aiutarlo a combattere le proprie ansie. Necessità di cambiare la prospettiva sull'ingresso al mondo del lavoro da un'ansiosa preoccupazione a nuove entusiastiche possibilità.

Persona 3

#



NOME Alessandro - Lo studente entusiasta

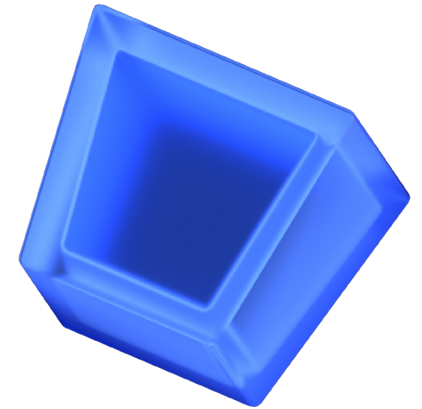
PROFESSIONE Studente

MINDSET Riesce a vedere l'ingresso nel mondo del lavoro come un'occasione di dedicarsi maggiormente a ciò che lo appassiona e non come un pericolo imminente. È in cerca di un luogo in cui approfondire questa tematica ed in cui confrontarsi con persone con più esperienza ed interessi affini. Spera di incontrare persone con la sua stessa energia e che condividano il suo entusiasmo.

INDICATORI È alla ricerca di un progetto che condivida, e quindi comunichi, l'ingresso al mondo del lavoro in una maniera energica ed entusiasta.

Persona 4

#



NOME Elena - La studentessa lavoratrice

PROFESSIONE Studente/Designer part-time

MINDSET È uno studente di Design che da qualche mese lavora come grafico part-time in uno studio di comunicazione, è soddisfatto del percorso universitario che sta per portare a termine. Questa conclusione non comporterà cambiamenti importanti nella sua quotidianità e si sente pronto a dedicare più tempo al suo lavoro ma allo stesso tempo è alla ricerca di luoghi d'incontro e di crescita come è stata l'università.

INDICATORI Necessità un luogo in cui apprendere nuove competenze e conoscere altri creativi come lui che stanno muovendo i primi passi nel mondo del lavoro.

Ha bisogno di una comunicazione con cui si possa riconoscere e sentire incluso.

Persona 5

#



NOME Lorenzo - Lo studente pragmatico

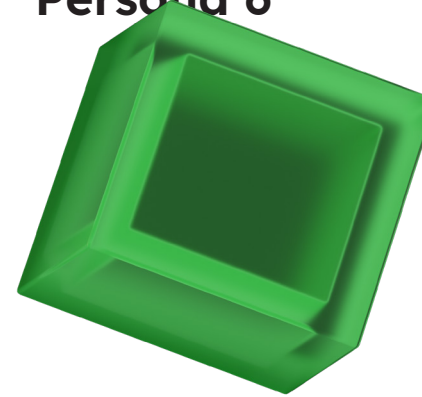
PROFESSIONE Studente

MINDSET Lorenzo sta per concludere i suoi studi e gettarsi nel mondo del lavoro, questo cambiamento comporta in lui una giustificata dose d'ansia che però non lo paralizza, riesce a gestirla in maniera pragmatica e razionale, si informa sulle realtà presenti nel suo territorio per cercare di programmare i suoi prossimi passi e per confrontarsi con persone con una posizione simile alla sua.

INDICATORI È alla ricerca di pari che si trovano a vivere lo stesso cambiamento che sta per attraversare, per questo necessita una comunicazione solidale e che mostri serenità.

Persona 6

#



NOME Valeria - La giovane freelance

PROFESSIONE Freelance

MINDSET Valeria ha deciso da poco di lavorare come illustratrice freelance, si trova per la prima volta a gestire dinamiche di gestione del cliente e della burocrazia, per questo è alla ricerca di professionisti con più esperienza che possano aiutarla in questa delicata fase che molti creativi indipendenti si trovano ad affrontare inizialmente.

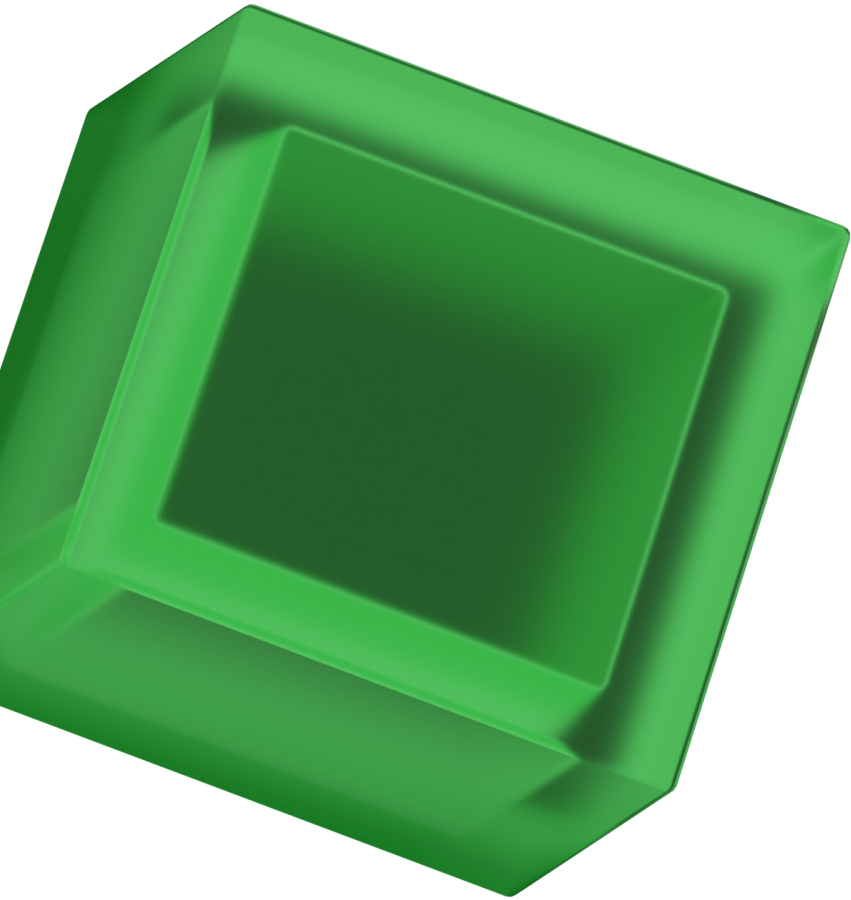
INDICATORI Necessità di informazioni chiare comunicate in maniera semplice e leggera, con modalità che combacino e siano progettate con la branca del lavoro di suo interesse.

#4

Progetto

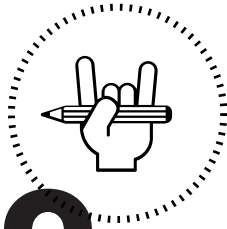
#4

- > **Concept**
- > **Fasi progettuali**
- > **Design Principles**
- > **Casi d'uso e Asset**
- > **Conclusioni**

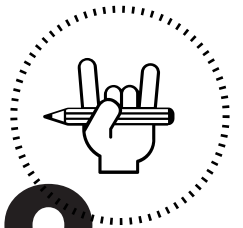
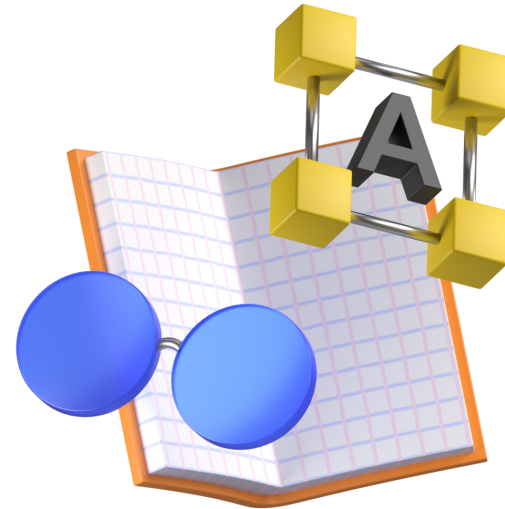


Progetto

**illustriamo
il passaggio**



**illustriamo
il passaggio**



FASI PROGETTUALI

Per la creazione del sistema di illustrazioni abbiamo seguito alcune fasi progettuali utili per lo sviluppo di un sistema interessante e funzionale:

- > RICERCA DI CASI STUDIO
- > RACCOLTA ED ANALISI DATI
- > RICERCA STILISTICA E MOODBOARD
- > SKETCH
- > PALETTE CROMATICA
- > ANALISI DEGLI OUTPUT E CREAZIONE DEI PRINCIPLES



Ricerca di casi studio

Una volta scelto il tipo di output che si voleva realizzare per Professione Creativo, il primo passaggio è stato svolgere una **ricerca approfondita** su ciò che concretamente compone un illustration system e su dei **casi studio** attualmente presenti ed utilizzati nel mercato.

Dopo la ricerca e la selezione degli **11 più rilevanti**, questi sono stati analizzati nelle loro varie caratteristiche e differenze, annotando ciò che meglio aveva funzionato e ciò che poteva risultare più rilevante per la corretta realizzazione del progetto.

Questa è stata una parte particolarmente importante e utile anche per rendersi conto di quanto questi sistemi stiano iniziando ad essere adottati da un numero in continua crescita di aziende, è ormai **fondamentale avere uno stile comunicativo coerente** nel tempo e con i propri valori, caratteristiche che un illustration system ben progettato è in grado di fornire in maniera estremamente funzionale.



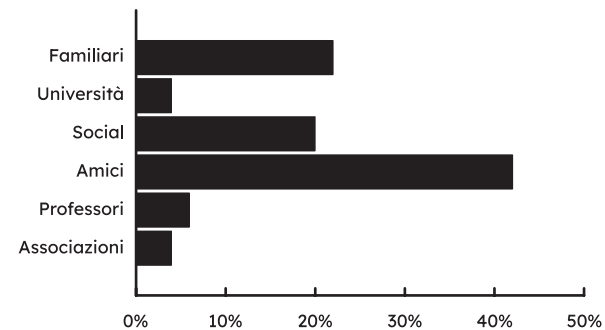
Raccolta ed analisi dati

Il passaggio successivo è servito a conoscere in maniera approfondita sia potenziali e attuali **utenti di Professione Creativo** che professionisti con una profonda esperienza di realizzazione di sistemi di illustrazioni complessi.

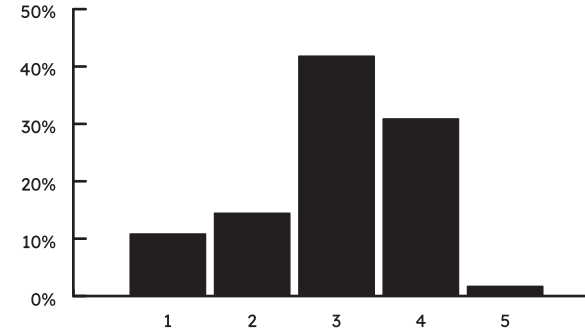
Attraverso un **sondaggio proposto ai giovani studenti** alla fine del proprio percorso accademico si sono indagate principalmente le fonti importanti per la realizzazione e del progetto e per **decidere la direzione comunicativa** da seguire con questo è stato notare che la maggior parte del campione intervistato avvertisse forti stati di ansia e disagio di fronte a questo importante cambiamento.

Di particolare importanza per la realizzazione del sistema di illustrazioni sono state le **interviste scritte che sono state svolte con alcuni esperti del settore**, queste hanno permesso di comprendere le **metodologie progettuali più efficaci** per affrontare la realizzazione di un illustration system.

Dove cerchi confronto e informazioni sull'ingresso nel mondo del lavoro?



Da 1 a 5, quanto ritieni che la tua Facoltà ti abbia aiutato correttamente a capire cosa fare una volta conclusasi?

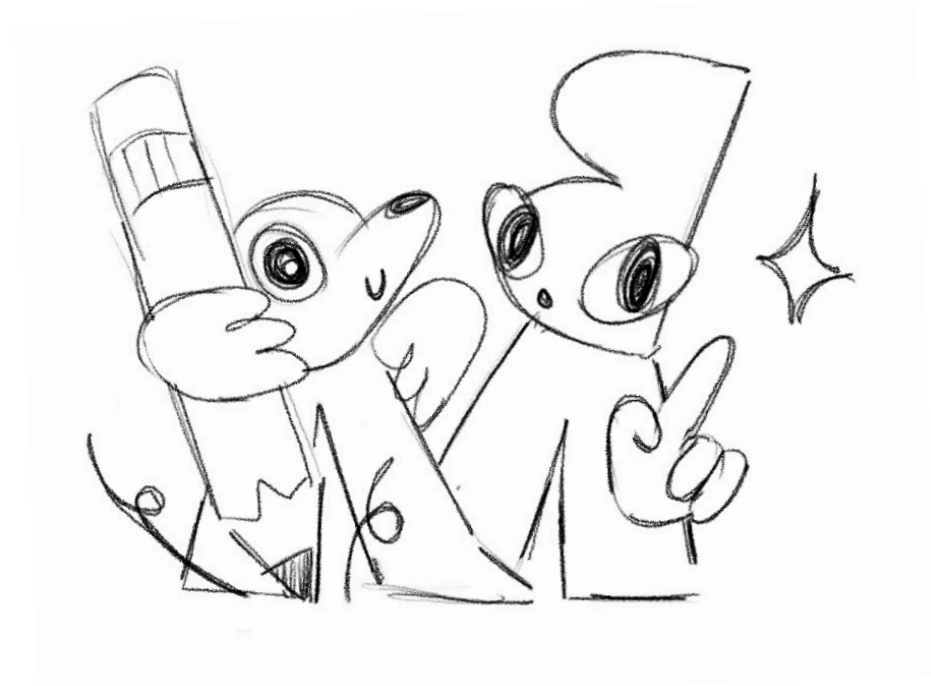


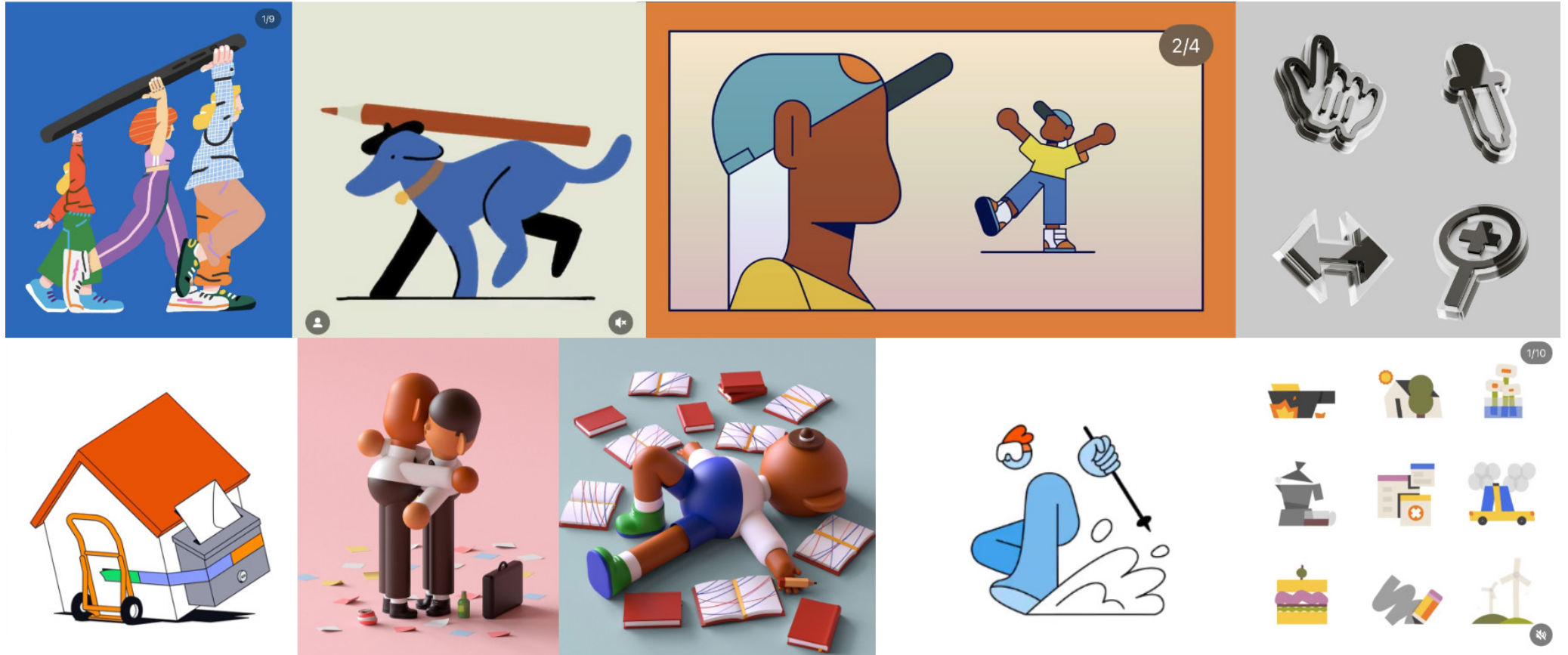
Ricerca stilistica e moodboard

Una volta comprese quelle che erano le emozioni da comunicare con il progetto l'esigenza successiva è diventata stabilire degli **stilemi comuni** da seguire in tutte le illustrazioni che fossero in grado di rimanere accattivanti nel tempo, con un **carattere innovativo** ed in linea con l'intera realtà di Professione Creativo.

Per questo motivo sono state realizzate **3 moodboard** con 3 basi stilistiche differenti da cui prendere l'ispirazione iniziale per la realizzazione delle illustrazioni e delle guidelines del sistema.

Queste diverse moodboard sono state presentate alla committenza, dopo un **lavoro di sintetizzazione** e di ulteriore ricerca basata sui loro giudizi si è proceduto a comporre una serie di reference definitive da adottare come spunto iniziale.

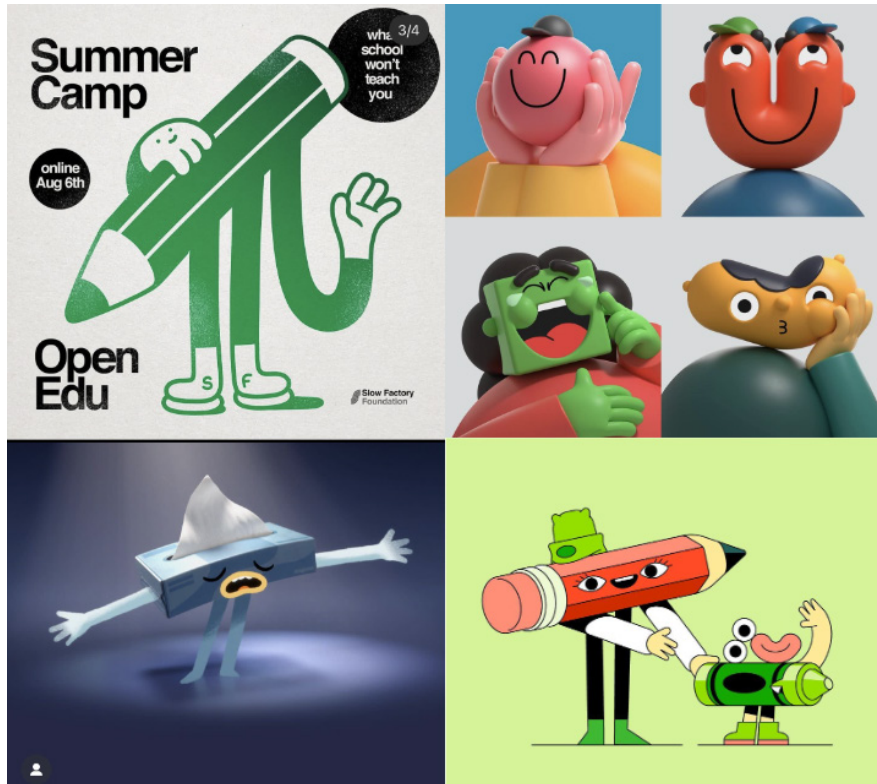




Punti chiave alta versatilità, alta chiarezza di concetto, minor espressività in piccoli formati, assenza dell'espressività del volto, permette di realizzare composizioni più complesse, puntare di più su un senso di sicurezza e fiducia meno sull'entusiasmo.

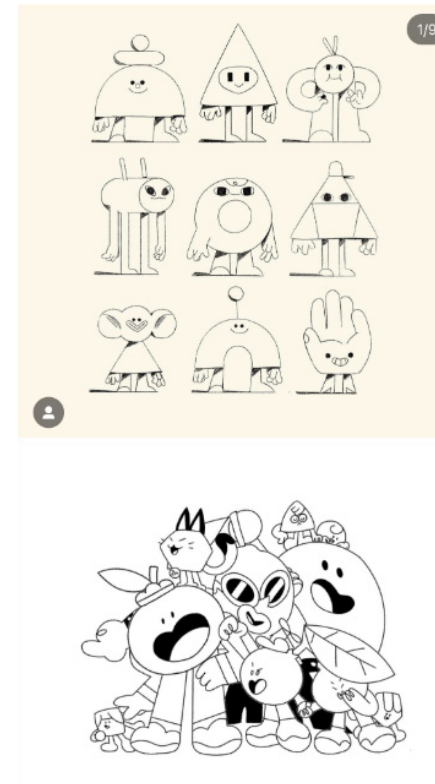
Moodboard 2

#



Moodboard 2

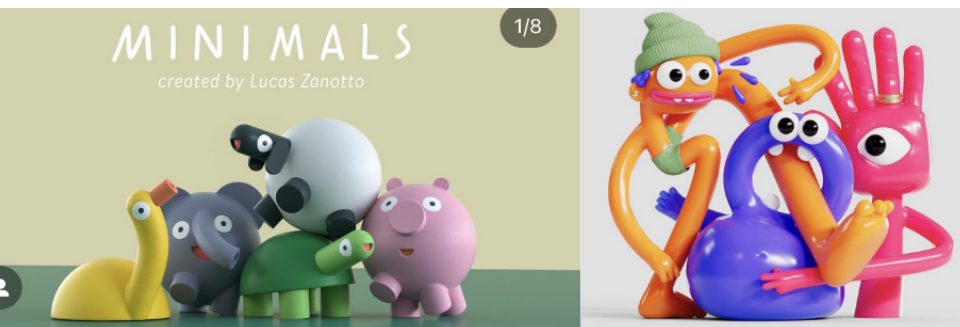
#



Punti chiave facilità nel creare un sistema coerente, immedesimazione ridotta, versatilità, alta espressività, rischio di ripetitività, permette di avere molti character diversi.

Moodboard 3

#



Moodboard 3

#



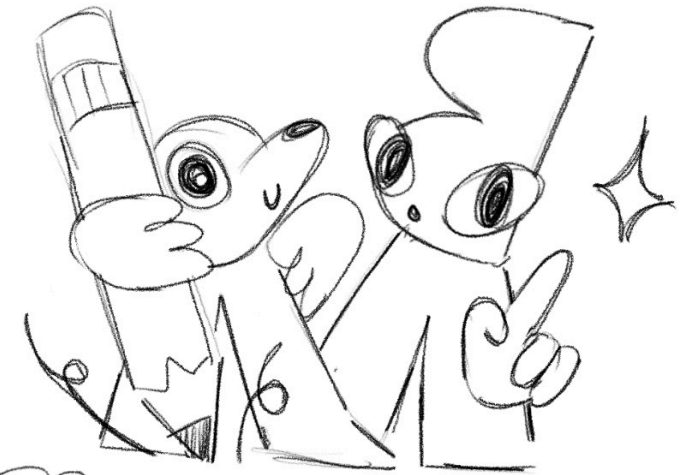
Punti chiave stile minimale. meno espressivo, può diventare ripetitivo, giocoso e divertente, adatto ai piccoli formati, immediato, poco senso di sicurezza.

Sketch

Basandosi su tutti i dati raccolti precedentemente è iniziata una **lunga fase di progettazione di sketch 2D** per evolvere gli stilemi di partenza in una declinazione pensata appositamente per Professione Creativo.

In questo processo si sono **scelte 2 illustrazioni principali** da cui **partire ad iterare variazioni**, isolando gli elementi di ognuna che sembravano funzionare maggiormente ed abbandonando quelli non idonei al progetto.

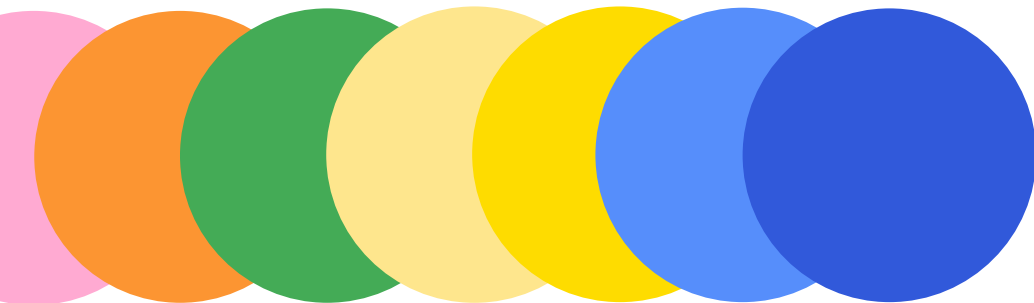
Una volta arrivati ad una selezione di sketch adeguati, questi sono stati **modellati in 3D** per osservare quali elementi fosse possibile convertire in 3 dimensioni, quali funzionassero maggiormente in maniera bidimensionale e quali invece fosse meglio abbandonare totalmente.



Palette Cromatica

Le cromie adottate da Professione Creativo sono estremamente limitate e concentrate intorno ad un giallo particolarmente intenso, confrontandosi con la committenza si è deciso, anche in un'ottica di un plausibile futuro cambiamento di branding, di espanderla nella realizzazione dell'illustration system.

Dopo una fase di sperimentazione di varie palette sui modelli 3D precedentemente realizzati si è deciso di **comporre il sistema principalmente con 4 colori: il blu, l'arancio, il rosa ed il giallo** distintivo della realtà, questo però utilizzato più in maniera limitata come cromia d'accento, anche per mantenere la leggibilità sui molti supporti presenti nella comunicazione attuale che spesso utilizzano questo colore come sfondo delle pagine.



Analisi degli output e creazione dei principles

Prendendo nuovamente in analisi le prime illustrazioni 3D realizzate, sono state **evidenziati i tratti** di queste che contribuivano in maniera positiva alla realizzazione di un illustration system accattivante, coerente ad adatto a vari formati e quelli che invece allontanavano dall'obiettivo.

A seguito di queste ulteriori considerazioni sono stati **stilati un insieme di principi** e criteri stilistici e tecnici che le illustrazioni realizzate per la comunicazione visiva di Professione Creativo devono necessariamente seguire per ottenere i risultati prefissati e per arrivare al sistema completo.

In seguito il tutto è stato messo in pratica realizzando una **serie di asset, ideati per i diversi formati** e output adottati dalla realtà, che rispettassero le linee guida individuate e comprovassero l'effettiva funzionalità di queste.

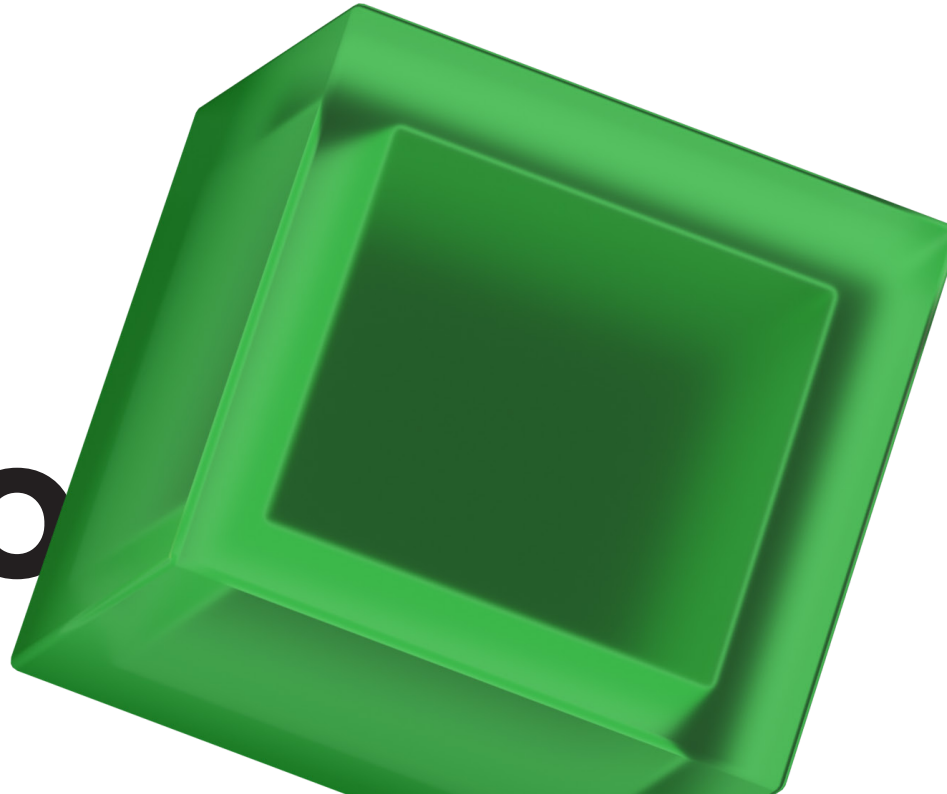
#4

Progetto

#4

- > Concept
- > Fasi progettuali
- > **Design Principles**
- > Casi d'uso e Asset
- > Conclusioni

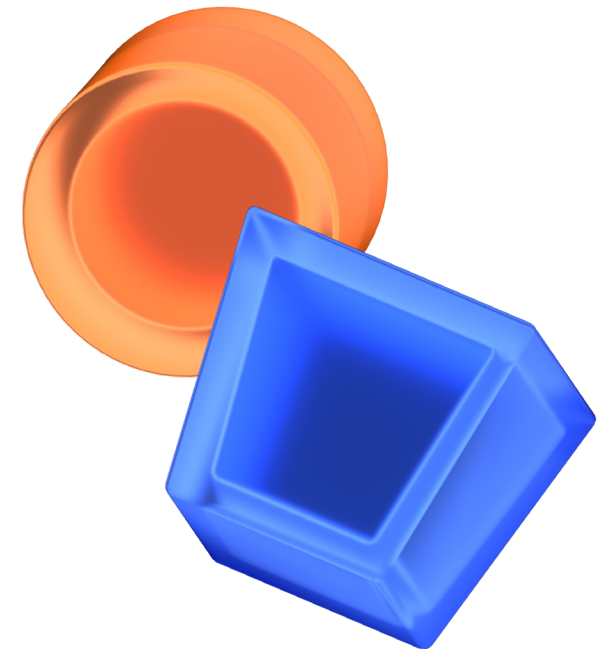
Progetto



Design Principles

Il sistema di illustrazioni è fondato su 6 principi che lo identificano e permettono la creazione di altri asset coerenti ed integrati al sistema:

- > **FORME GIOCOSE 3D**
- > **FRONT VIEW E ILLUMINIZIONE CHIARA**
- > **COLORI PIENI E VIVACI**
- > **ATTITUDINE AMICHEVOLE E CURIOSA**
- > **PERSONAGGI GEOMETRICI E MANI FLUTTUANTI**
- > **MATERIALI FLUO TRASPARENTI**



Forme giocose 3D

Il sistema si basa su **forme e costruzioni tridimensionali**, modellate su un programma 3D (Blender, C4D o altri).

Gli elementi che compongono le illustrazioni hanno uno **stile giocoso e semplificato**, vengono modellati a partire da uno studio delle proporzioni abbozzato in 2D.

Gli oggetti hanno **proporzioni esagerate** che li rendono più formosi e tondeggianti, gli angoli sono sempre smussati, non c'è una regola precisa per la quantità di smusso da utilizzare in quanto dipende dalle dimensioni dell'oggetto 3D ma l'effetto non deve mai risultare spigoloso o tagliente.

Ad esempio nel caso in cui volessimo modellare una **matita**, quest'ultima risulterà più **bassa e tozza** di una matita reale e la sua punta non sarà pungente ma bensì morbida.

Per enfatizzare l'apparenza giocosa e le proporzioni distorte gli oggetti possono essere ruotati e posti in maniera obliqua mostrando più lati e dettagli.



No

Si

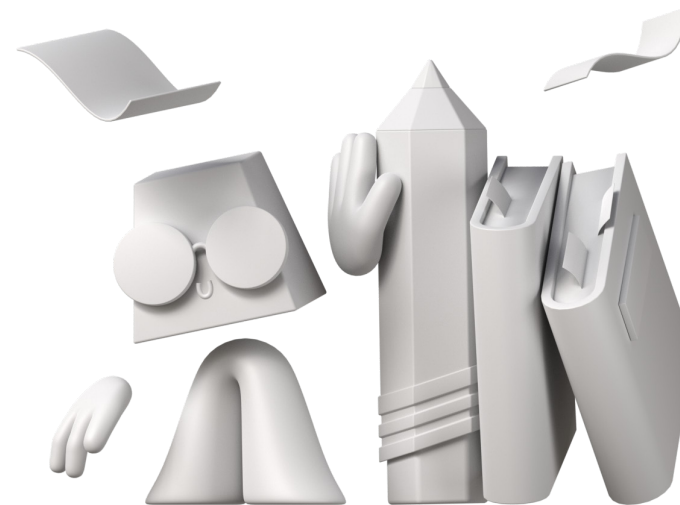
A sinistra una matita con proporzioni deformate e in linea con il sistema, a destra invece una matita con proporzioni realistiche non adatta al sistema.

Front view e illuminazione

Le illustrazioni di Professione Creativo sono progettate per essere visionate con una **prospettiva frontale ortografica** che cerca di andare dritta al punto con chiarezza, mantenendo però una tridimensionalità che dona spazialità e concretezza ai diversi elementi.

Sempre per una dinamica di immediatezza, **l'illuminazione è morbida** e avvolgente, è concentrata principalmente nella parte centrale dell'illustrazione ma è arricchita da riflessi lucidi che donano contrasto alla scena.

L'obiettivo è quello di **evitare un'illuminazione drammatica** ma puntare invece su uno stile comunicativo amichevole e solare.



Si



No

A sinistra una camera prospettica e angolata non adatta al sistema, a destra una camera frontale è ortografica coerente con il sistema.

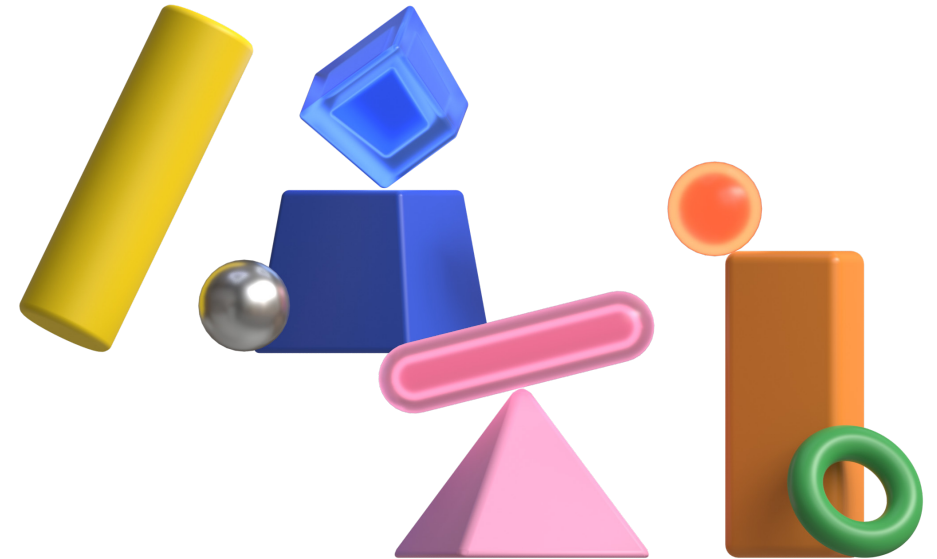
Colori pieni e vivaci


Per comunicare fiducia e tranquillità

l'illustration system si basa su una ristretta selezione di colori e sfumature, in particolare su 4 cromie principali, il gialla distintivo di Professione Creativo, blu, arancione e rosa, queste sono accompagnate da alcune loro versioni più chiare e leggere e da due varianti di bianco e nero neutre per completare le illustrazioni, infine in alcune scene si può notare una punta di verde per portare ritmo e eterogeneità nelle composizioni.

I 4 colori principali devono essere presenti in maniera più importante rispetto alle altre, **in particolare il blu**, tinta principale del sistema, deve avere una **rilevanza maggiore** anche per spiccare sui fondali gialli utilizzati attualmente nelle piattaforme di Professione Creativo.

Le tonalità secondarie solitamente svolgono un ruolo di accompagnamento nelle scene, e non possono essere presenti in maniera preponderante nelle illustrazioni hero per non creare troppa confusione cromatica.




#FEDB00 

#FEE58C 

#345AD9 

#578DFB 

#FFA9D1 

#FC9436 

#46AA57 

Attitudine amichevole e curiosa

Fin dagli albori tutto il progetto è stato sviluppato tenendo a mente i **risultati ottenuti dai sondaggi** presentati ad un campione che si trova a svolgere, o che ha recentemente svolto, il passaggio dal mondo dell'università a quello del lavoro, abbiano evidenziato che l'emozione più comune durante questo cambiamento sia senza ombra di dubbio l'**ansia**, in maniera nettamente superiore all'**entusiasmo che invece vogliamo comunicare**, lo scopo di Professione Creativo è cercare di **combattere queste emozioni negative** e lo stesso deve fare la sua comunicazione visiva.

Dai colori alle proporzioni, in tutti i dettagli delle illustrazioni è facile osservare la volontà di **comunicare calma ed un generale senso di sicurezza**, però allo stesso tempo si è provato con questo progetto a trasmettere anche **entusiasmo ed allegria** nei confronti di un periodo che spesso spaventa ma che altrettanto spesso porta a vivere nuove esperienze interessanti e arricchenti.



Personaggi geometrici e mani fluttuanti

I **personaggi** sono una parte fondamentale del sistema, permettono di esprimere emozioni e **rendono più facile l'immedesimazione**.

I personaggi del sistema sono astratti e formati da **tre parti principali** separate e fluttuanti che vengono **percepiti come un singolo personaggio** grazie alla coerenza compositiva.

Queste parti sono **la testa, le gambe e le mani**:

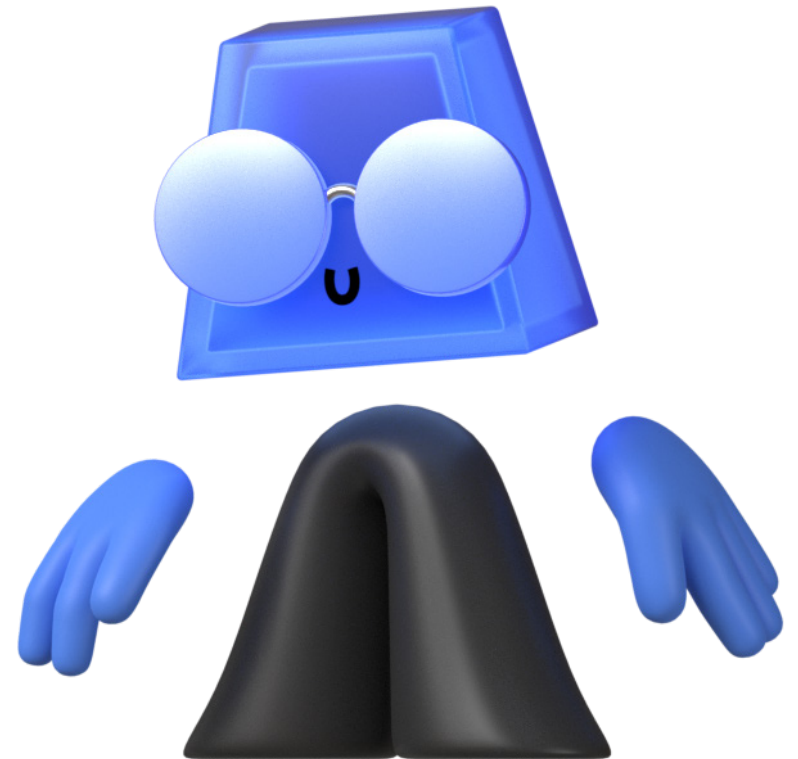
La **testa** è la parte più importante per la **caratterizzazione del personaggio**, ogni personaggio ha una testa differente guidata da diverse forme geometriche più o meno rigorose a seconda del carattere che vogliamo fornire al personaggio, le teste dei personaggi sono sempre **fluo e trasparenti**. I dettagli facciali, ovvero occhi e bocca, sono renderizzati con un materiale bidimensionale che li rende **chiaramente leggibili** a contrasto con il materiale della testa. (inserire render testa con occhi 2d)



Le mani sono una parte di fondamentale importanza per la **concretezza delle illustrazioni**, permettono l'immedesimazione da parte del creativo e rendono possibile l'interazione del personaggio con l'ambiente.

La forma delle mani è sempre la stessa e possono essere **riposizionate tramite un rig**, (inserire screenshot mano con rig) inoltre possono assumere **dimensioni differenti** per creare giochi di prospettiva o evidenziare elementi importanti della composizione.

Le gambe servono a creare dinamismo ed un piano di appoggio, ma anche a fornire **coerenza stilistica tra i personaggi**; nel caso in cui l'illustrazione sia piccola o non serva un piano di appoggio le gambe possono non essere utilizzate per favorire la leggibilità della composizione.

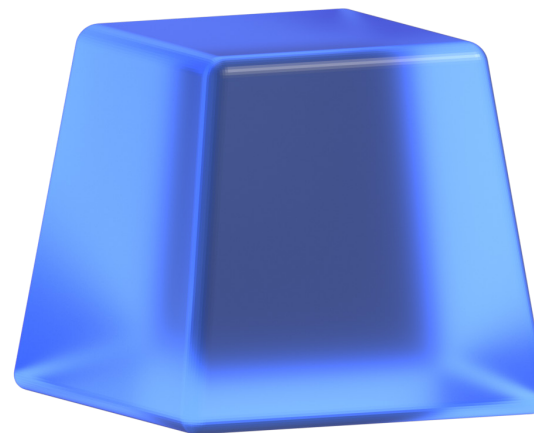


Materiali fluo trasparenti

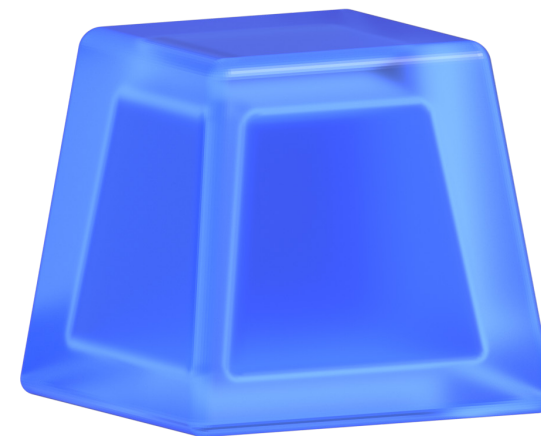
I **materiali** che compongono le illustrazioni sono **semplici ma di impatto**, gli elementi che devono spiccare all'interno di un'illustrazione sono renderizzati con **materiali fluo trasparenti**, gli oggetti renderizzati con questo tipo di materiale devono essere dotati di uno **spessore interno**.

Gli altri oggetti della scena vengono invece renderizzati con un materiale matte classico ma con la **ruvidità leggermente abbassata** in modo da permettere dei riflessi più vivi per enfatizzare le forme più morbide.

Alcuni oggetti che sono naturalmente formati da materiali ricchi di dettagli possono essere renderizzati con materiali più complessi e con l'aiuto di texture più realistiche ma solo per evidenziarne poche caratteristiche distintive.



No



Si

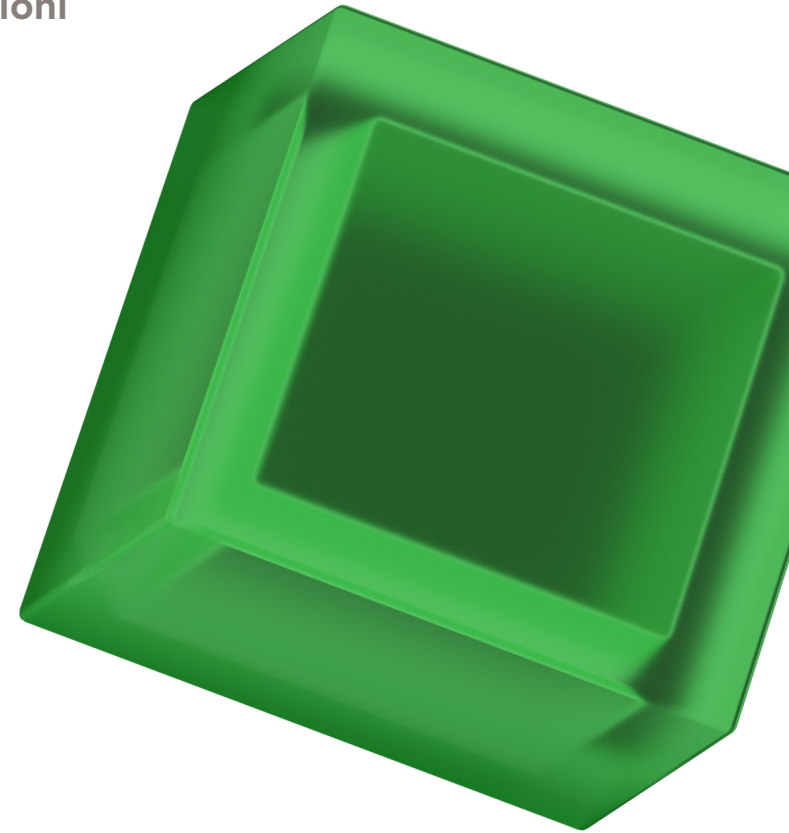
A destra un oggetto con materiale trasparente ma senza spessore, a sinistra un oggetto con materiale trasparente e spessore usato correttamente.

#4

Progetto

#4

- > Concept
- > Fasi progettuali
- > Design Principles
- > **Casi d'uso e Asset**
- > Conclusioni



Progetto

Fotografia e Illustrazione

FOTOGRAFIE Le fotografie sono il primo strumento di comunicazione visiva adottato da Professione Creativo, grazie alla loro spontaneità e per merito della loro sincerità sono perfette per raccontare gli eventi, i talk ed i workshop passati sulla pagina Instagram.

Queste spesso si concentrano sui volti dei partecipanti, con scatti rubati che pongono l'attenzione sulle emozioni, puntando ad una comunicazione onesta e inclusiva.

ILLUSTRAZIONI 3D Con questo progetto si è voluto espandere la comunicazione di Professione Creativo andando ad includere anche delle illustrazioni 3D in parallelo alle già presenti fotografie, queste possono essere divise in 3 categorie che verranno affrontate in ordine decrescente in base alla loro dimensione e, conseguente, complessità:

- > **ILLUSTRAZIONI HERO**
- > **ILLUSTRAZIONI SPOT**
- > **STICKER**
- > **FORME**



Esempio di fotografia utilizzata solitamente per la comunicazione di Professione Creativo.

Illustrazioni Hero

Le illustrazioni hero sono progettate per essere funzionali sui **supporti più voluminosi**, come un poster o una pagina web introduttiva.

Sono composte da un **character 3D a figura intera che interagisce** con una serie di oggetti tipici delle professioni creative, sono particolarmente indicate per essere utilizzate anche in maniera indipendente, non necessitano di un testo che le accompagni, per questo possono venire usate su tutta quella serie di output che puntano molto su una comunicazione visiva (merchandise e cartellonistica) per trasmettere e raccontare velocemente il TOV di Professione Creativo.

La loro estetica **più ricca di elementi** le rende anche adeguate ad alleggerire ed a rendere più interessanti pagine e output che altrimenti risulterebbero composti da poche linee di testo.



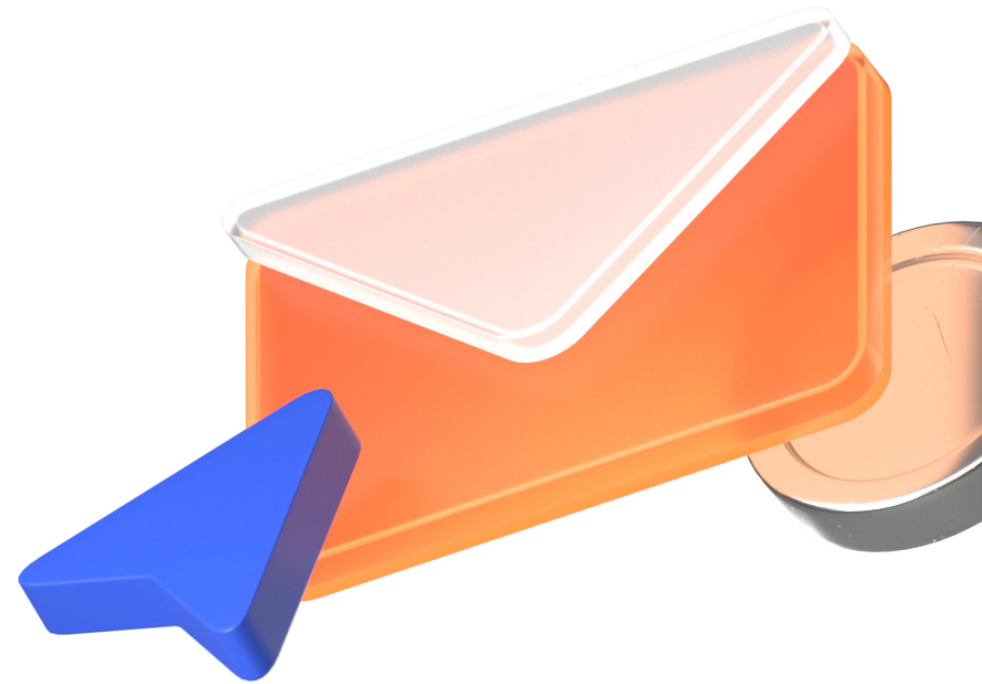
Illustrazioni Spot

Sono illustrazioni 3D disegnate per funzionare su **supporti di dimensioni ridotte** (smartphone e gadget) e per **accompagnare in maniera leggera** contenuti testuali.

Si compongono di un numero limitato di elementi per **favorire la leggibilità** anche in spazi ridotti, in particolare nel caso si decida di utilizzare un personaggio, questo non deve essere accompagnato da altri elementi e conviene utilizzare un primo piano sul volto di questo, la sua espressione quindi diventerà il contenuto più evidente e importante dell'illustrazione.

Nel caso invece fosse necessario un asset più esplicativo e meno emozionale si può usare una composizione di una **serie limitata di oggetti** caratteristici delle professioni creative, questi sono progettati per essere utilizzabili in maniera trasversale da illustrazioni di dimensioni maggiori (hero) come su supporti più minuti.

Gli asset spot svolgono un **ruolo esplicativo** e meno narrativo quando rapportate a quelle più voluminose, rendendole leggere ed adatte ad una moltitudine di output mantenendo il TOV di Professione Creativo.



Sticker

Sono ideati per **trasportare i personaggi e la comunicazione** proposta per Professione Creativo in maniera informale principalmente nei **social network**.

L'associazione si struttura attorno ad una community che ha base sulla piattaforma di chat e chiamate **Discord**, per questo, ma anche per un utilizzo nelle **storie di Instagram** o nei messaggi Whatsapp, sono stati progettati questi asset in grado di permettere a tutte le persone che magari fanno parte della realtà con un ruolo da fruitori di poter comunque adottare la comunicazione di questa.

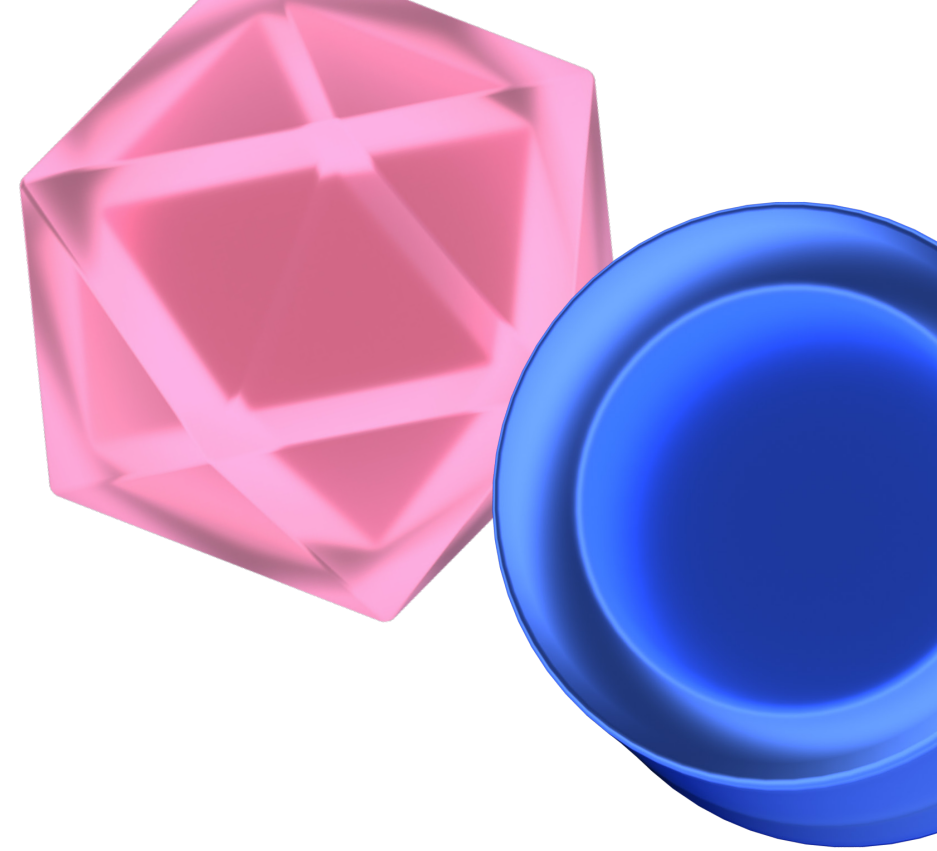
Possono essere **animati o statici**, ma devono essere necessariamente composti da un numero molto limitato di elementi per permettere una facile ed immediata condivisione. Con un TOV leggero e colorato, sono disegnate per essere versatili e accattivanti, in modo da poter essere utilizzate per esprimere concetti semplici in maniera amichevole.



Forme

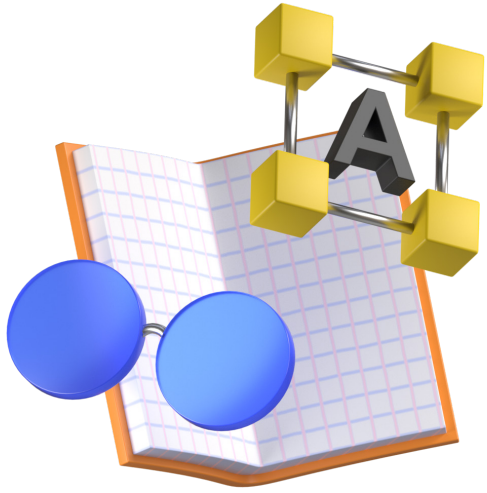
Il sistema di illustrazioni viene infine completato dalla presenza di varie **forme geometriche tridimensionali** realizzate con **materiali trasparenti**, in linea con il trattamento estetico adottato per i character, che vanno ad adornare la comunicazione, aiutando a rendere riconoscibile Professione Creativo anche quando l'utilizzo di illustrazioni più concrete e complesse si dimostrerebbe troppo impattante.

Queste possono essere utilizzate, ovviamente rispettando tutti i canoni cromatici e di complessità del sistema, sia per **completare contenuti testuali** sia per andare a completare output in cui sono presenti illustrazioni hero e/o spot per creare equilibrio ed armonia.



Asset

Illustrazioni Spot



#

Asset

CREATIVO ENTUSIATA - Sticker



#

Asset

#

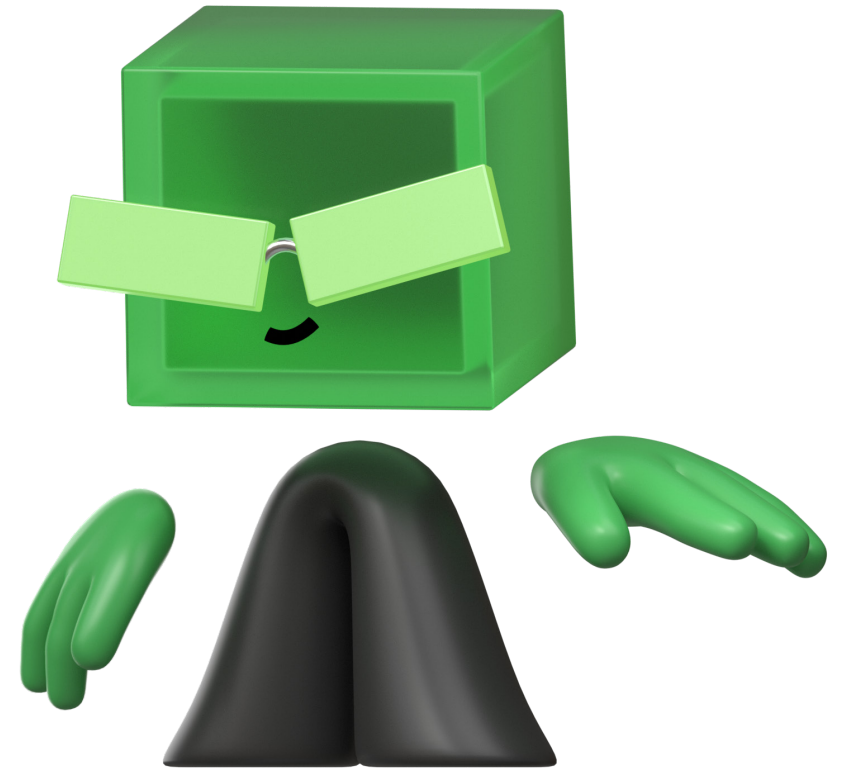
CREATIVO EQUILIBRISTA - Sticker



Asset

#

CREATIVO IDEALISTA - Sticker



Asset

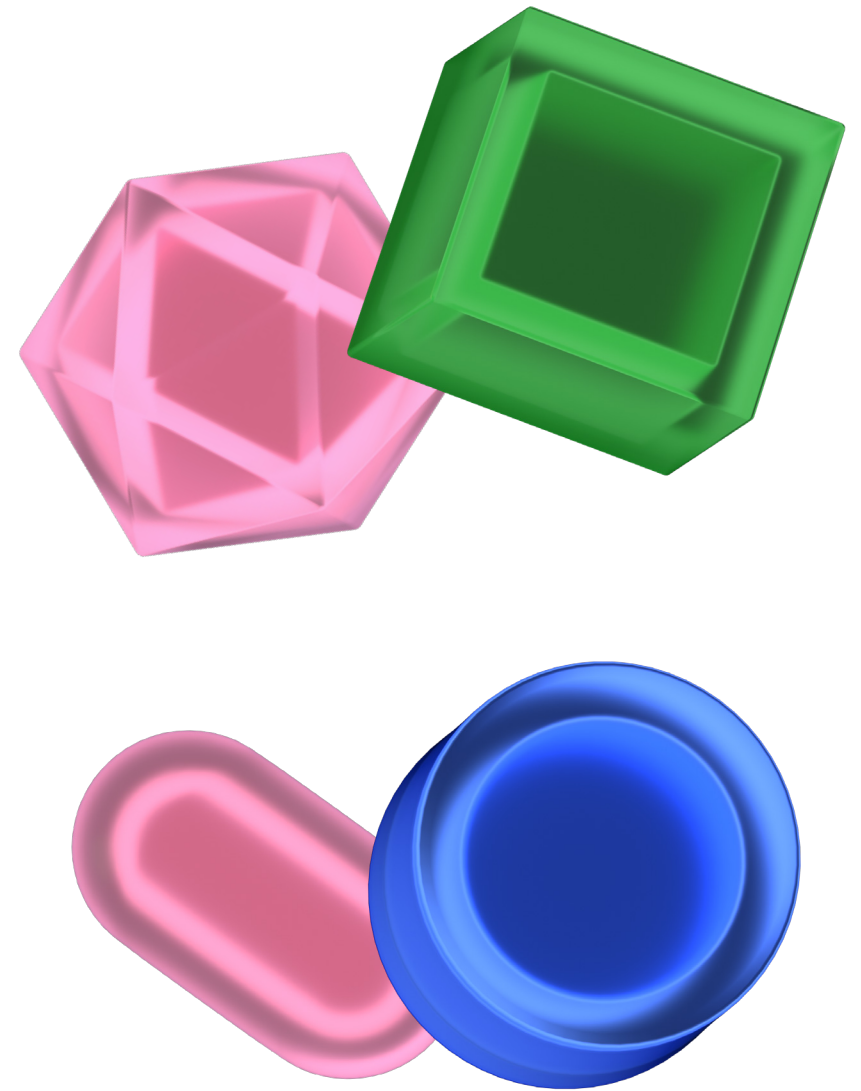
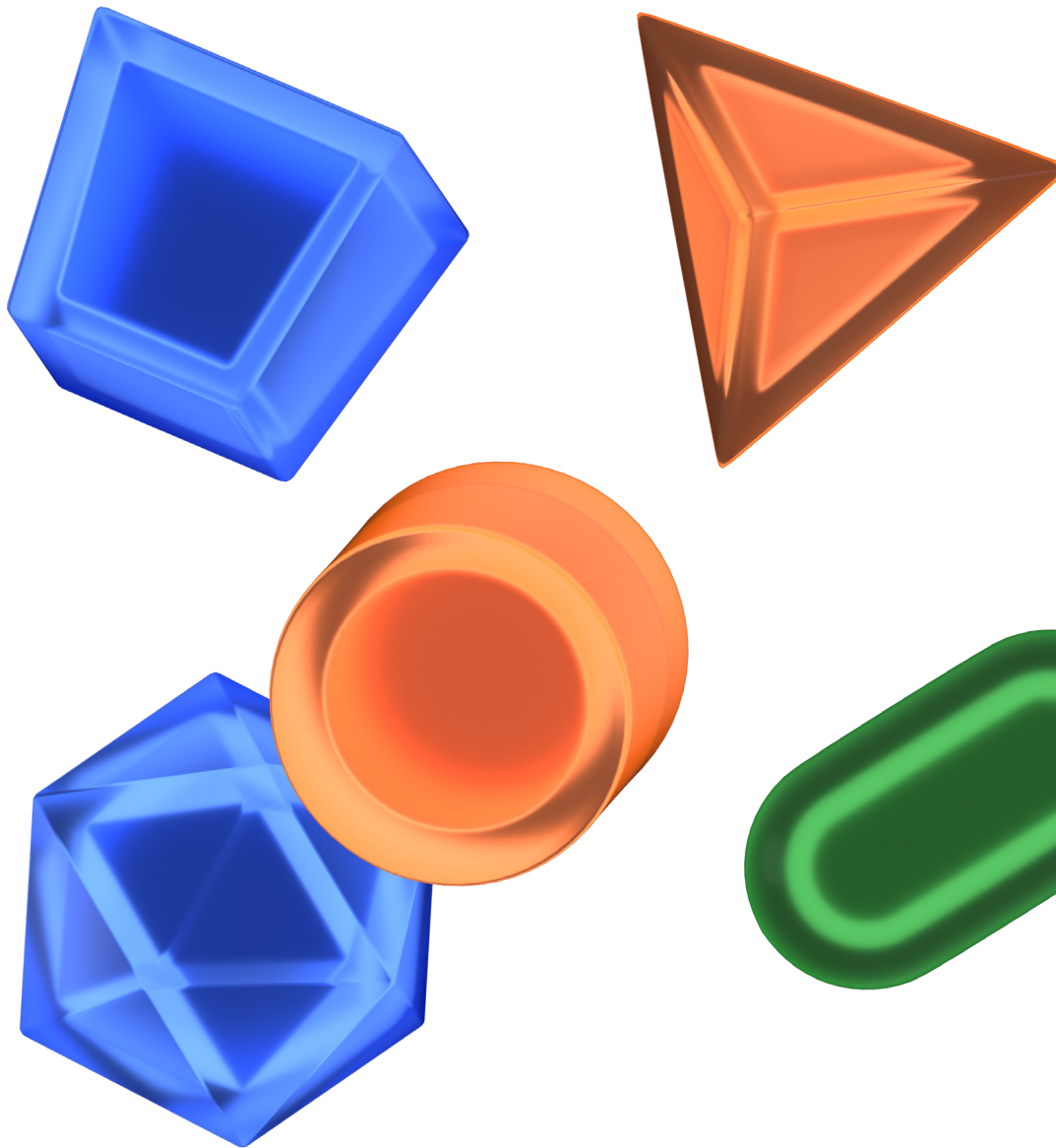
Forme

#

Asset

Forme

#



Mockup

Per comprovare l'effettiva **funzionalità dell'illustration system** sono stati realizzati alcuni **mockup** con una selezione di asset per mostrare concretamente come questi potrebbero **integrarsi** ed andare a completare la comunicazione di Professione Creativo in modo immediato e pratico.

Mockup

#

Presentazioni di eventi



La realizzazione di presentazioni per eventi e workshop potrebbe essere facilmente resa più accattivante ed interessante grazie all'utilizzo delle illustrazioni 3D.

Mockup

#

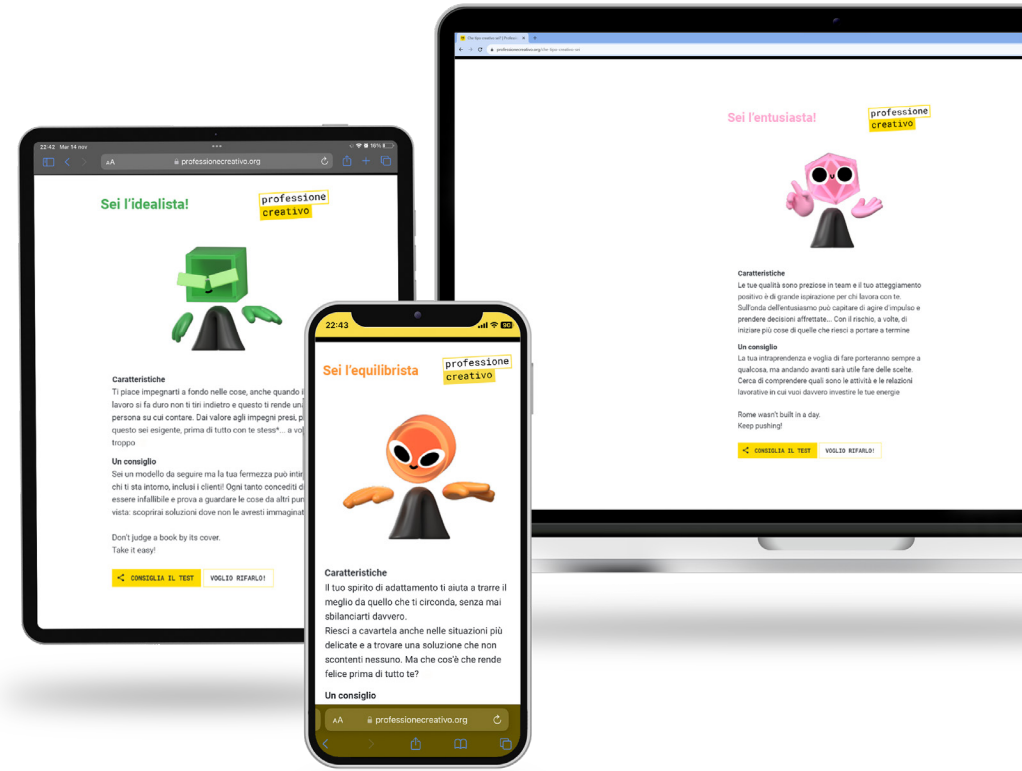
Test - Che tipo di creativo sei?

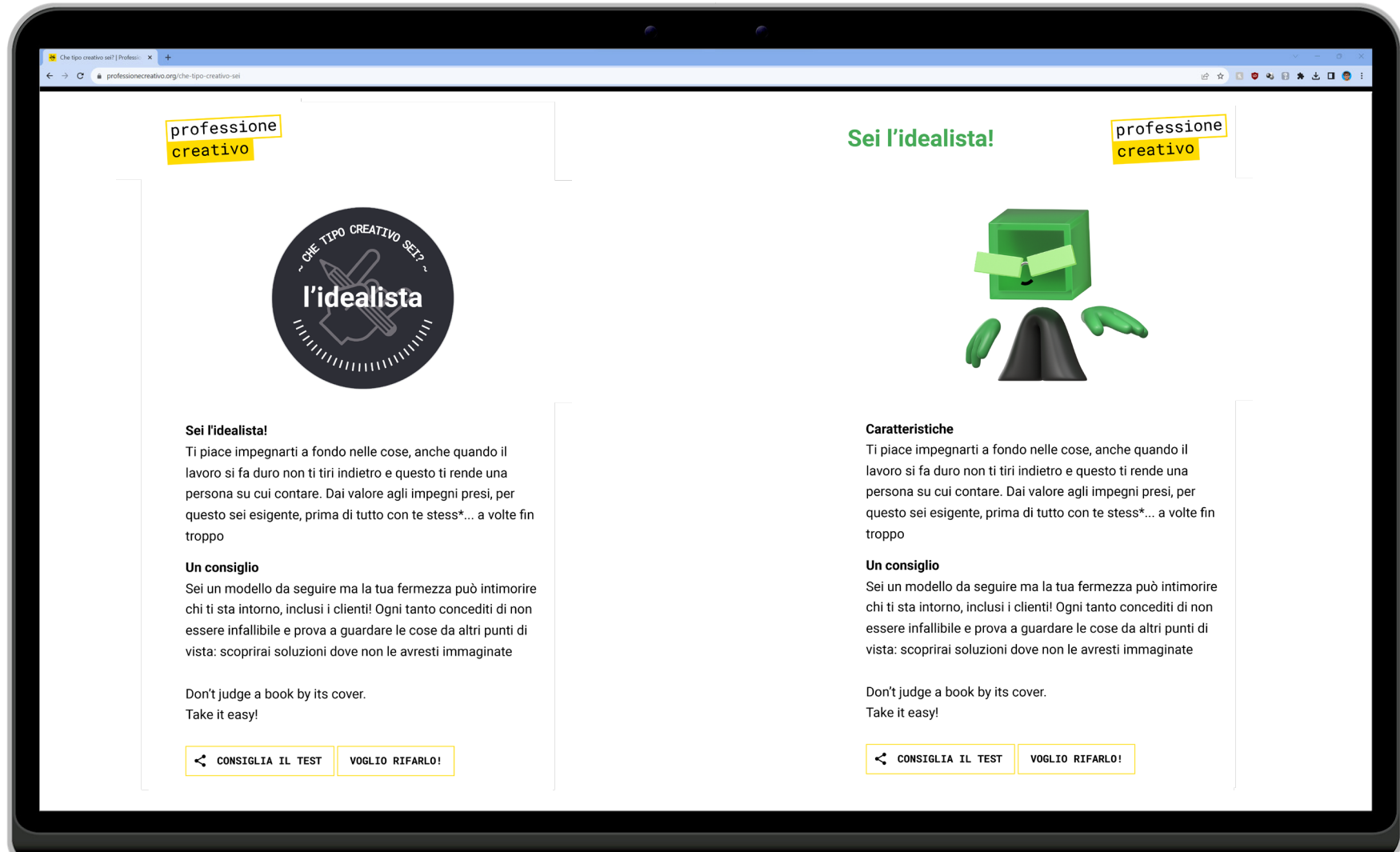


Mockup

#

Test - Che tipo di creativo sei?





Mockup

#

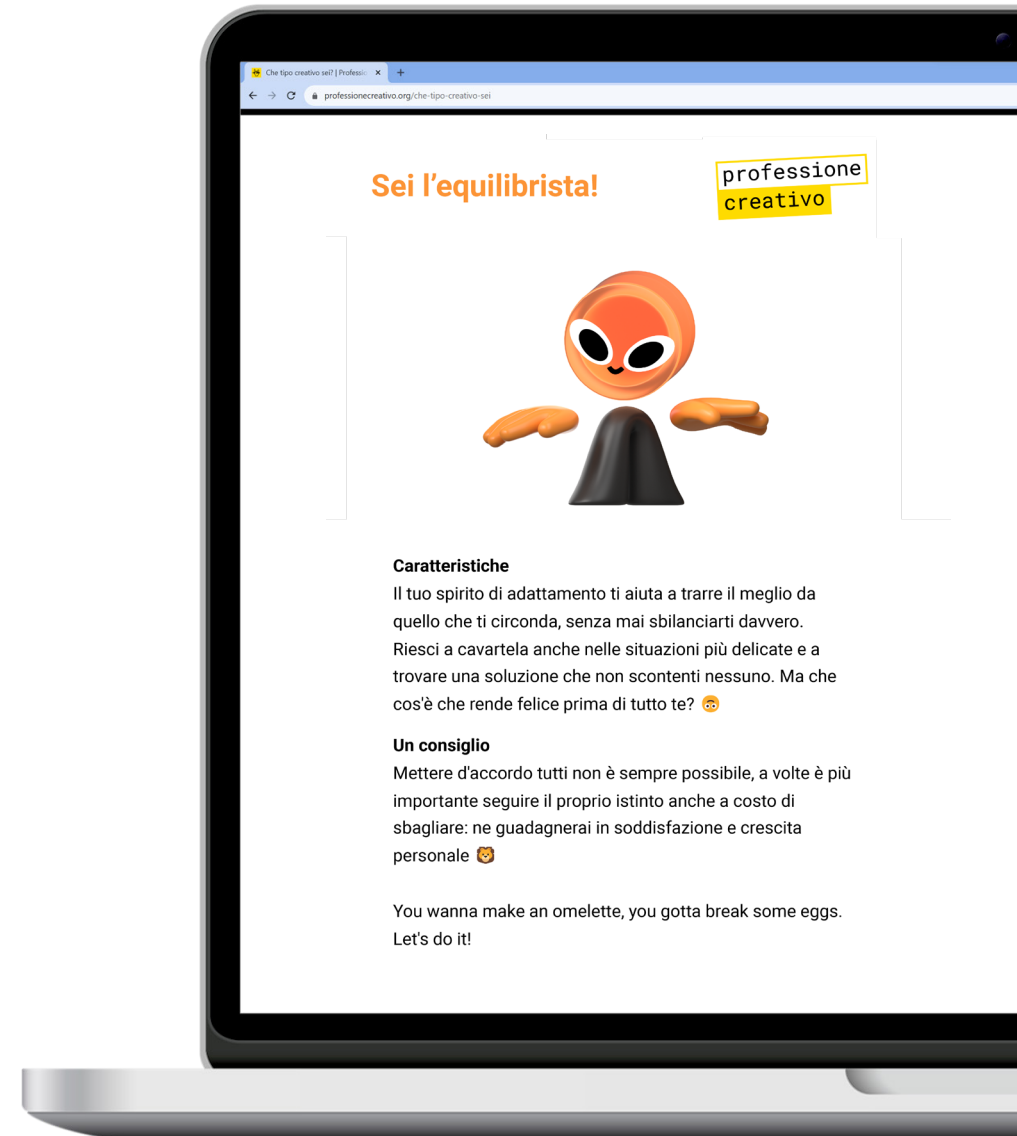
Test - Che tipo di creativo sei? - SPILLE



Mockup

#

Test - Che tipo di creativo sei?



Mockup

Sito > PRIMA

#



Mockup

Sito > DOPO

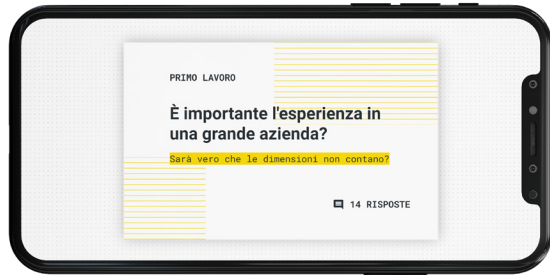
#



Mockup

Sito > PRIMA

#



Mockup

Sito > DOPO

#



Mockup

Instagrama - Stories

#



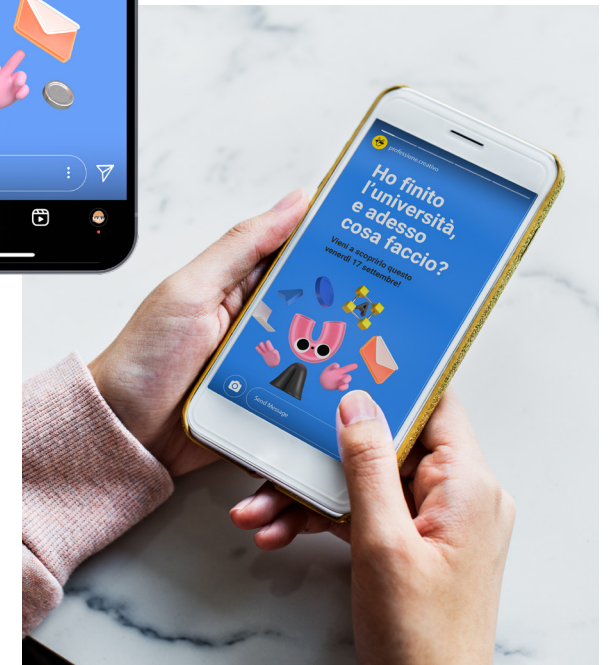
Mockup

Instagrama - Stories

#



La realizzazione di presentazioni per eventi e workshop potrebbe essere facilmente resa più accattivante ed interessante grazie all'utilizzo delle illustrazioni 3D.



Mockup

Poster per evento



#

Mockup

Poster per evento



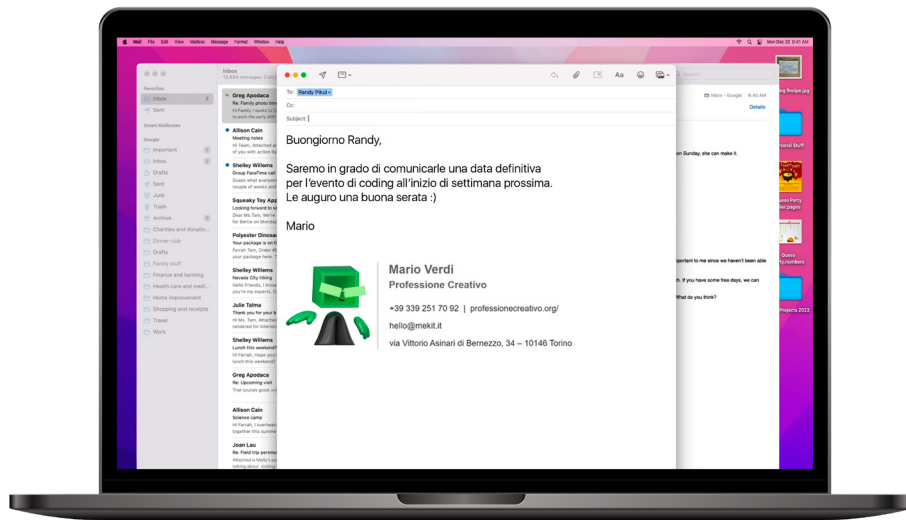
#

Un esempio di possibili manifesti realizzati per comunicare un evento organizzato della realtà, in cui si può osservare come il sistema e le illustrazioni si comportino su sfondi con diverse colorazioni.

Mockup

Firma digitale

#



Mockup

Tote bag

#



Con l'inserimento delle illustrazioni nella comunicazione anche gli output comunicativi e promozionali della realtà potrebbero aumentare, con tutti questi elementi per esempio diventa più immediato immaginare una tote bag che mostri in maniera immediata il TOV del progetto.

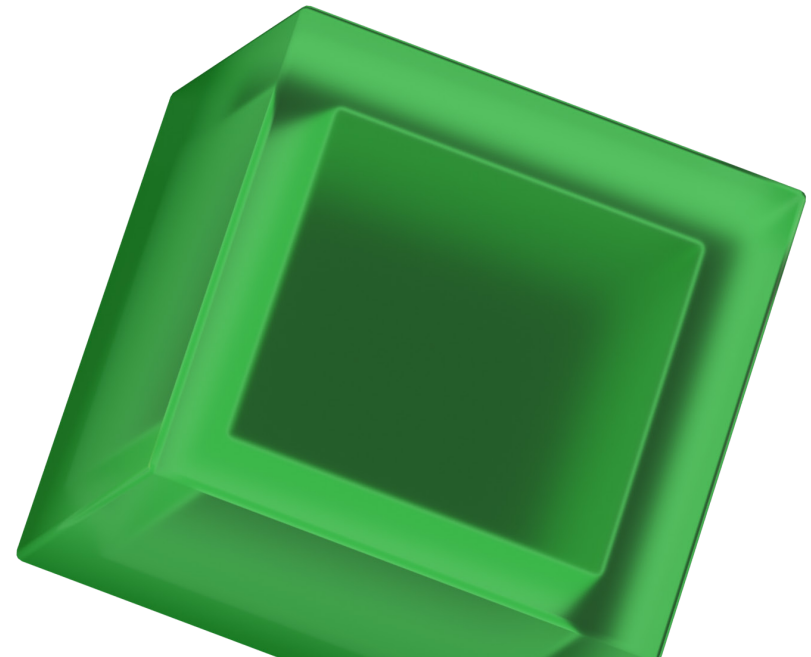
#4

Progetto

#4

- > Concept
- > Fasi progettuali
- > Design Principles
- > Casi d'uso e Asset
- > Conclusioni

Progetto



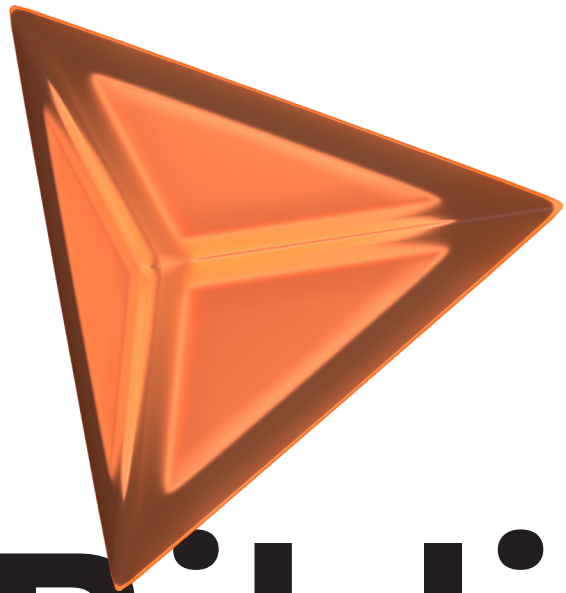
Conclusioni

Dopo un'attenta **analisi del progetto** svolta **con la committenza** l'illustration system proposto è stato ritenuto una valida aggiunta alla comunicazione attuale del progetto, in grado di **esprimere chiaramente i valori della realtà** e delle persone da cui è composta, rendendo più iconica e riconoscibile una comunicazione molto minimale.

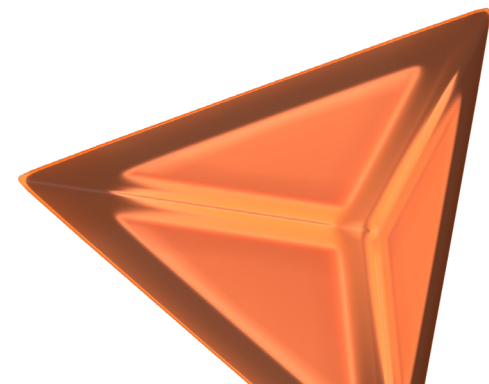
Il progetto risulta **funzionale ai supporti attualmente utilizzati** da Professione Creativo ma, nel caso questi dovessero cambiare in futuro, anche il sistema potrebbe essere adattato a sua volta, mantenendo comunque la direzione stilistica precedente ma con una realizzazione di asset grafici nuovi.

Il progetto potrebbe essere ulteriormente **espanso in futuro** andando a strutturare una **nuova brand identity** per Professione Creativo che includa in maniera rilevante in tutti i suoi aspetti il sistema di illustrazioni e che rispetti le linee guida di questo, per raggiungere una coerenza ancora maggiore nell'**integrazione degli asset 3D nella comunicazione** della committenza.





Biblio- grafia



Bibliografia

Falcinelli R., *Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram*, Einaudi, 2020

Munari B., *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Editori Laterza, 2017

Falcinelli R., *Critica portatile al visual design*, Einaudi, 2014

Bang M., *Picture This: How Pictures Work*, SeaStar Books, 2000

Couldwell A., *Laying the Foundations: A book about design systems*, Lightning Source INC, 2009

#

Sitografia

#

Dribbble, *Illustration Systems 101: Creating a visual language for brand success*, <https://dribbble.com/stories/2020/05/06/illustration-systems-adam-ho>

Blush, *Everything You Need to Know About Illustration Systems*, <https://blush.design/blog/post/illustration-systems-definition#:~:text=An%20illustration%20system%20is%20a,artwork%20in%20a%20certain%20style%22>

Toptal, *Brand Illustration 101: Visualizing the Narrative*, <https://www.toptal.com/designers/brand/brand-illustration-system>

Medium, *How to design an illustration system. The value of product illustrations and how to create a scalable system*, <https://medium.com/@leslongui/munchies-collection-blushdesign-8115ed6d169f>

Indeed Design, *Building Scalable Illustrations for Your Design System*, <https://indeed.design/article/building-a-scalable-illustration-system>

Sitografia

Smashing Magazine, *Brand Illustration Systems: Drawing A Strong Visual Identity*, <https://www.smashingmagazine.com/2019/12/brand-illustration-systems-visual-identity/>

Duolingo, *Brand Guidelines*, <https://design.duolingo.com/identity/imagery>

Dropbox Design, *Visual Imagery*, <https://dropboxdesignstandards.com/foundation/visual-imagery/Illustration/intro#stylistic-principles>

It's Nice That, *Alva Skog Wettransfer*, <https://www.itsnicethat.com/news/alva-skog-wettransfer-illustration-180221>

Adobe Max, *Composition, Color, and Shapes as Tools to Communicate Ideas*, <https://www.adobe.com/max/2023/sessions/emea-composition-color-and-shapes-as-tools-to-comm-vs806.html>

Airbnb Design, *Creating illustration guidelines for a more inclusive visual identity*, <https://airbnb.design/your-face-here/>

#

Sitografia

Medium, *Redesigning the illustration style at Shopify*, <https://ux.shopify.com/redesigning-the-illustration-style-at-shopify-a-94dc893cd77>

Slack, *Illustration guidelines*, <https://brand.slackhq.com/illustration>

Ilo, *Google Chrome OS Illustration System*, <https://illo.tv/google-chrome-os>

Behance, *Satisfay - TVC2020*, https://www.behance.net/gallery/98366207/Satisfay-TVC2020?tracking_source=search_project-%7Csatisfay

Ilo, *Strava Illustrations*, <https://illo.tv/strava>

ManvsMachine, *Visual Identity Nike Kids*, <https://mvsm.com/project/air-max-kids>

Behance, *Netguru. Smart Illustration System*, <https://www.behance.net/gallery/83841655/Netguru-Smart-Illustration-System>

#

Sitografia

#

IBM, *Design Language Overview*, <https://www.ibm.com/design/language/illustration/overview/>

Atlassian, *Design System*, <https://atlassian.design/foundations/illustrations>

Behance, *Gigs: Brand Identity, Website & UX+UI*, https://www.behance.net/gallery/155663161/Gigs-Brand-Identity-Website-UXUI?tracking_source=search_project|ui+illustration

Linn Fritiz, *Nike Live North Territory*, <https://www.linnfritz.com/#/nike-live-north/>

Hobbes. *Google Graphic Novel*, https://hobbes.work/project/google_graphic-novel/

Behance, *Samsung Illustrations*, <https://www.behance.net/gallery/137912535/Samsung-Illustrations>

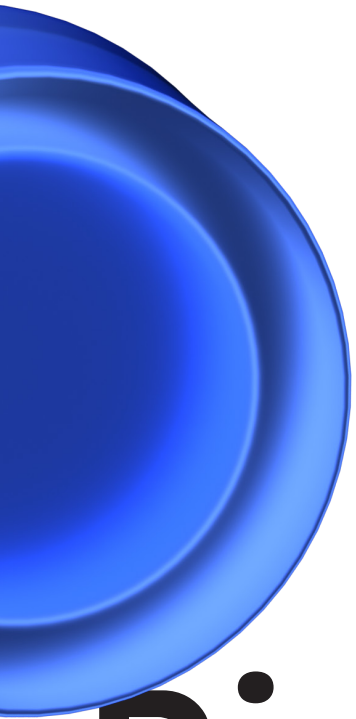


#6

Ringraziamenti

#6

- > Ringraziamenti comuni
- > Ringraziamenti Michele
- > Ringraziamenti Luca



Ringra- ziamenti

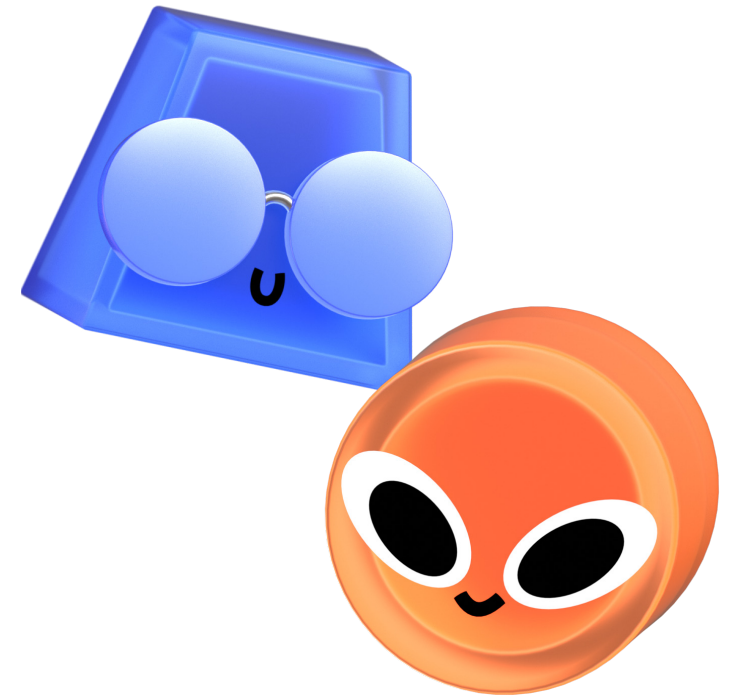


Ringraziamenti comuni

Vorremmo innanzitutto ringraziare Alice Ninni e Luca Cattaneo, i nostri relatori che ci hanno accompagnato e supportato nella creazione di questo progetto e nella stesura della tesi, dimostrandosi sempre disponibili ed entusiasti. Ringraziamo anche Professione Creativo, progetto da loro guidato e committente per questa tesi, grazie al quale abbiamo avuto modo di conoscere altri professionisti e realtà con cui scambiare ed apprendere nuove conoscenze, in maniera informale e dinamica.

Siamo inoltre grati a tutti i Docenti ed i Collaboratori che hanno condiviso con noi la loro passione ed esperienza.

Un altro sentito ringraziamento va ai nostri compagni di corso, con i quali abbiamo affrontato lavori di gruppo e revisione, parte fondamentale nel rendere questa esperienza arricchente e formativa.



Ringraziamenti Michele

Giunto alla conclusione di questo percorso voglio dedicare un momento per riflettere su questo periodo della mia vita durante il quale ho avuto modo di cambiare e apprendere molto.

Per me la scelta di questa facoltà non è stata assolutamente ovvia e priva di difficoltà, durante il liceo le mie idee su questa scelta erano vaghe e plasmate da idee altrui.

Solo in un passato momento di riflessione come questo ma quattro anni fa, ho avuto la lucidità e il privilegio di poter scegliere un percorso che ritenessi mio seppur non del tutto consapevole di cosa mi aspettava. Dopo questi anni non posso che essere contento della scelta fatta, sento di aver intrapreso un percorso difficile ma stimolante e credo che questi tre anni di università siano stati un buon trampolino dal quale tuffarsi per iniziare a nuotare.

Per questa possibilità che mi è stata offerta devo in primis ringraziare i miei genitori che mi hanno sempre dato fiducia e libertà senza pretendere nulla in cambio.

Ringrazio mia mamma Fiorella che mi ha sempre spronato e aiutato ad affrontare i miei dubbi.

Ringrazio mio papà Marco che anche senza dover parlare troppo è sempre stato un esempio pratico da seguire per capire come superare ogni problema.

Ringrazio mio fratello Emanuele che si è interessato al mio percorso ed è stato presente ogni qual volta chiedessi un consiglio.

Ringrazio mio nonno Mario di cui ricordo l'energia e la curiosità interminabili, due valori per me fondamentali che spero un giorno di riuscire a condividere anche io.

Ringrazio Giulia che mi ha aiutato in ogni momento e mi ha fatto sorridere tanto in questi anni, la ringrazio per la sua spontaneità e per la sua pazienza.

Ringrazio anche i miei amici e compagni di corso che hanno arricchito moltissimo il valore di questi anni.

In particolare ringrazio:

Luca con il quale ho lavorato tutte le sere di questi ultimi mesi condividendo un po' di stanchezza ma anche tanta energia, spero che continueremo ad avere la stessa passione e a supportarci come abbiamo fatto in questi anni.

Stefania che è stata un'amica sincera fin dai primi giorni di università.

Matteo, Simone, Luca Brogi e ancora Luca Morello dai quali ho imparato tanto e con cui ho condiviso tante giornate e lavori di gruppo che ricorderò sempre con un sorriso.

Michele



Ringraziamenti Luca

Giunti alla fine di questo percorso durato 3 anni, mi sembra il minimo prendermi uno spazietto per ringraziare tutte le persone che mi hanno accompagnato e supportato in questa parte fondamentale della vita che ricorderò sempre con un sorriso malinconico.

Al mio Papà, hai mostrato la strada e gettato le basi per l'uomo che vorrei un giorno diventare, mi hai insegnato che non c'è niente di male a mostrare le proprie emozioni, anzi. Quando ci siamo lasciati non eravamo neanche sicuri di che università avrei intrapreso, ora sto per diventare un Designer, non suona altisonante quanto il tuo titolo ma spero tanto tu sia fiero di me, bullo. La tua mancanza rende questi anni e l'avvicinarsi di questo giorno difficili, ma come mi hai sempre insegnato, probabilmente è anche ciò che gli dà valore. Non hai lasciato un esempio facile da raggiungere, ma spero tanto di imparare ad amare quanto mi hai sempre amato tu.

A mia Mamma, costante certezza di questa vita esageratamente imprevedibile, pronta a privarsi di tutto per dare a me e a mio fratello, sola ti sei stremata per darmi l'amore di cento.

Hai tanto voluto, ora posso dire anche giustamente, che facessi questa università. Non esistono parole per ringraziarti per quello che hai fatto in questi anni e per tutto ciò che continui a fare, sei la persona più forte che io conosca.

Al mio fratellone, Pietro, che in infanzia mal sopportavo, ma che ora mi rallegra al solo pensiero di rivederlo, compagno di tutto ciò che questa vita ha deciso di tirarci addosso, sempre nella stessa squadra, pronto a darmi forza senza il bisogno di utilizzare una singola parola, tanto diverso da me, ma anche colui che più sento mi capisca in questo infinito mondo.

A Stefania, nei momenti che anche per te erano i più bui hai continuato a prederti cura di noi come fossimo tuoi figli, sei parte integrante della mia famiglia.

A Daniele, che mi mostra quotidianamente il valore dei piccoli gesti, per l'immenso affetto non dovuto.

Ai miei zii, ai cugini e alle nonne, con cui ogni volta che ci si vede tutto sembra più sereno, ognuno a modo suo in grado di farmi sentire a casa.

Ai miei amici tutti, a quelli arrivati da poco e a quelli che ci sono sempre stati, tra le fortune più grandi che si possano desiderare.

Ai “cavalli pazzi”, fino ad oggi compagni di università, spero adesso compagni di ciò con cui il futuro vorrà sorprenderci; alle nostre mille grigliate, agli infiniti beer pong e alle serate in Santa Giulia, siete il miglior gruppo di amici che potessi desiderare, di quelli che un tempo pensavo esistessero solo nelle sitcom americane o nelle canzoni dei cantautori, il vero motivo per cui questi anni resteranno indelebili nella mia mente, grazie per avermi fatto sempre sentire sinceramente amato.

A Michele, per le infinite serate di tesi, per gli assurdi viaggi in bici, ai litigi che finivamo abbracciandoci in lacrime, nonostante le nostre differenze, uno dei pochi che penso mi abbia sempre capito senza bisogno di parlare.

A Matteo, Simone e di nuovo Michele, per avere reso ogni lavoro di gruppo un'occasione per stare con i propri amici, per esserci stati quando io non riuscivo, nella speranza che io vi abbia fatto sentire anche in minima parte come voi avete fatto sentire me.

I momenti insieme sono i più divertenti che abbia passato, spero siano solo una minima parte di quelli che la vita ancora ci riserverà.

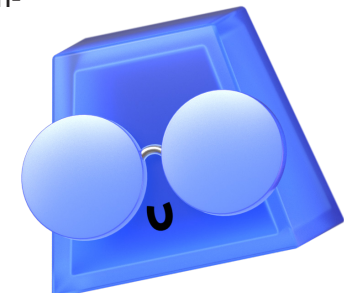
A Francesca, sempre pronta a qualsiasi ora ad ascoltare qualsiasi pensiero mi passasse per la testa, per aver condiviso con me le risate e le lacrime.

A Valentina, per esserci stata quando ne avevo estremo bisogno, e che da allora è rimasta una costante su cui contare.

A Stefania, perché potremmo non vederci per 100 anni ma una volta assieme sembrerebbe che non ci siamo mai allontanati. E infine al mio incredibile gatto Roxy, divenuta mascotte di tutto il mio giro di amici, nonché enorme motivo di distrazione durante i lavori di gruppo.

A tutti voi che ho citato, e a tutti quelli che hanno attraversato la mia strada lasciando la loro impronta, vanno questi ringraziamenti, siete il motivo per cui amo così tanto questa vita.

Luca



**Illustrazioni semplici
per emozioni complesse**
Progettare un illustration
system 3D coerente e
flessibile per Professione
Creativo

Relatore

Luca Cattaneo

Co-relatrice

Alice Ninni

Tesisti

Michele Giamello

Luca Morello

