

Sono Luca Boscolo e questo è il mio

# PORTFOLIO

dai un'occhiata ai miei lavori

[Clicca qui dai →](#)

+ Questo è un **PDF interattivo**, è navigabile e cliccando sui pulsanti verrai reindirizzato nella sezione corrispondente del file.  
Per tornare alla linea del tempo sarà sufficiente cliccare sull'apposito pulsante [← Torna a linea del tempo](#)  
Il mio consiglio è quello di consultare questo PDF in questo modo ma puoi anche scorgerlo come se fosse un normale file.

Clicca qui!

Iniziamo →



# La linea del tempo

Vorrei parlarti del percorso che mi ha portato fino a qui.

**Qui puoi consultare la mia "Linea del tempo".** Riassume visivamente le mie esperienze di studio e lavorative e i progetti più rappresentativi che ne sono derivati. **Per approfondire una sezione o un progetto è sufficiente un click sulle frecce rosse** (→), verrai direttamente condotto/a alla pagina del progetto.

→ **Luca Boscolo**  
Chi sono, la mia filosofia progettuale

## Laurea triennale in design del prodotto

IAAD, Torino

→ **IAAD**  
Il primo approccio alla progettazione

## Stage presso Arduino

Arduino SRL, Via Agostino da Montefeltro, 2, Torino

→ **Arduino**  
Un'esperienza multidisciplinare

## Attività autonoma e sperimentazione

Torino

→ **Attività autonoma**  
Ricerca e sperimentazione, alcuni lavori per clienti

2020

→ **Arena**  
Un'indagine sulla trasformazione della materia

→ **Toja**  
Dall'analisi dei flussi urbani all'identità dello spazio di lavoro

→ **Campagne di comunicazione**  
Grafica 2D

2023

→ **Fackla**  
Progettare per un brand

→ **Boa**  
Non è solo un vaso

→ **Orticello**  
Visual Identity

2024

→ **Modellazione 3D**  
Modellazione, rendering e animazione

→ **Maison Louis**  
Web Design, Fotografia

→ **Vivere è non pensare**  
Progetto editoriale

2026

→ **Progettazione Merch**  
Prototipazione e produzione di un gadget

→ **Manuele la forza dell'amore**  
Web Design

→ **Miraggio**  
Visual Identity

→ **Il nostro primo anno**  
Progetto Editoriale, illustrazione

→ **Leotech impianti**  
Logo Design

# Piacere!

→ La mia filosofia progettuale

**Sono Luca Boscolo, sono un designer.**

Credo che un buon design derivi da un'attenta analisi e riflessione di ciò che ci circonda e che l'approfondimento sia la chiave per ottenere un buon risultato.

Sono convinto che la contaminazione tra discipline e ambiti diversi sia fondamentale per riuscire a vedere il mondo da prospettive inedite.

Da quando ho scoperto il design non ho mai smesso di approfondire la disciplina.

Sono curioso, amo ciò che faccio e cerco di imparare costantemente cose nuove per migliorare me stesso e le mie abilità, ma anche perchè mi diverte farlo.



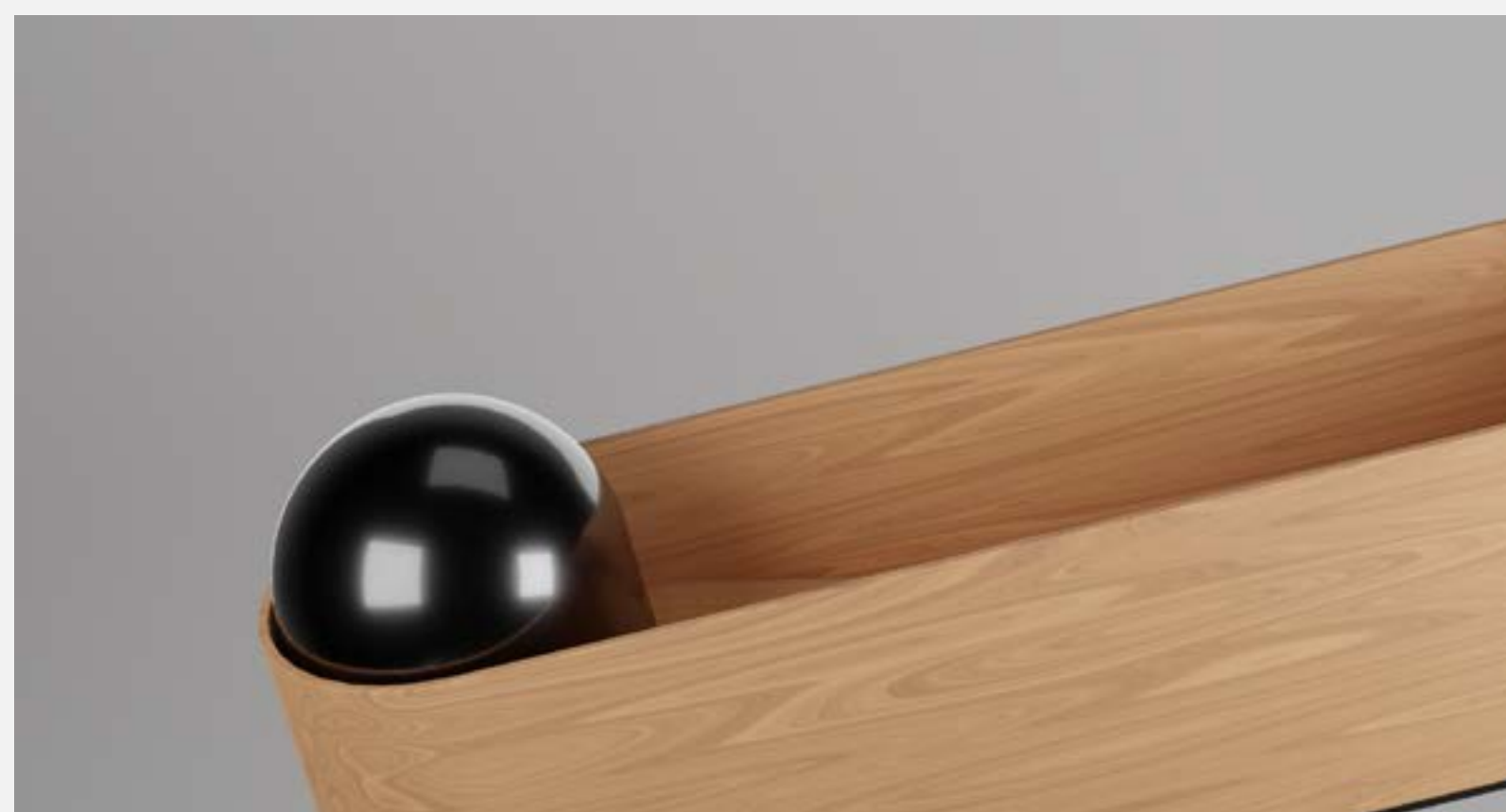
→ progetti universitari

# L'esperienza in IAAD

## Il primo approccio alla progettazione.

Il mio percorso accademico allo IAAD, conclusosi nel 2023 con la laurea in Design del Prodotto, è stato un'immersione profonda nelle logiche della progettazione e della creatività. In questi tre anni ho consolidato una visione critica e analitica, trasformando la teoria in metodo esecutivo.

Attraverso la collaborazione con aziende, docenti e team multidisciplinari, ho imparato a gestire la complessità: dalla negoziazione creativa alla risoluzione di problemi progettuali articolati. Questa dinamicità mi ha permesso di sviluppare una spiccata capacità di adattamento e un approccio flessibile, essenziali per interpretare e tradurre brief differenti in soluzioni visive e funzionali di valore.



# IKEA®

Designed for people,  
not consumers



FACKLA  
Totcia a dinamo

€ 15



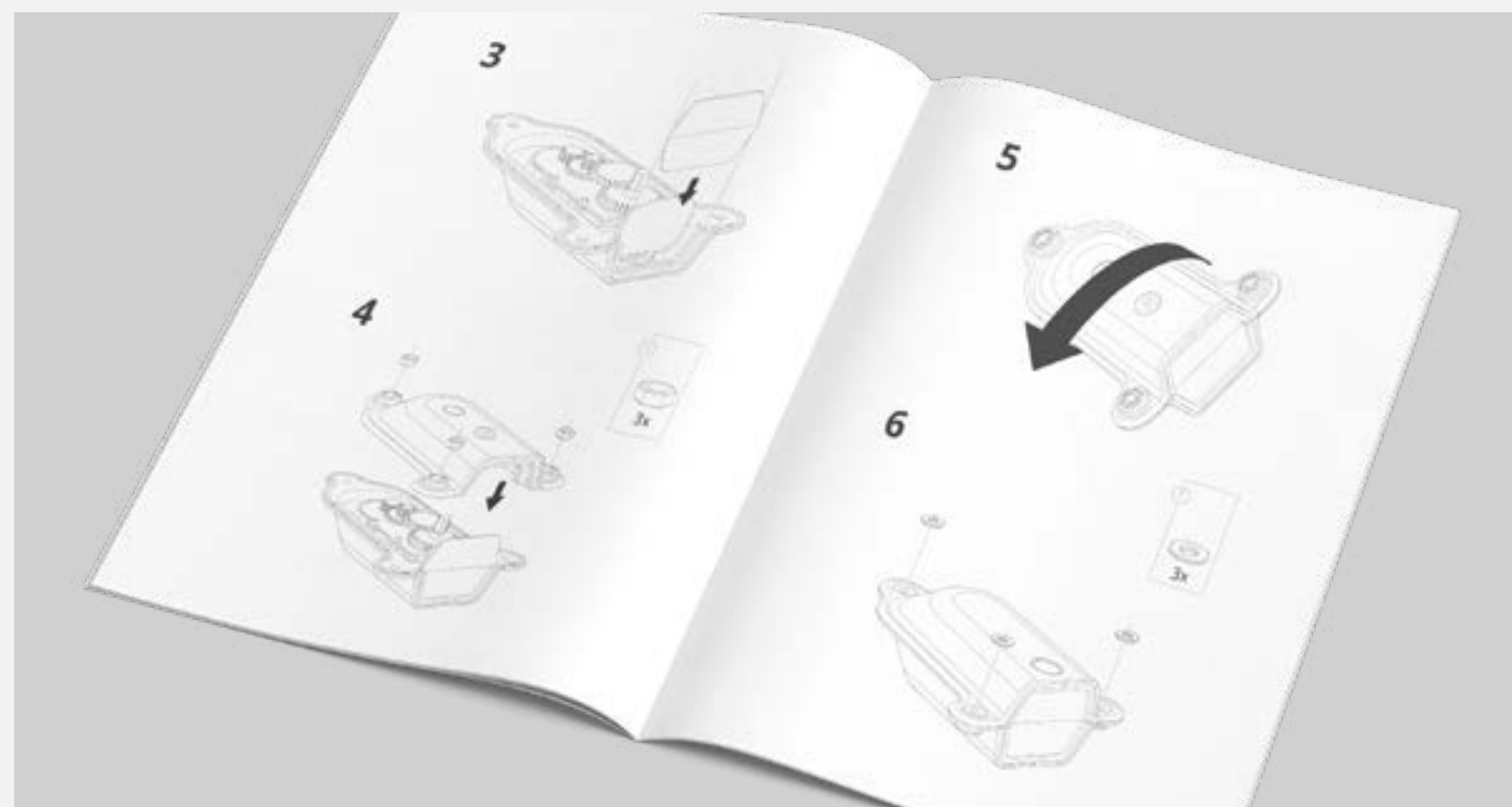
PREZZI BLOCCATI O AL RIBASSO FINO AL 31 LUGLIO 2022: NON AUMENTERANNO MAI!

→ progetti universitari

# Fackla

## Progettare per un brand.

Progettare per IKEA significa curare l'armonia tra democratizzazione del design, sostenibilità e linguaggio universale. In questo progetto, ho tradotto i valori del brand in un'esperienza d'uso che inizia dal montaggio: la torcia non è solo un prodotto finito, ma un sistema che l'utente apprende e assembla attraverso l'iconica grammatica visiva delle istruzioni IKEA. Il design è studiato per la longevità: l'uso della brugola – strumento simbolo del brand – permette non solo l'assemblaggio, ma anche la manutenzione intuitiva della batteria, estendendo il ciclo di vita del prodotto in linea con l'impegno verso la sostenibilità. Dalla scelta dei materiali per lo stampaggio a iniezione fino al supporto magnetico per l'integrazione nell'arredo, ogni dettaglio è stato curato per riflettere un'estetica funzionale e pulita, trasformando un oggetto tecnico in un elemento d'identità domestica.





→ progetti universitari

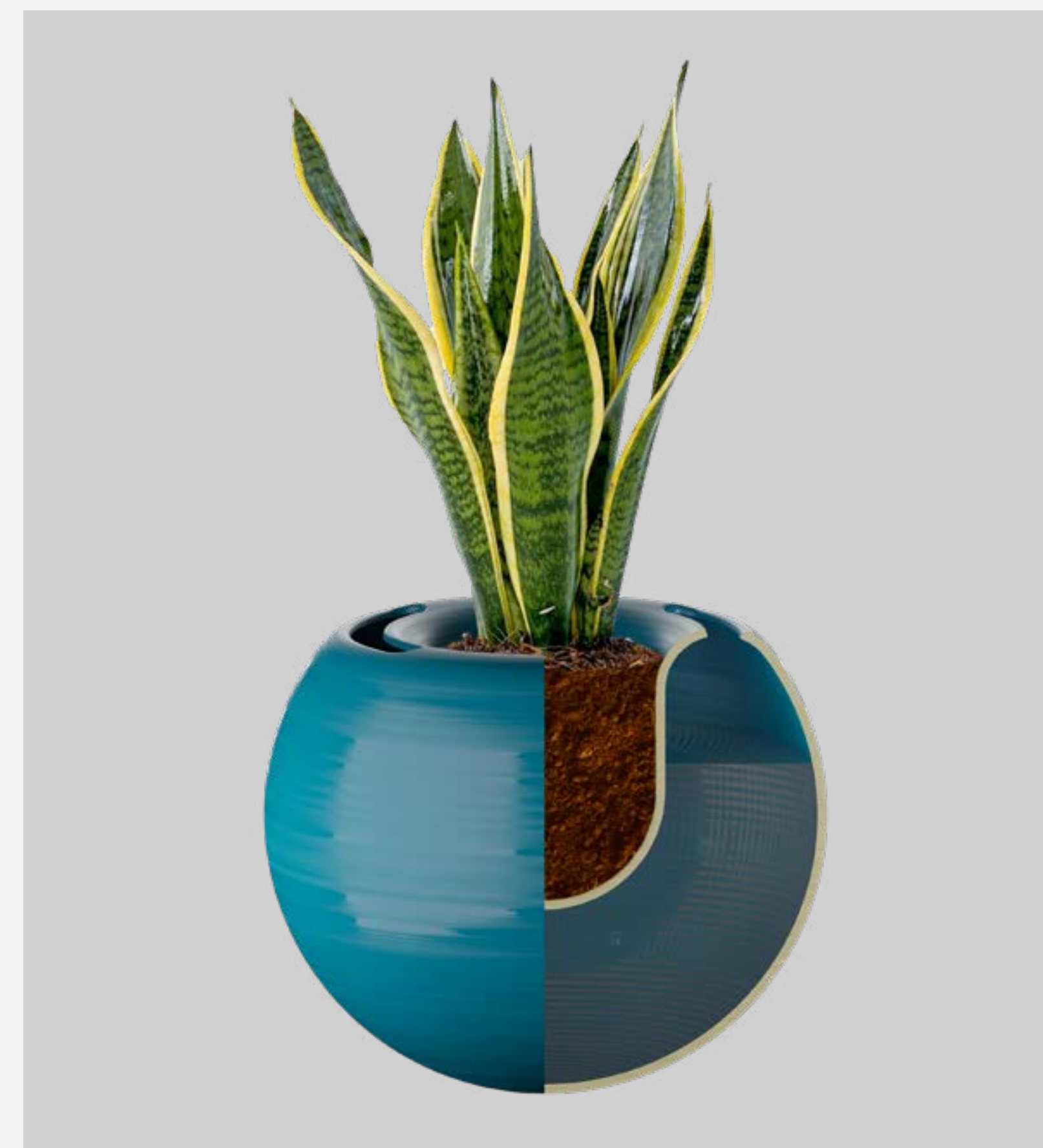
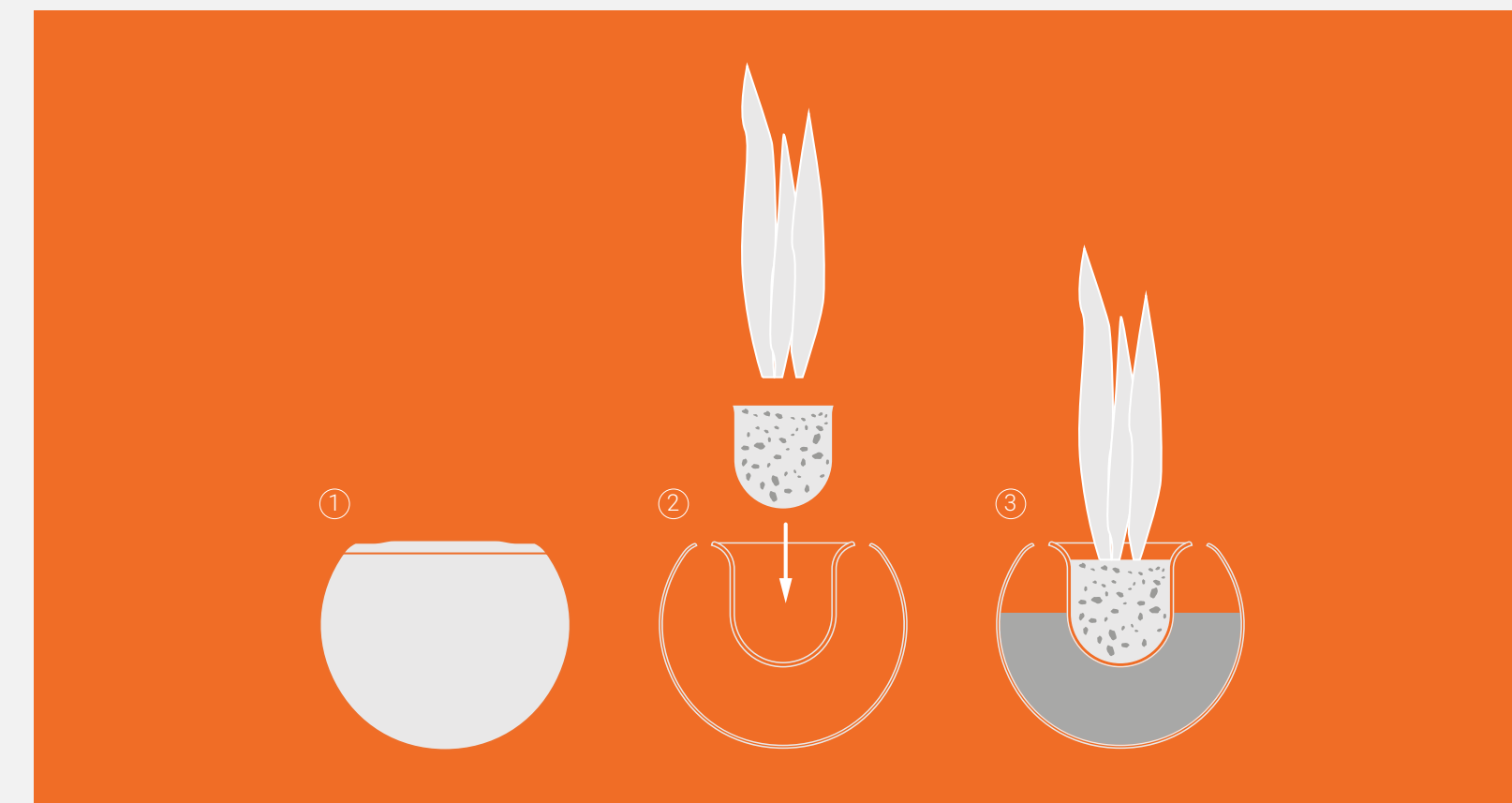
# Boa

## Non è solo un vaso.

Boa è un organismo domestico che vive di equilibrio e movimento. Ispirato alle boe di segnalazione marina, l'oggetto sfida la staticità tipica degli arredi: la sua base sferica gli permette di oscillare armoniosamente nello spazio, reagendo al tocco e all'ambiente, proprio come se fosse cullato dal moto ondoso.

Oltre l'estetica, Boa integra un sistema di irrigazione passiva per osmosi. Sfruttando la porosità naturale della ceramica, il vaso permette alla pianta di regolare autonomamente il proprio fabbisogno idrico.

Questo approccio trasforma la cura del verde in un processo intuitivo e sostenibile, eliminando l'errore umano e celebrando l'intelligenza della materia. Un progetto dove il design industriale incontra la regia visiva della natura, creando un pezzo d'arredo vivo, funzionale e profondamente iconico.





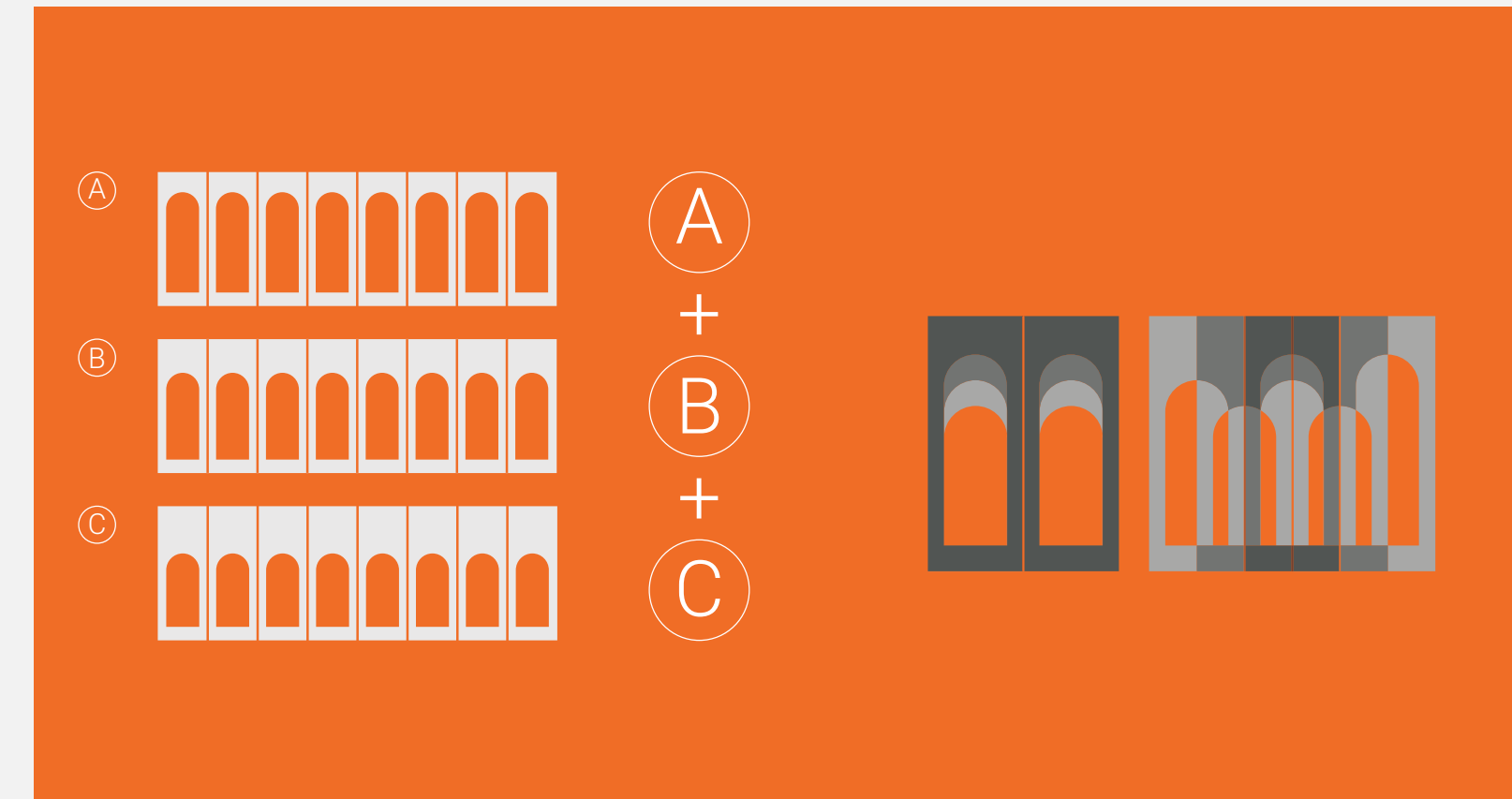
→ progetti universitari

# Arena

## Un'indagine sulla trasformazione della materia

Attraverso un preciso lavoro di taglio e piega, il foglio di cartone abbandona la sua bidimensionalità per farsi oggetto scultoreo. Il cuore del progetto risiede nel dialogo tra grafica e funzione: il pattern non è solo un fregio estetico, ma un'interfaccia visiva progettata per orchestrare il passaggio della luce.

La lampada invita all'interazione tattile: ruotando le tre ghiera sovrapposte, l'utente agisce sul pattern, modificando il rapporto tra pieni e vuoti. Questo gesto trasforma l'oggetto in un dispositivo di regia luminosa, permettendo di calibrare l'intensità e i chiaroscuri nello spazio. Con Arena, il visual design si fonde con la tridimensionalità, creando un sistema dove il segno grafico diventa lo strumento per dare forma all'atmosfera.



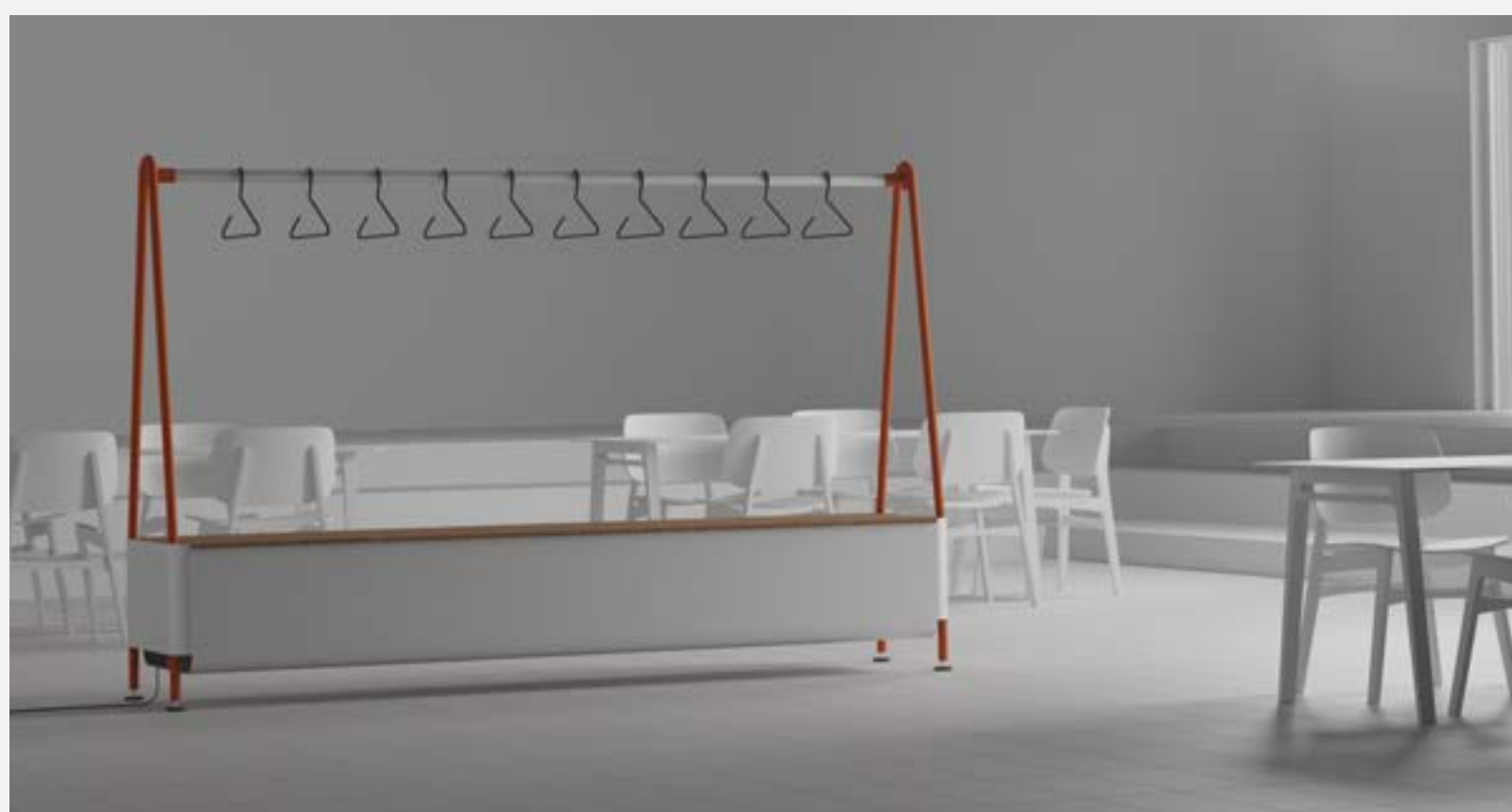
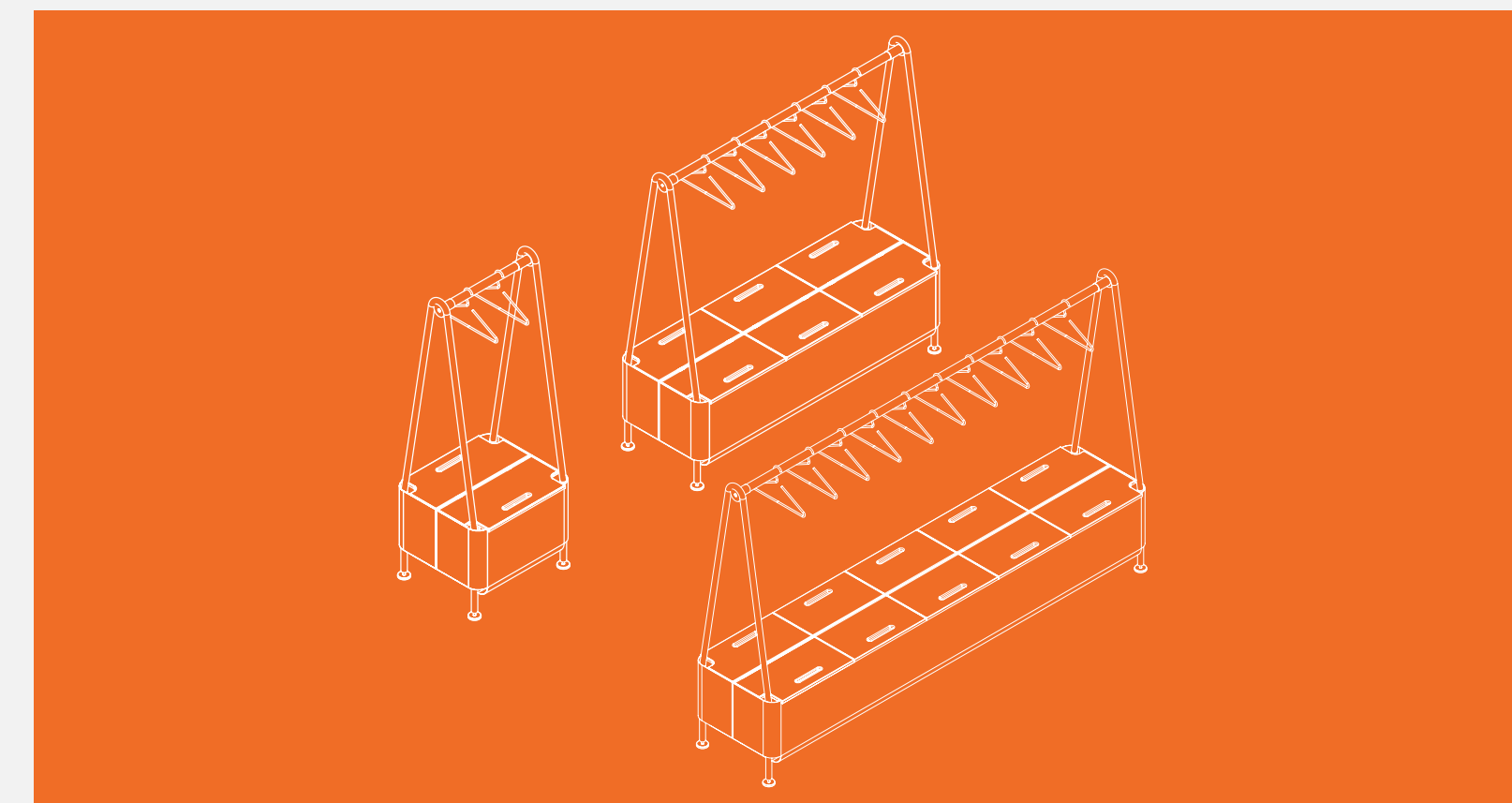


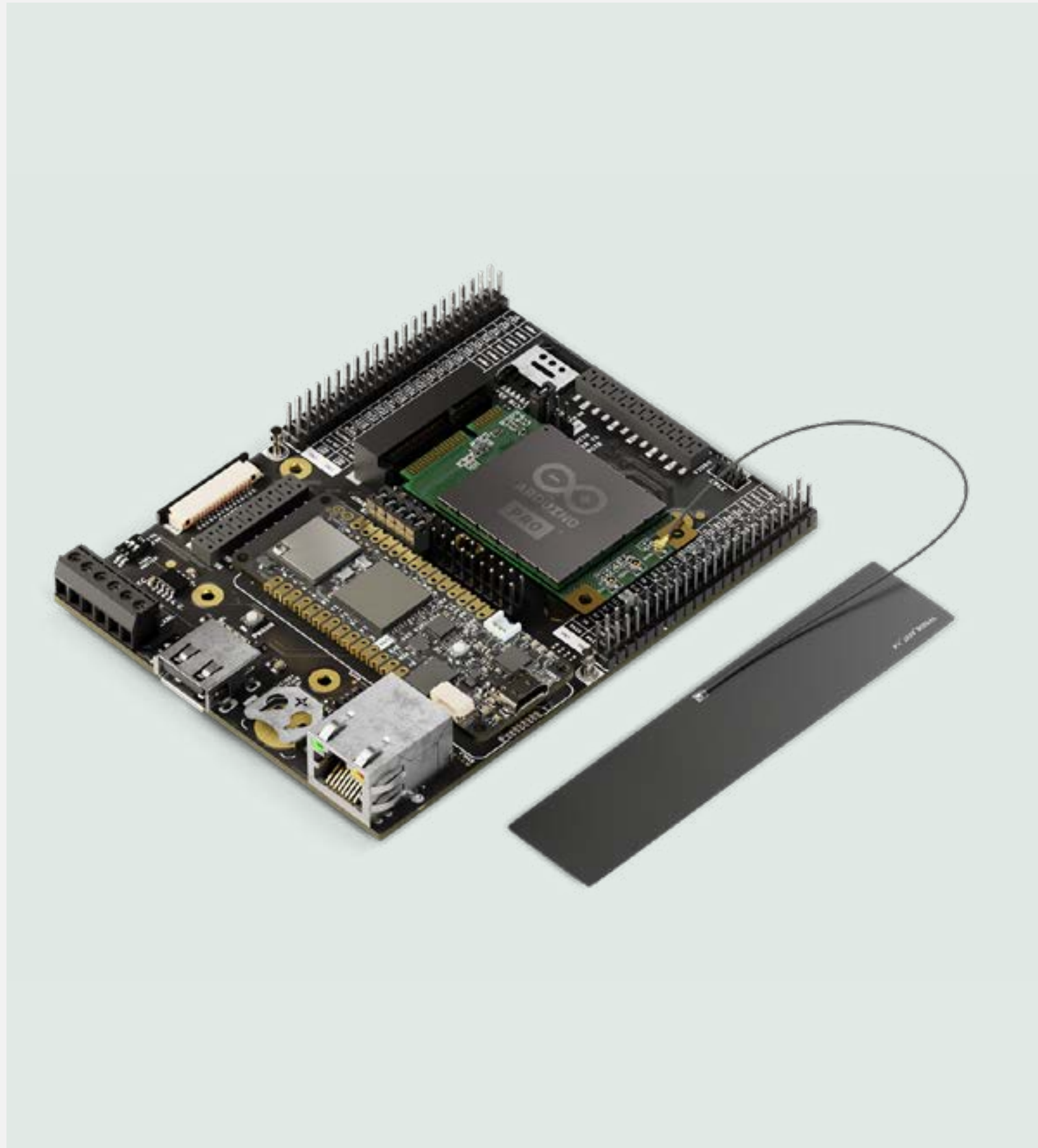
→ progetti universitari

# Toja

**Dall'analisi dei flussi urbani all'identità dello spazio di lavoro.**

Il modo di vivere e abitare le città è mutato radicalmente, ma l'arredo professionale è rimasto statico. Toja nasce da una precisa intuizione di mercato: l'esigenza di integrare la micro-mobilità elettrica nel workflow quotidiano. Ho progettato un oggetto ibrido, a metà tra un appendiabiti/seduta e un sistema funzionale, capace di colmare il vuoto tra l'estetica dell'ufficio contemporaneo e la necessità tecnica di ricarica. Ho puntato sulla scalabilità del sistema: Toja è un modulo visivo che si adatta allo spazio, dalla configurazione intima a due posti fino a stazioni collettive da dieci postazioni. Il design nasconde la tecnologia all'interno di un volume pulito, trasformando il disordine dei cavi e delle batterie in un elemento d'arredo ordinato e iconico. Toja non è solo una risposta funzionale, è un manifesto di come il design possa anticipare i nuovi rituali urbani, unendo utilità e regia visiva in un unico segno architettonico.





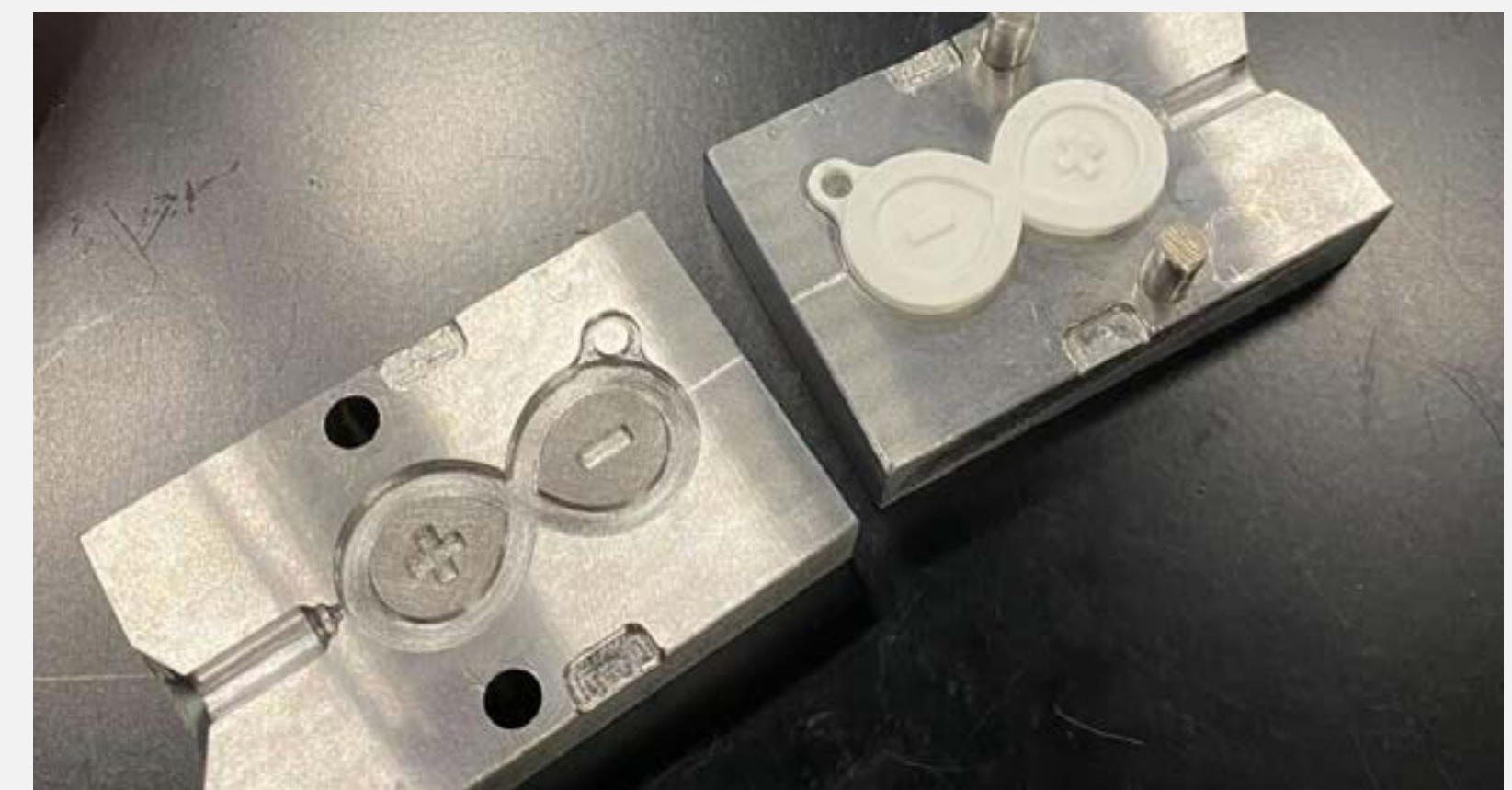
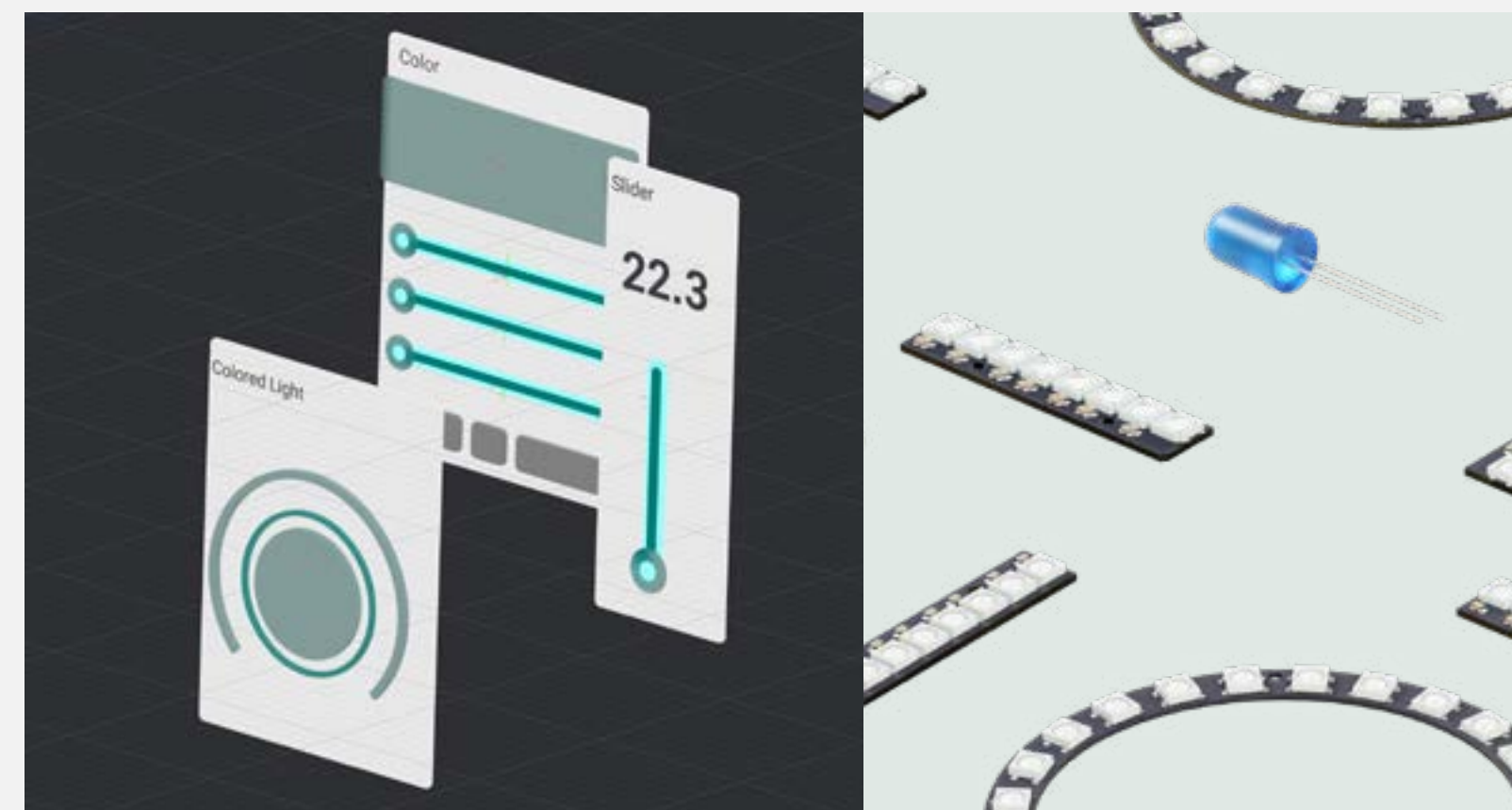
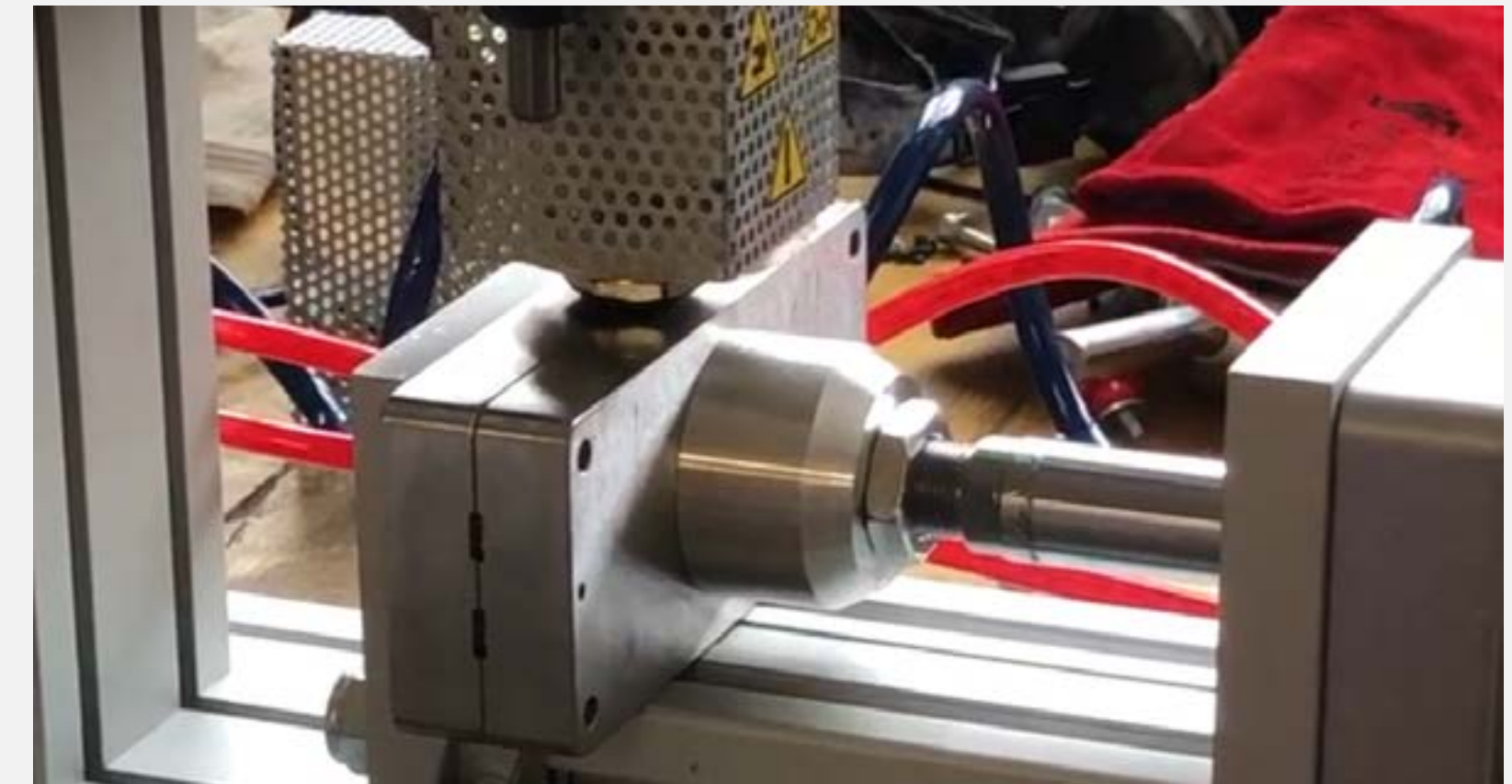
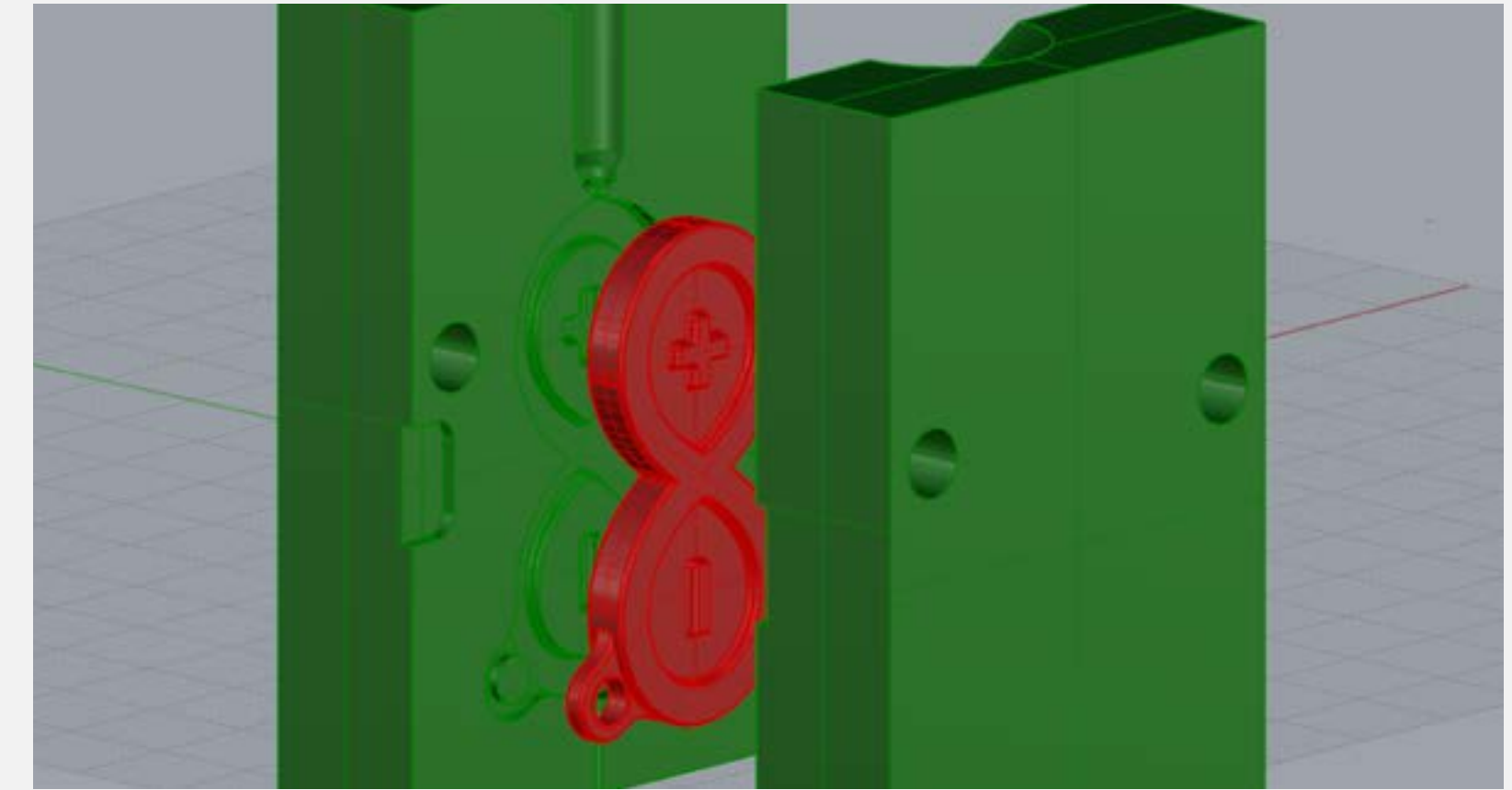
→ progetti lavorativi

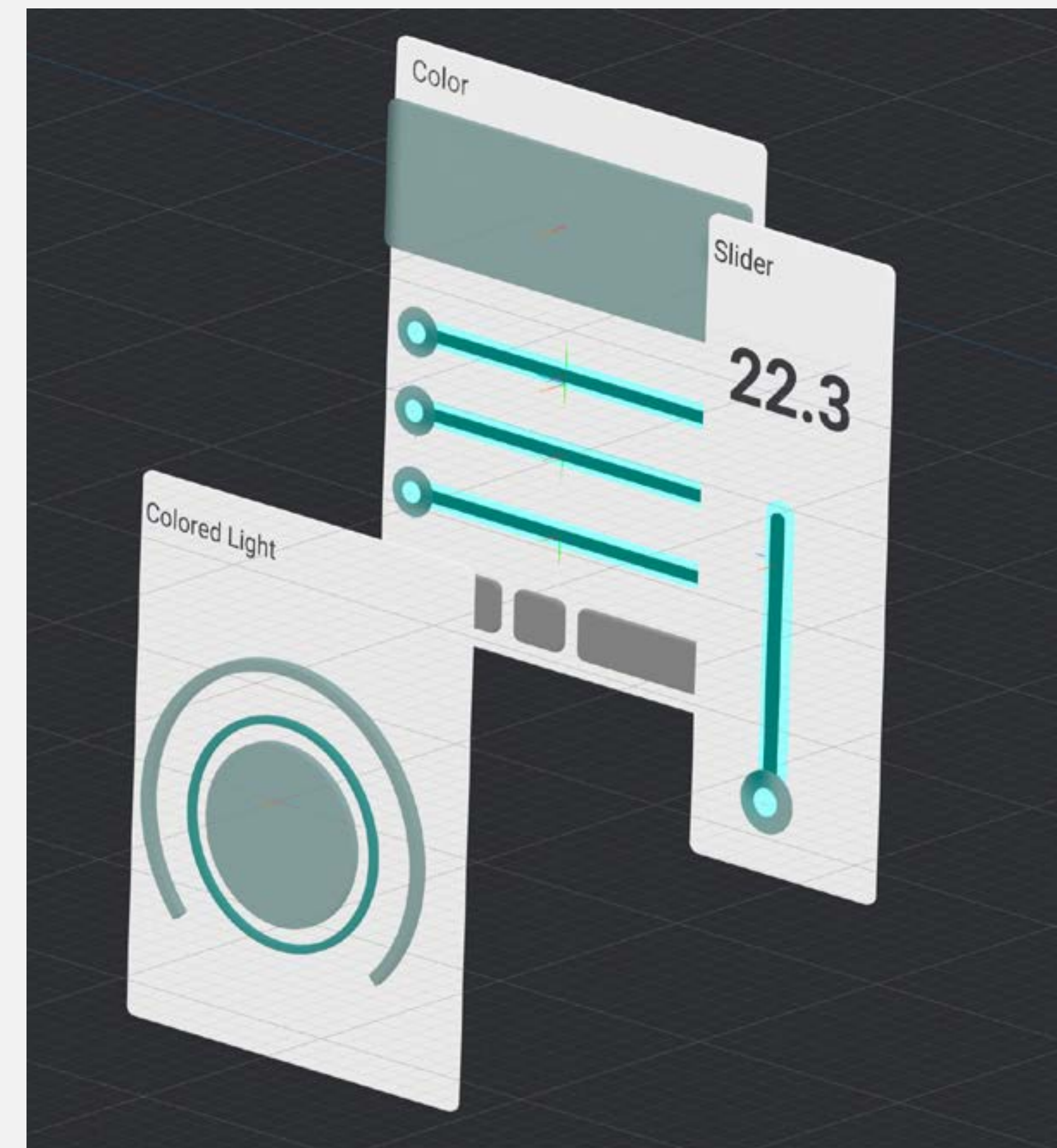
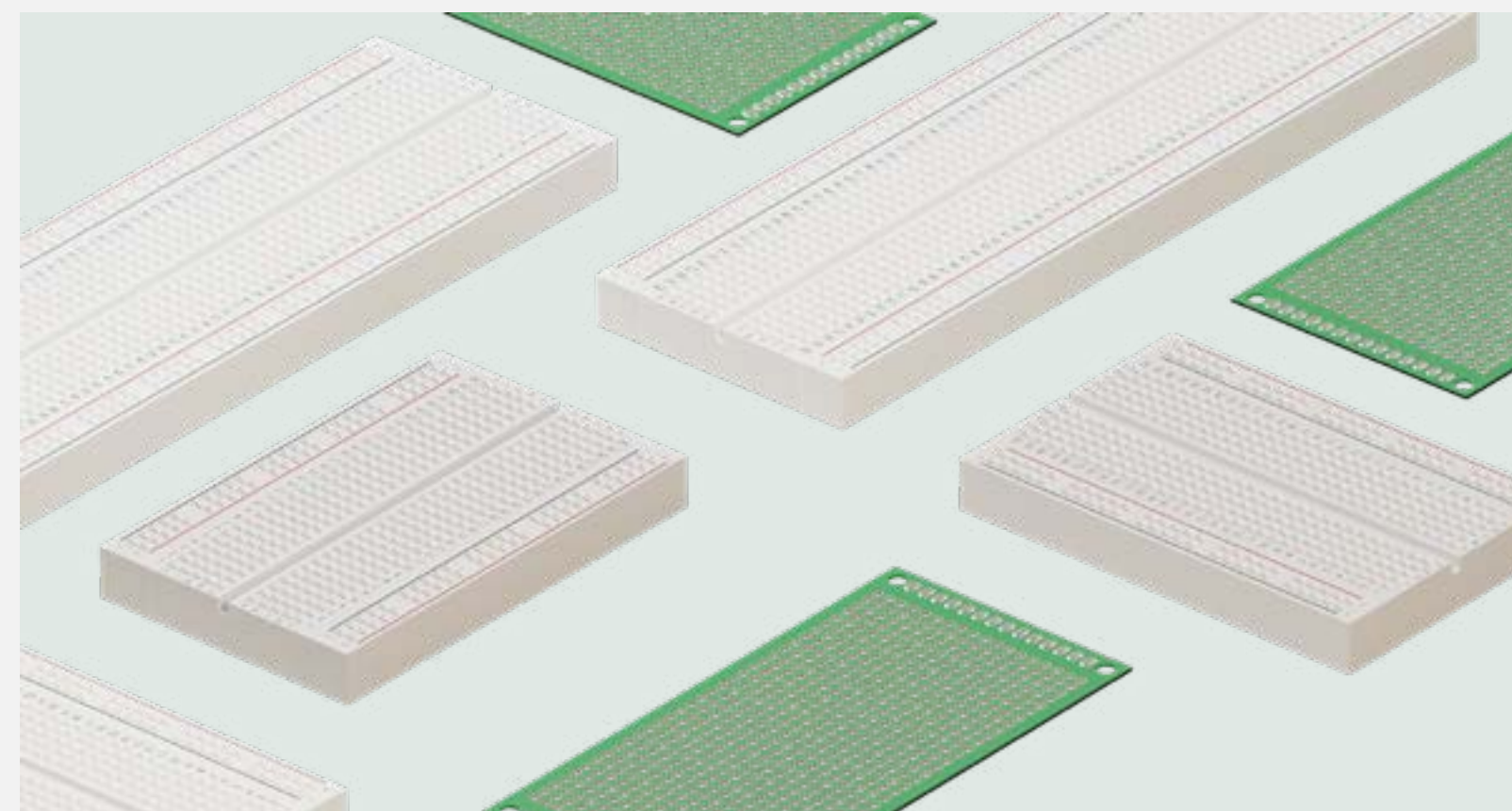
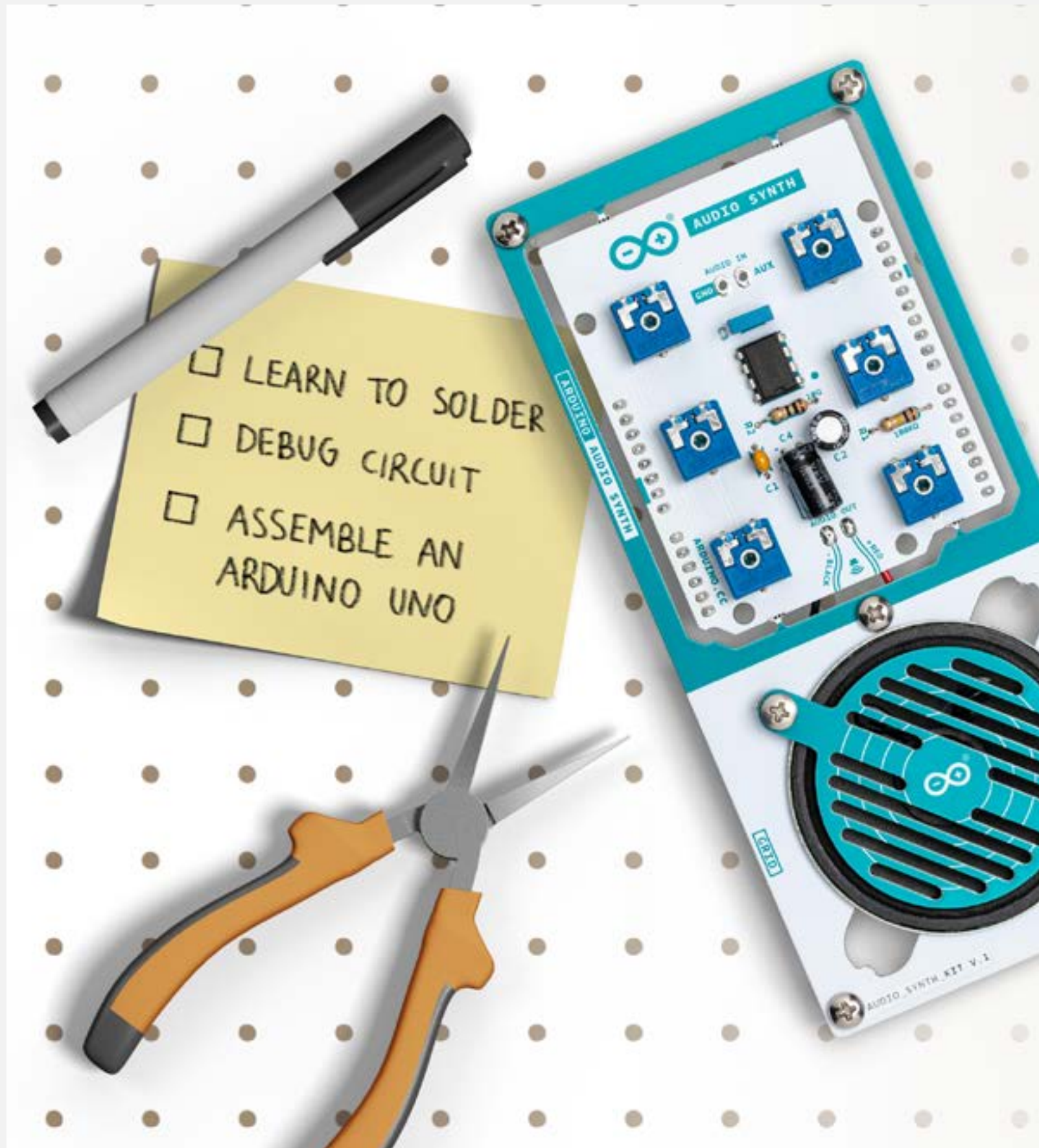
# Arduino

## Un'esperienza multidisciplinare.

L'esperienza all'interno del design team di Arduino ha rappresentato il consolidamento del mio approccio multidisciplinare. In un ambiente dove tecnologia e design convergono, ho operato lungo l'intera filiera creativa: dalla modellazione, rendering e animazione 3D, fino alla realizzazione di campagne di comunicazione integrate.

Questo periodo mi ha permesso di affinare la capacità di mantenere la coerenza visiva su scale diverse, traducendo la complessità tecnica in linguaggi accessibili. Lavorare per un brand leader mondiale mi ha insegnato a gestire la produzione di asset visivi con rigore e visione strategica.



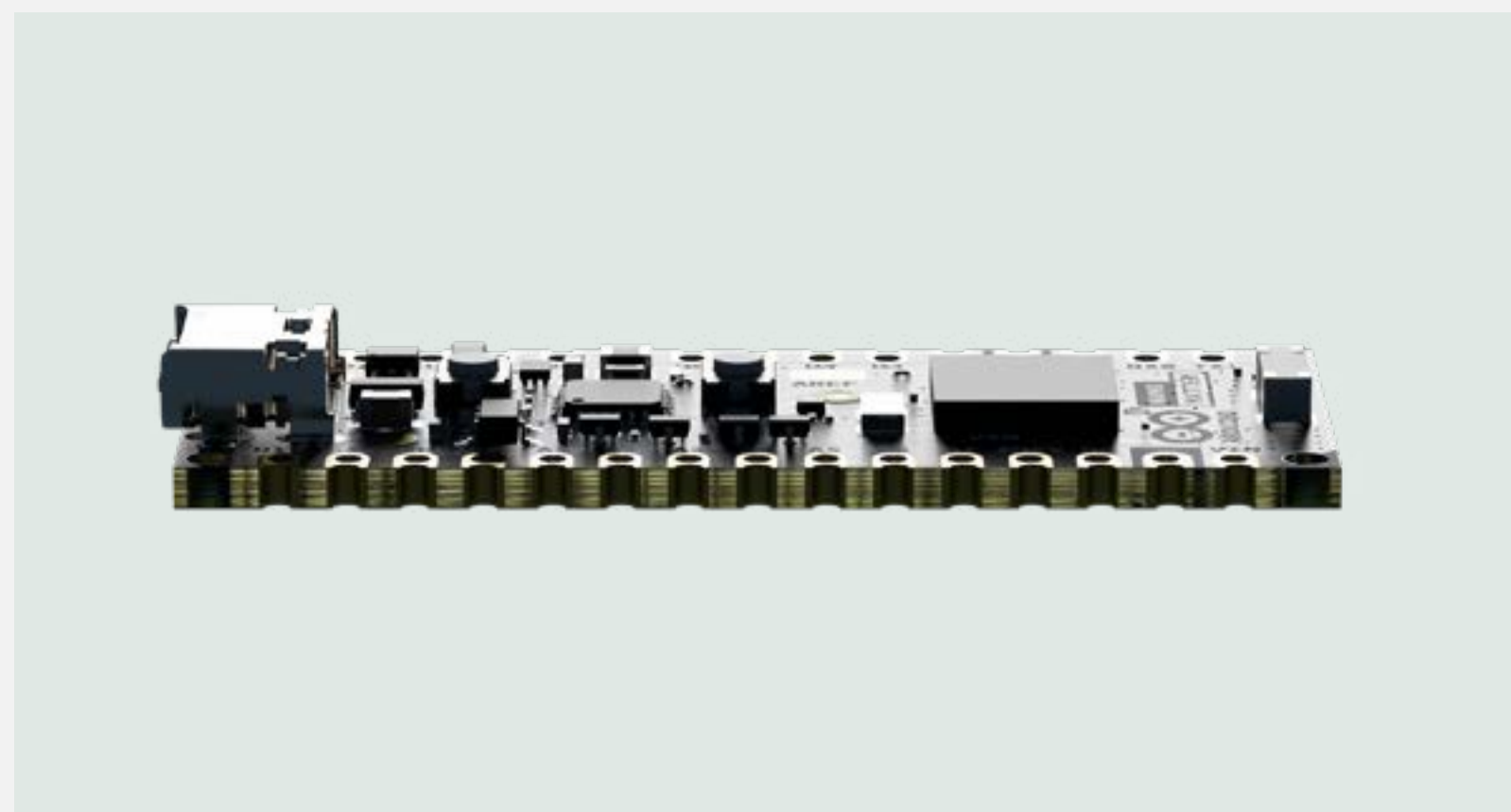
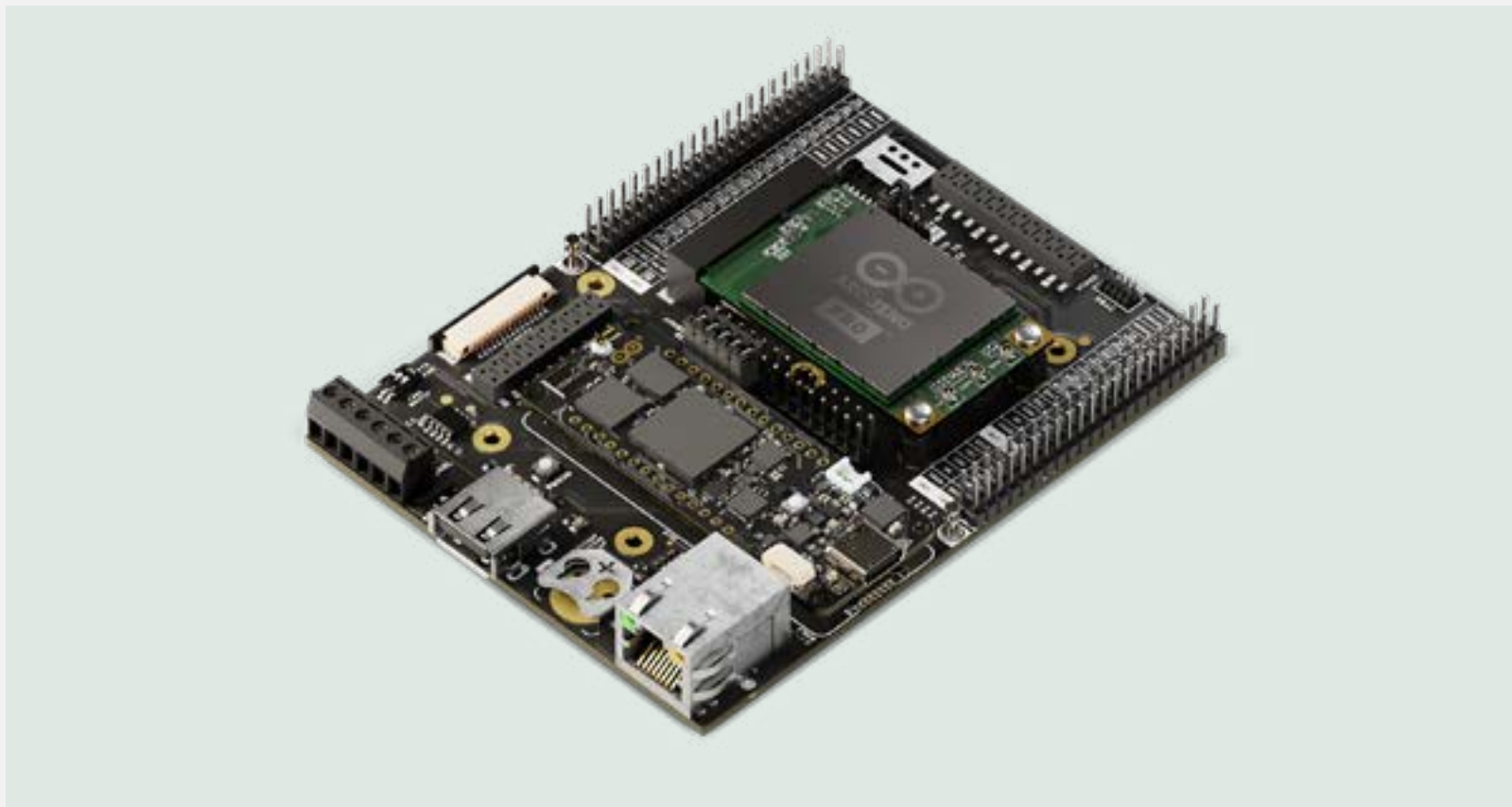
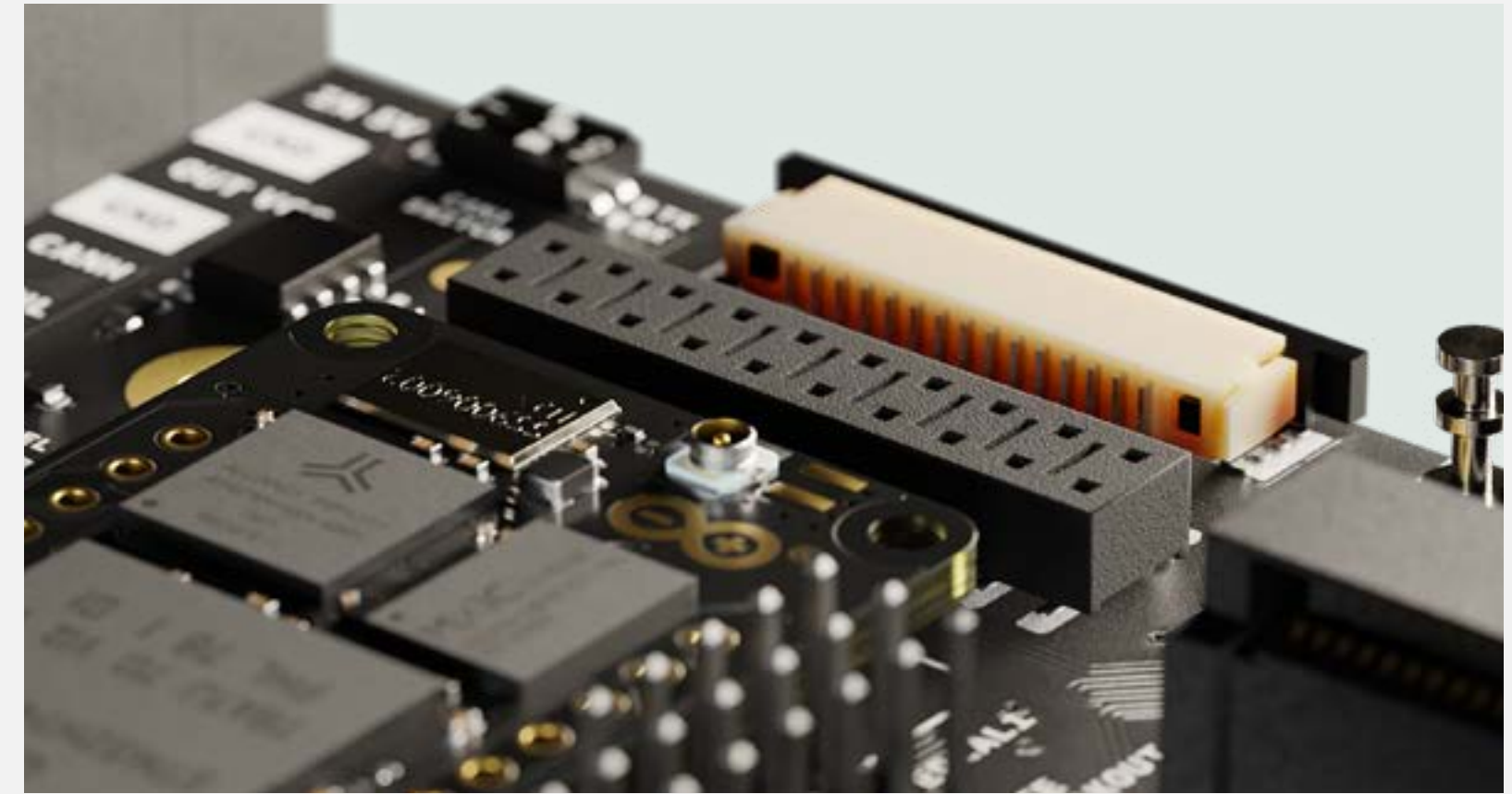
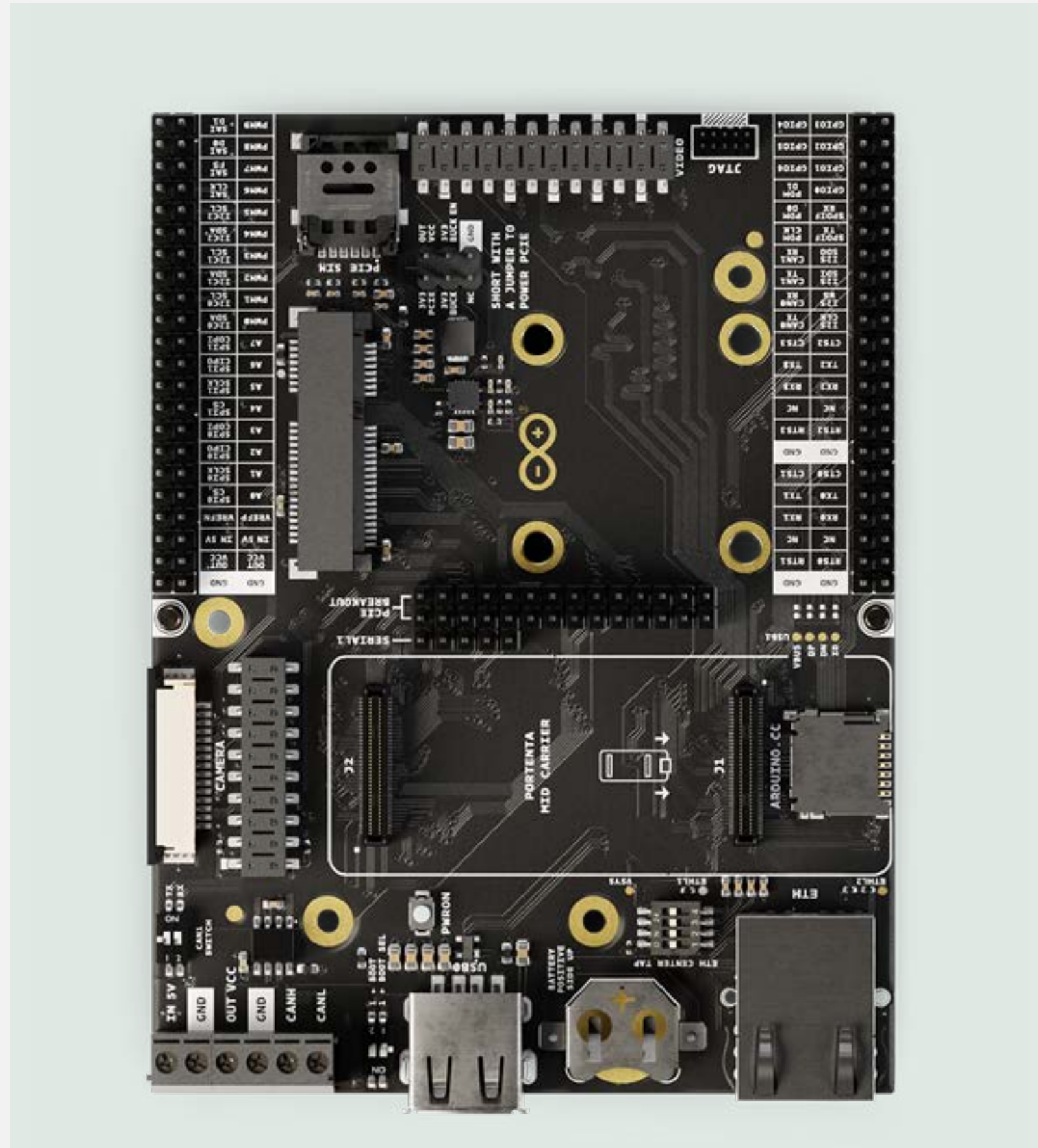
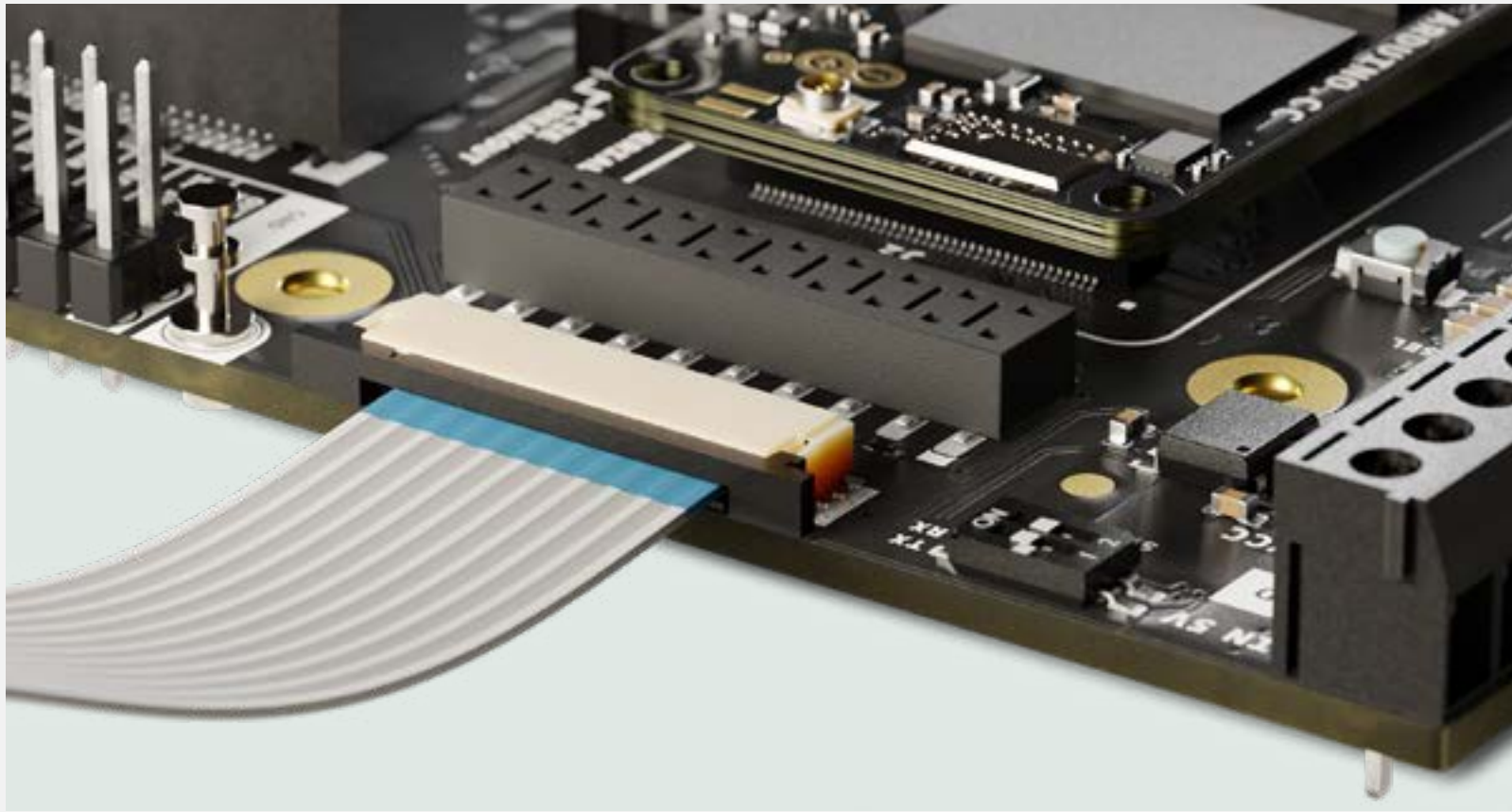


### Campagne di comunicazione

In collaborazione con il team di Marketing, ho curato la produzione di asset visivi destinati ai canali social e alla piattaforma web ufficiale, orchestrando una comunicazione capace di bilanciare informazioni tecniche con un linguaggio visivo contemporaneo.

Oltre all'utilizzo della suite Adobe tradizionale, ho integrato nel flusso di lavoro tool di nuova generazione come Spline, esplorando il 3D interattivo per il web. Questa sperimentazione mi ha permesso di progettare contenuti dinamici con l'obiettivo di rompere la staticità della pagina, migliorando l'engagement dell'utente, per una comunicazione digitale più immersiva e orientata al futuro.

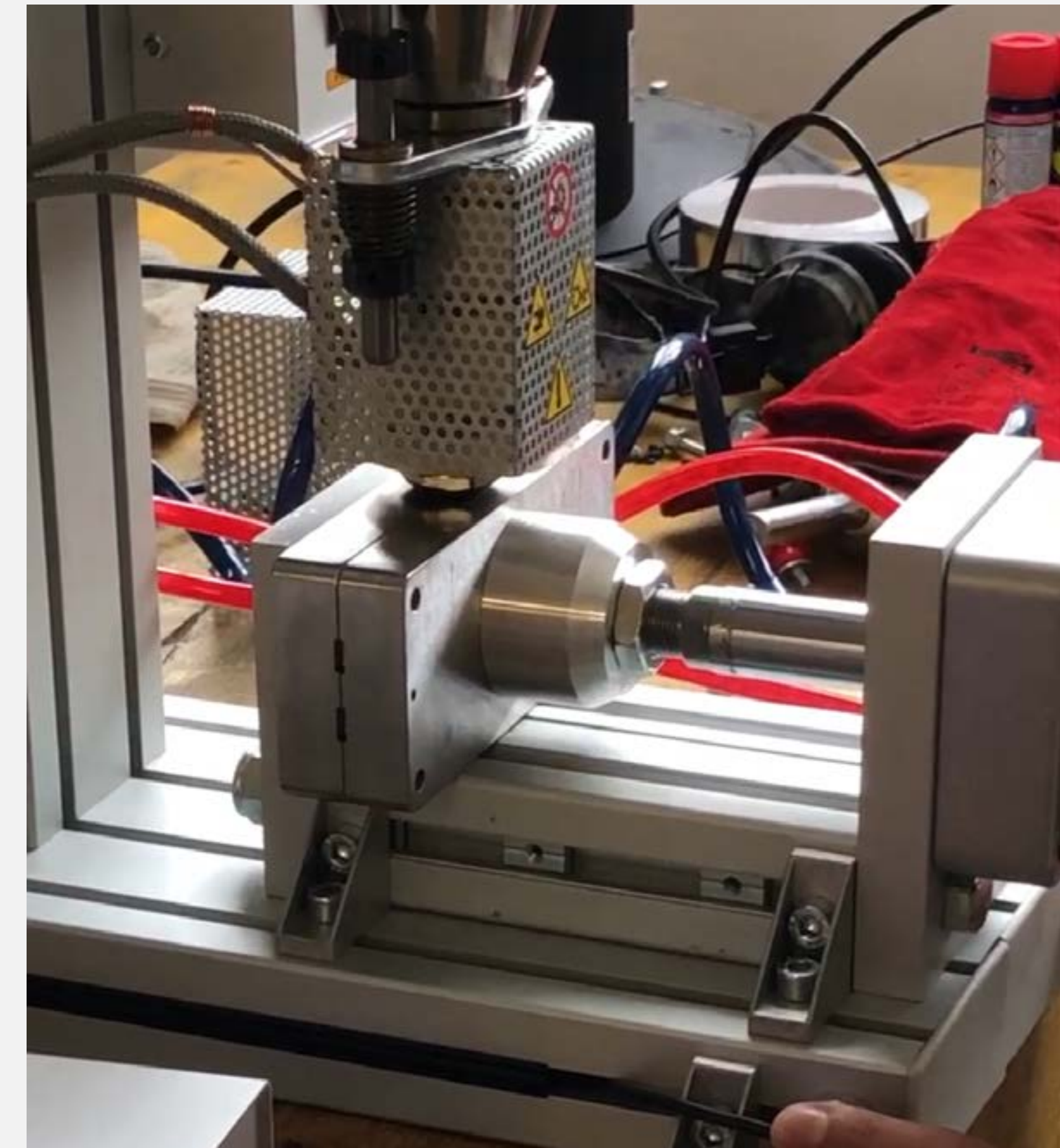
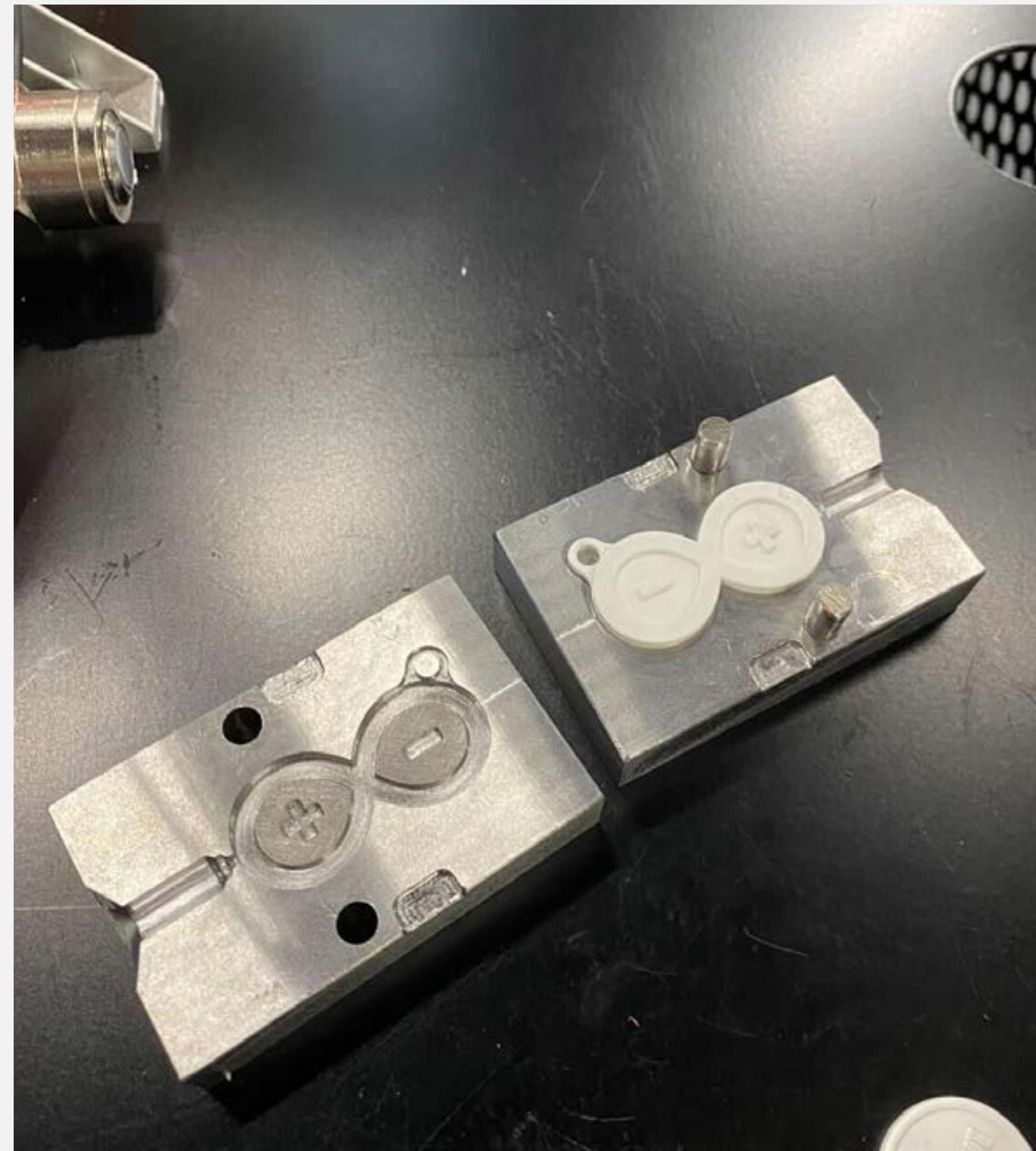
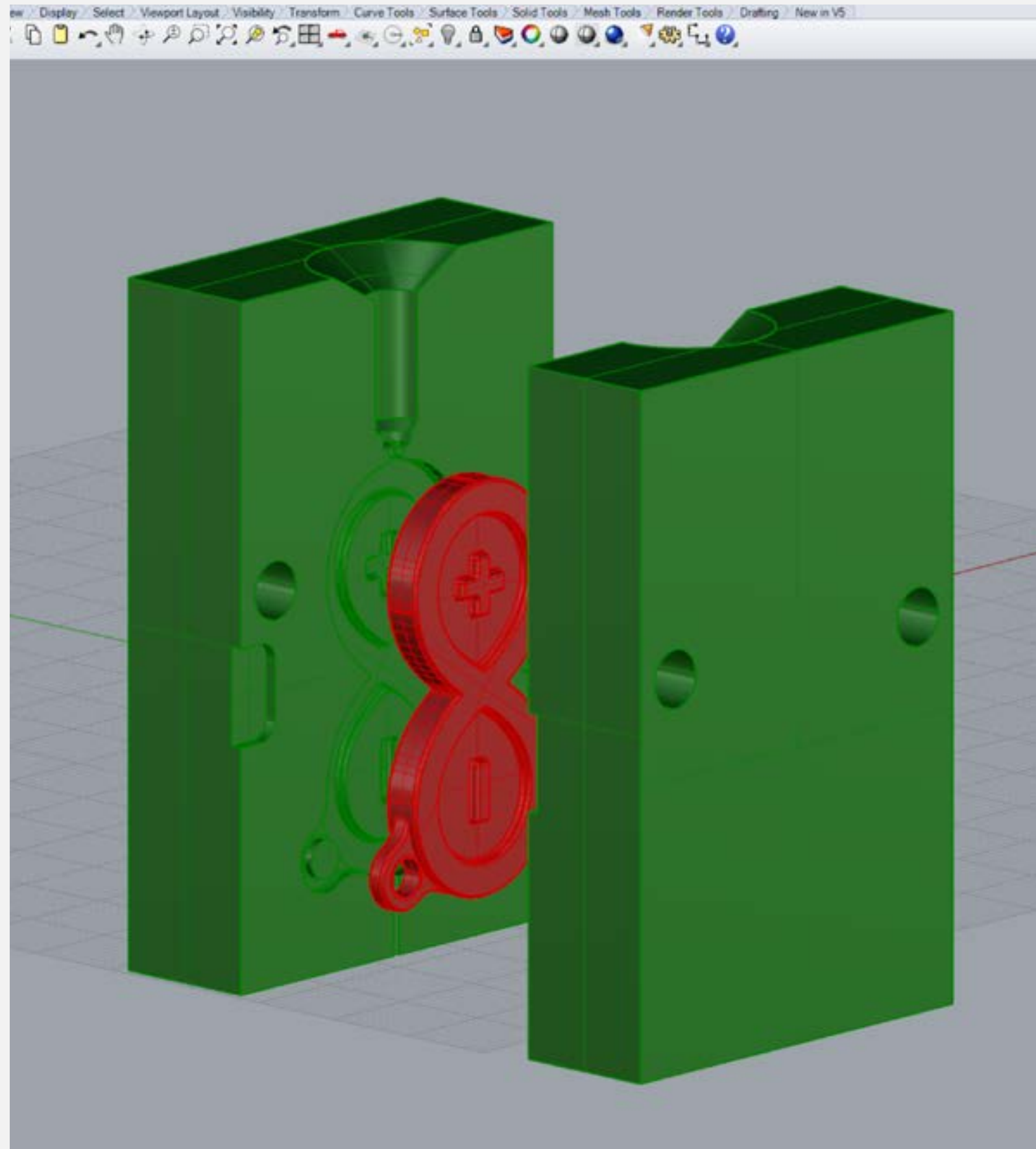




### Modellazione 3D e rendering con Blender

All'interno del team 3D, ho contribuito attivamente alla definizione estetica dei lanci di prodotto, curando l'intero processo di CGI Production. Utilizzando Blender, ho trasformato i modelli tecnici in asset visivi ad alto impatto.

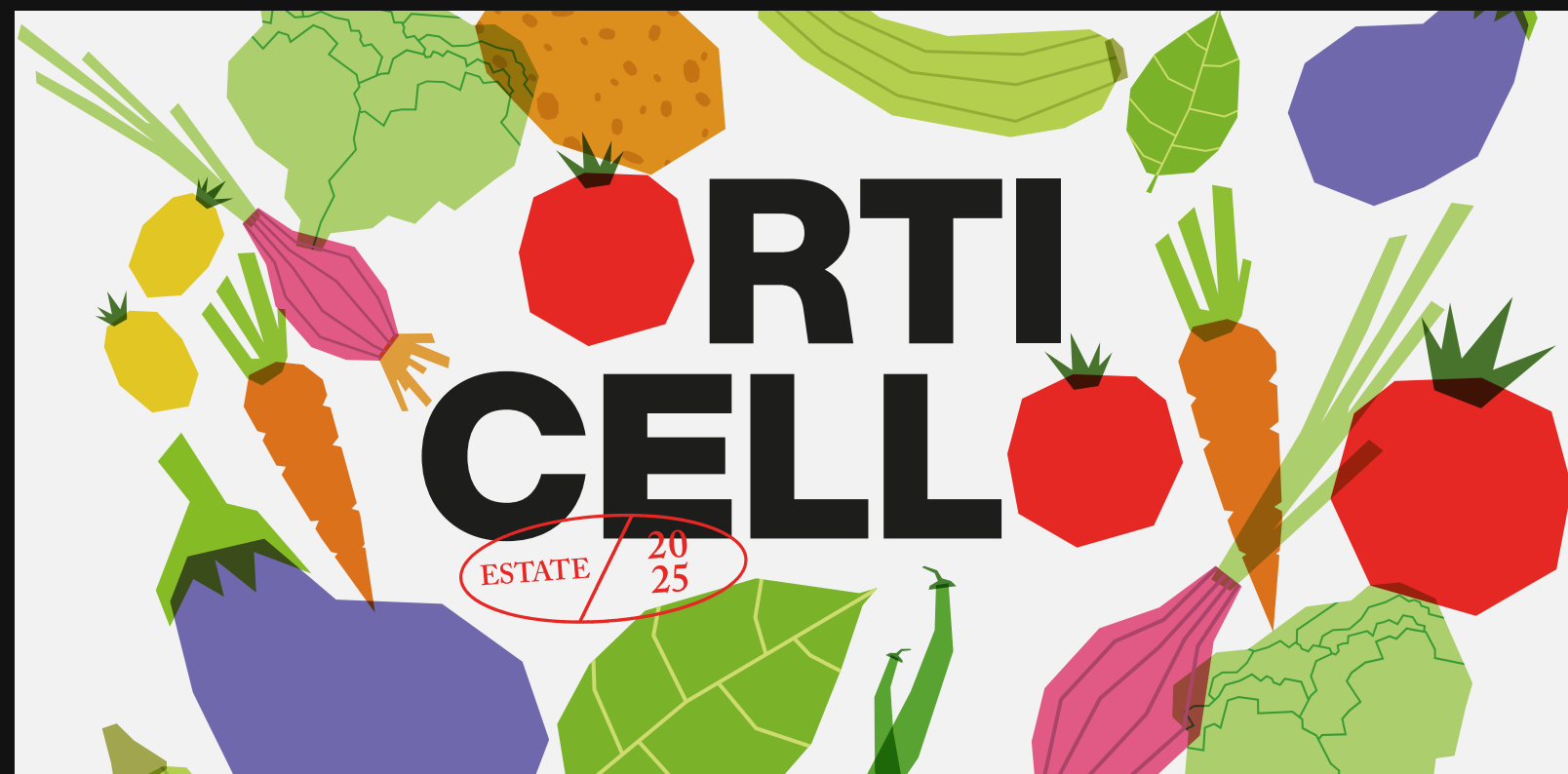
Il mio ruolo è andato oltre la semplice esecuzione tecnica: ho progettato animazioni e render fotorealistici capaci di narrare il prodotto. Questa esperienza mi ha permesso di unire composizione digitale e gestione della luce per trasformare il prodotto in narrazione d'impatto.



### Prototipazione e produzione di un gadget

In occasione della Maker Faire Rome, ho curato la traduzione dell'identità Arduino in un oggetto fisico, progettando i gadget ufficiali destinati al pubblico della fiera. Il progetto ha abbracciato l'intero ciclo di vita del prodotto: dalla definizione del linguaggio visivo del portachiavi alla progettazione esecutiva degli stampi per la produzione.

Attraverso un processo iterativo di prototipazione, ho garantito la massima coerenza tra i valori del brand e la resa materica finale. Confrontarmi con i vincoli della stampa a iniezione mi ha permesso di affinare una competenza importante: la capacità di bilanciare un'estetica d'impatto con la fattibilità tecnica, trasformando un semplice gadget in uno strumento strategico di memoria visiva e di engagement.



Orticello - Visual Identity

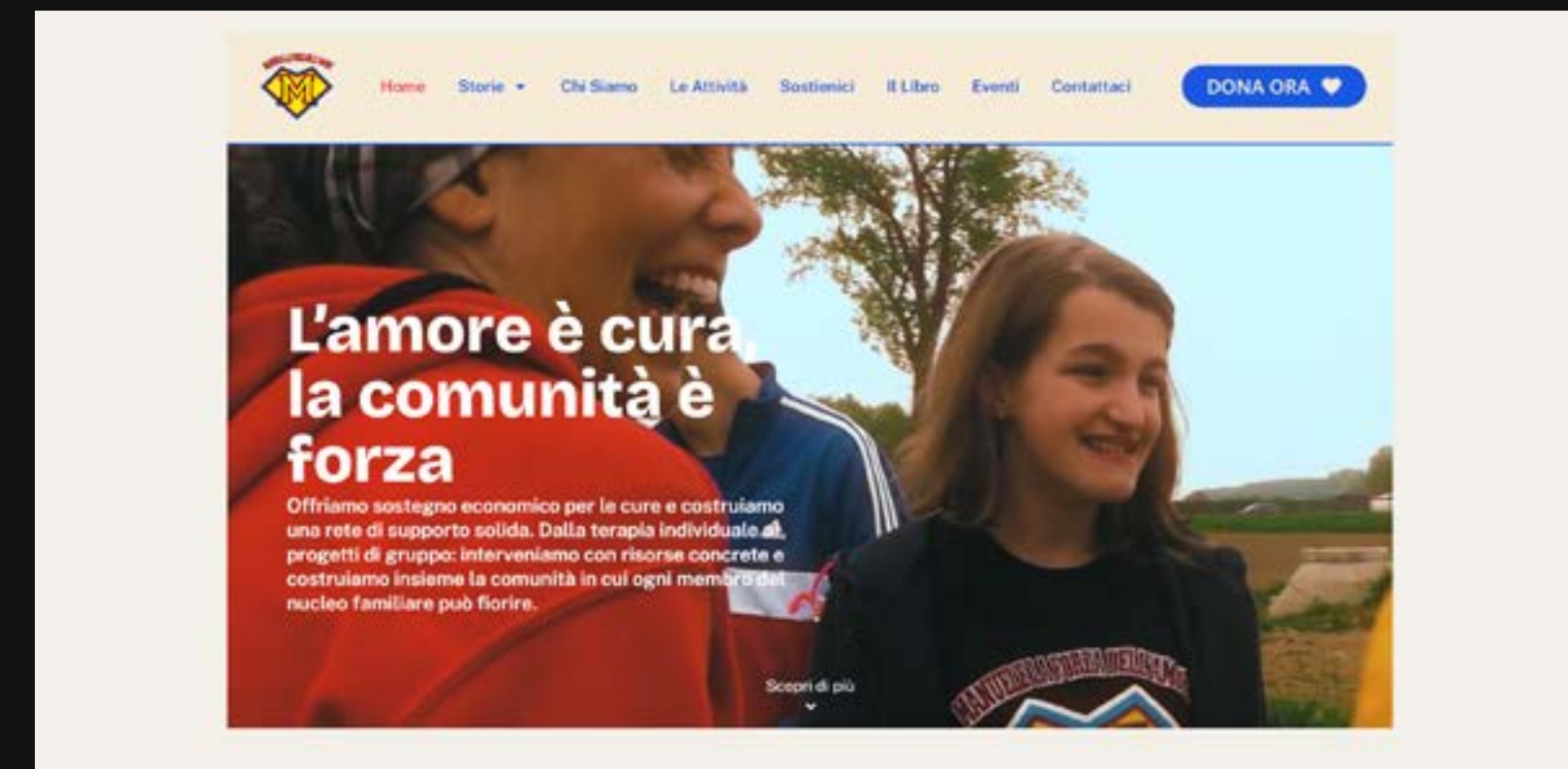
→ Attività autonoma

# Visual Design

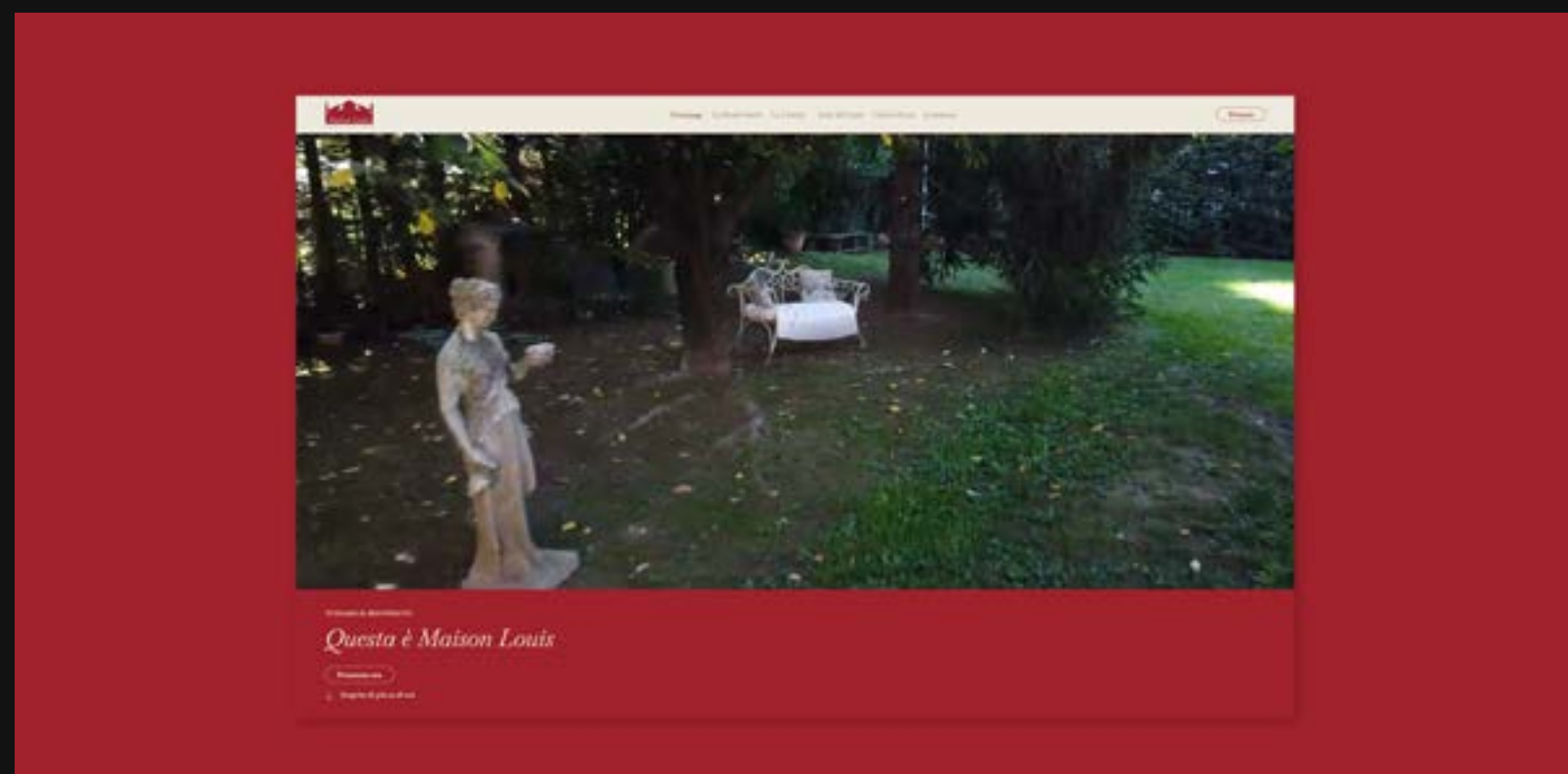
Il mio percorso nasce nel Product Design, dove ho imparato a far dialogare funzione ed estetica. Tuttavia, è stata l'esperienza in Arduino a segnare il punto di svolta: lì ho capito che un progetto non finisce nel prodotto, ma vive nel racconto visivo che lo circonda.

Da quel momento ho trasformato la mia curiosità in una ricerca metodica. Ho iniziato a sviluppare progetti personali dove la modellazione 3D non è solo rendering, ma costruzione di immaginari, e la grafica 2D diventa lo strumento per dare una voce coerente a ogni idea.

Questi sono i progetti a cui ho lavorato recentemente, [clicca su ciascuno di essi per approfondire il progetto](#)



Manuelelaforzadell'amore.org - Web Design



Maison Louis - Web Design, Fotografia



Il nostro primo anno - Illustrazione, progetto editoriale



Leotech - Logo Design



Vivere è non pensare - Progetto Editoriale



Miraggio - Visual Identity



**ORTICELLO**

→ Visual Identity

# Orticello

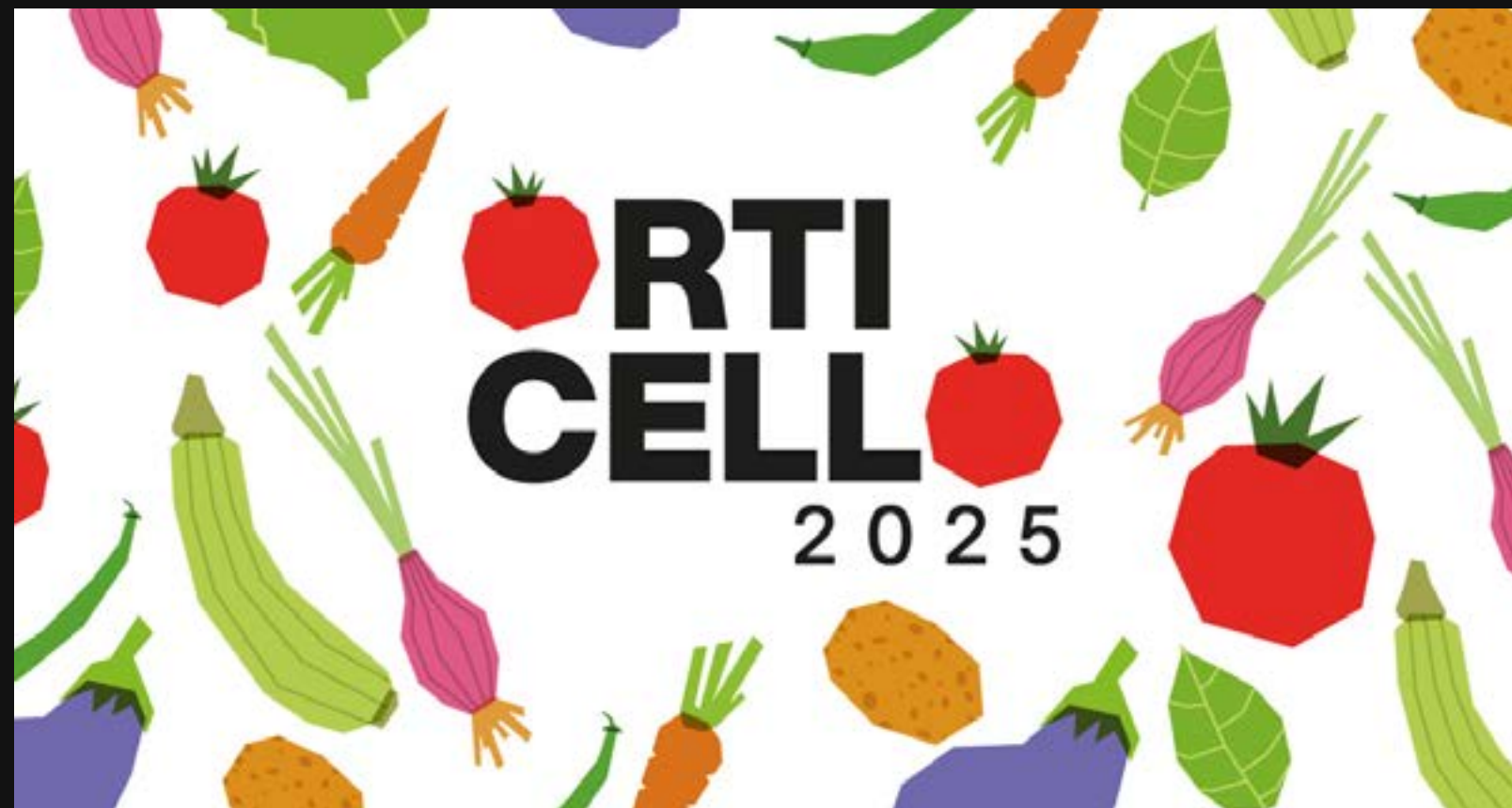
## Un'identità viva per il mio orto.

Ho trasformato l'orto domestico in un laboratorio di ricerca creativa, utilizzandolo come campo di prova per lo sviluppo di un'identità di marca completa.

Il progetto indaga la traduzione di un ecosistema organico in un sistema visivo coerente, curando vari touchpoint: dalla progettazione del logo fino al feed per Instagram.

↓ [Continua nelle pagine successive](#)

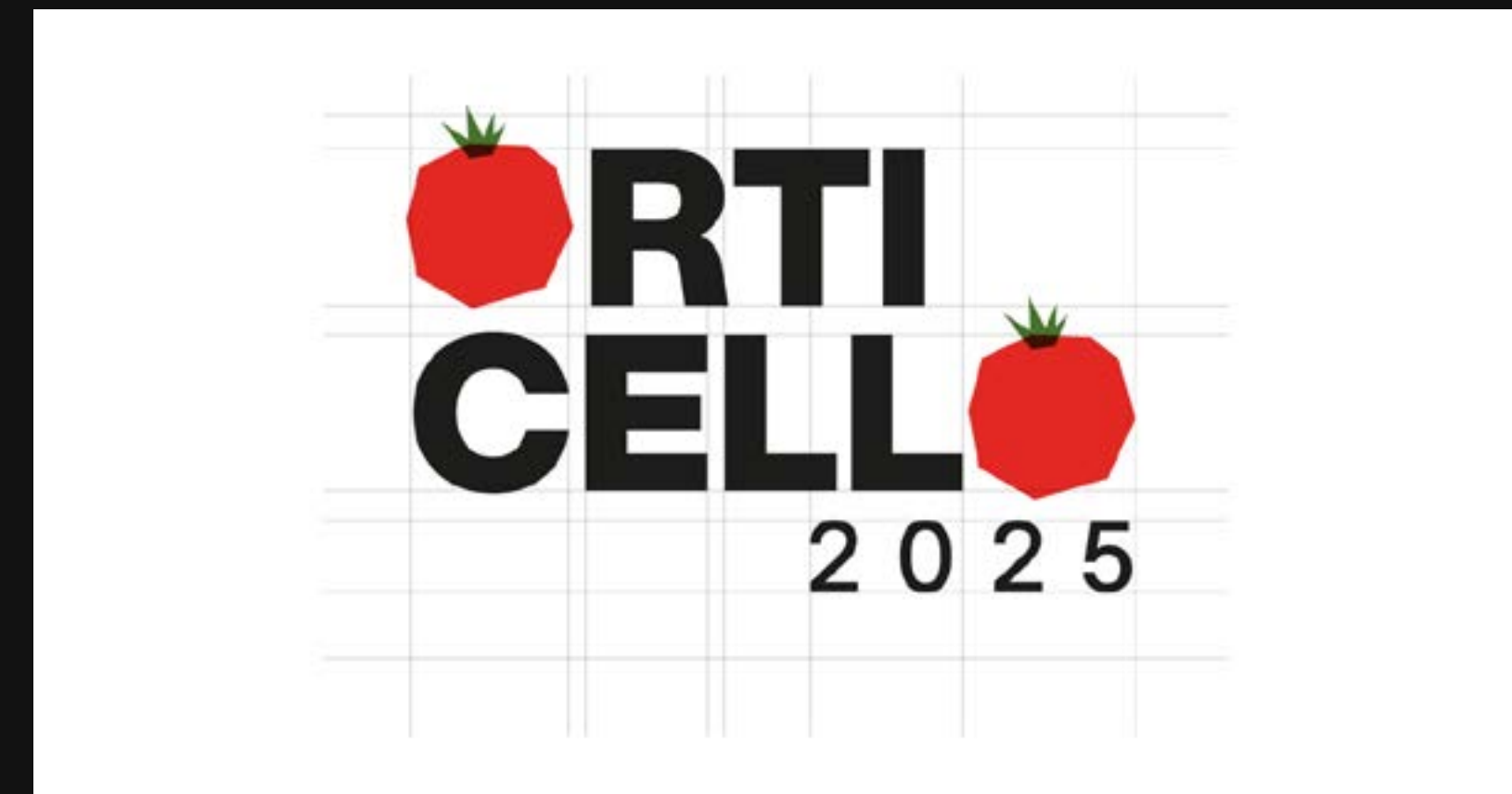
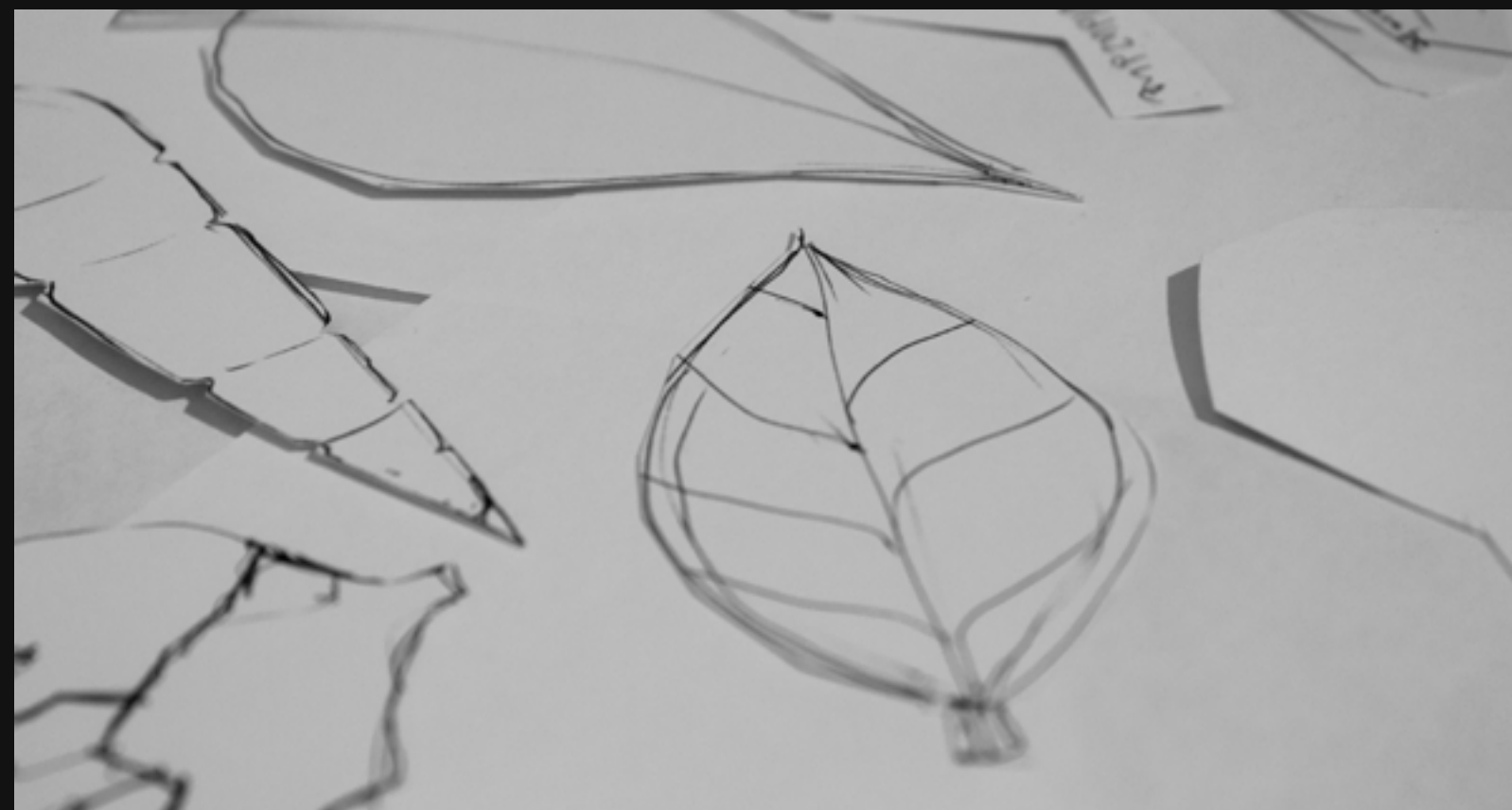
# Gli ortaggi, i soggetti dell'identità



## La costruzione dell'identità

Ho definito una strategia di comunicazione moderna e immediata, traducendo l'anima artigianale del brand in un'estetica minimale.

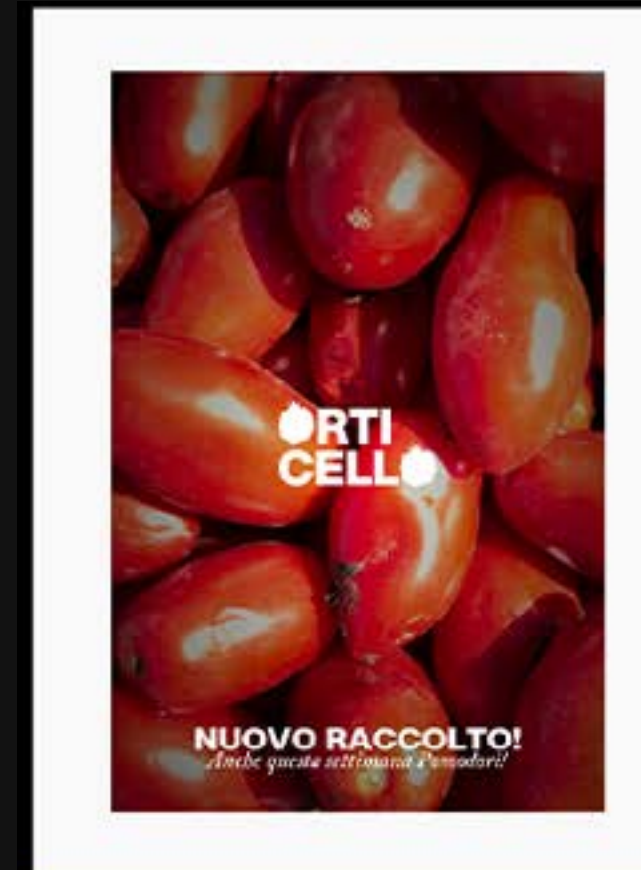
Per costruire un ponte emotivo con il pubblico, ho sviluppato un linguaggio gioioso che parte dalla matericità dell'analogico: ho realizzato semplici ritagli di carta come matrice creativa, elevando le imperfezioni del 'fatto a mano' a elementi distintivi dell'identità. Il risultato è un sistema visivo amichevole e coerente, specchio fedele della filosofia homemade alla base del brand.





### Packaging design e etichette

Ho esteso l'identità visiva a una linea di packaging per i prodotti dell'orto, progettando le etichette per passata di pomodoro, melanzane sott'olio e pesto di basilico. Ho tradotto la matrice dei ritagli di carta in un sistema iconografico e cromatico coordinato: ogni etichetta utilizza la stessa grammatica visiva per garantire la massima coerenza di brand, variando forme e tonalità per identificare con immediatezza le diverse referenze. Questa declinazione dimostra la versatilità del linguaggio creato, capace di adattarsi con rigore e personalità a supporti fisici differenti.



### Strategia social e contenuti

Ho evoluto il brand in un ecosistema digitale, progettando una strategia per Instagram capace di trasformare l'ipotetica azienda agricola in una community attiva.

Ho curato la direzione artistica di tre filoni narrativi principali:

Esperienze ed eventi: Ho ideato contenuti visivi per promuovere workshop e attività nell'orto.

Conversione: Ho sviluppato post orientati all'acquisto e aggiornamenti sui raccolti.

Autorità del brand: Ho progettato contenuti informativi per raccontare i processi produttivi.

Clicca qui!

Visita [www.maisonlouis.it](http://www.maisonlouis.it) →

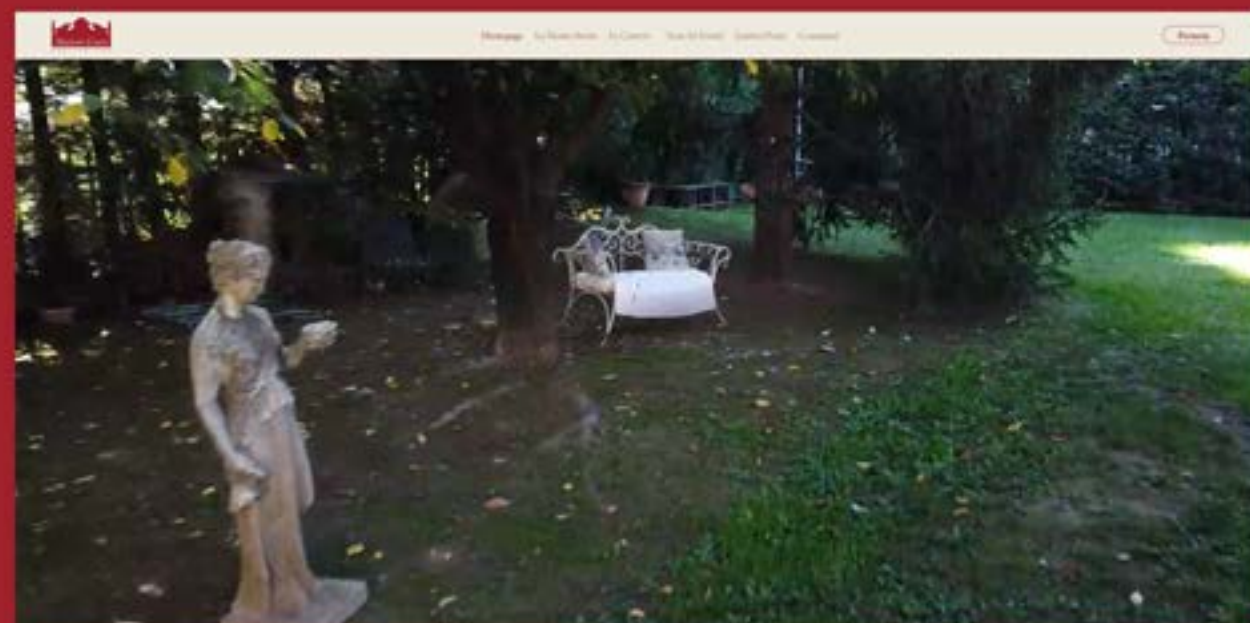
→ Web Design, Fotografia

# Maison Louis

## Un sito all'altezza dell'esperienza

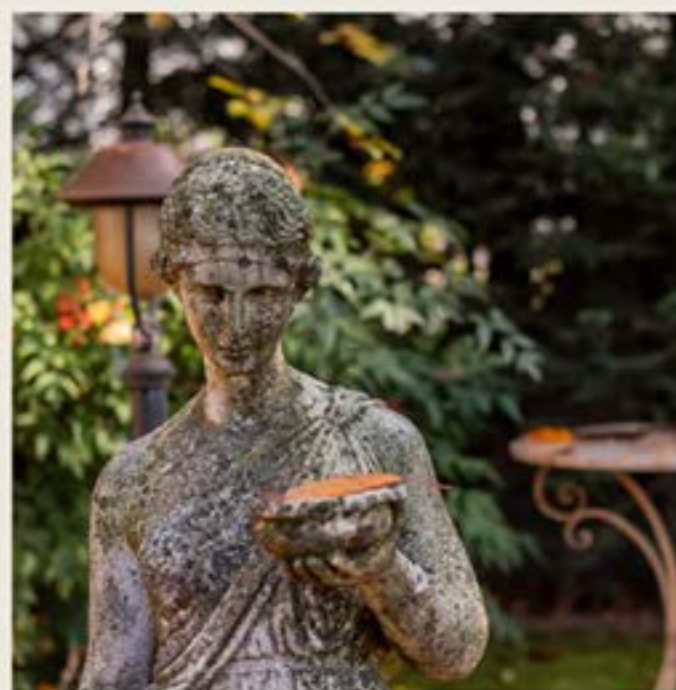
Per l'Agriturismo Maison Louis, ho realizzato un restyling completo dell'identità digitale, trasformando una piattaforma obsoleta in uno strumento di comunicazione strategico. Partendo da un'analisi critica delle criticità funzionali del sito precedente, ho ridefinito la direzione creativa e la gerarchia dei contenuti per allinearle all'eccellenza della struttura.

Il mio intervento ha dato vita a un'interfaccia intuitiva e d'impatto, dove l'estetica si fonde con la funzionalità: ho ottimizzato l'esperienza di prenotazione rendendo tariffe e disponibilità immediatamente accessibili.



Questa è Maison Louis

IL VIAGGIO VERSO LA TRANQUILLITÀ



PREGO, DOPO DI VOI

### Un sogno ad occhi aperti

Il vostro viaggio verso la tranquillità inizia proprio qui, lungo il viale d'ingresso. Dopo aver percorso questa soglia verde e rigogliosa, dove le fronde degli alberi si protendono per offrirvi il loro primo, silenzioso abbraccio da un lato, e le giganti ortensie - sentinelle di pace - vi offrono un benvenuto ricco e colorato dall'altro, la percezione del tempo comincia a cambiare.

VI DIAMO IL BENVENUTO

### Le nostre Camere

UN LUOGO IN CUI IL COMFORT È ASSICURATO

Vi invitiamo a scoprire il piacere di un riposo autentico tra le nostre mura. Le camere di Maison Louis sono il rifugio perfetto: ogni stanza è stata progettata per un comfort su misura, fondendo l'architettura storica della nostra antica cascina con un'atmosfera unica e accogliente. Ognuna delle camere di Maison Louis presenta un'atmosfera unica ispirata ai diversi Luigi che hanno lasciato il segno nel corso della storia. Non vi resta che scegliere il vostro angolo di pace e venire a trovarci.

Il listino prezzi

“Un luogo dove rilassarsi e riconnettersi con se stessi. Un rifugio sicuro, isolato dal resto del mondo. Questo è il nostro agriturismo, questa è Maison Louis. Un tempo era una cascina, oggi è un punto di riferimento per chiunque voglia trascorrere un soggiorno all'insegna della rilassatezza.”

Luciana Garglio, Titolare

[→ Logo Design](#)

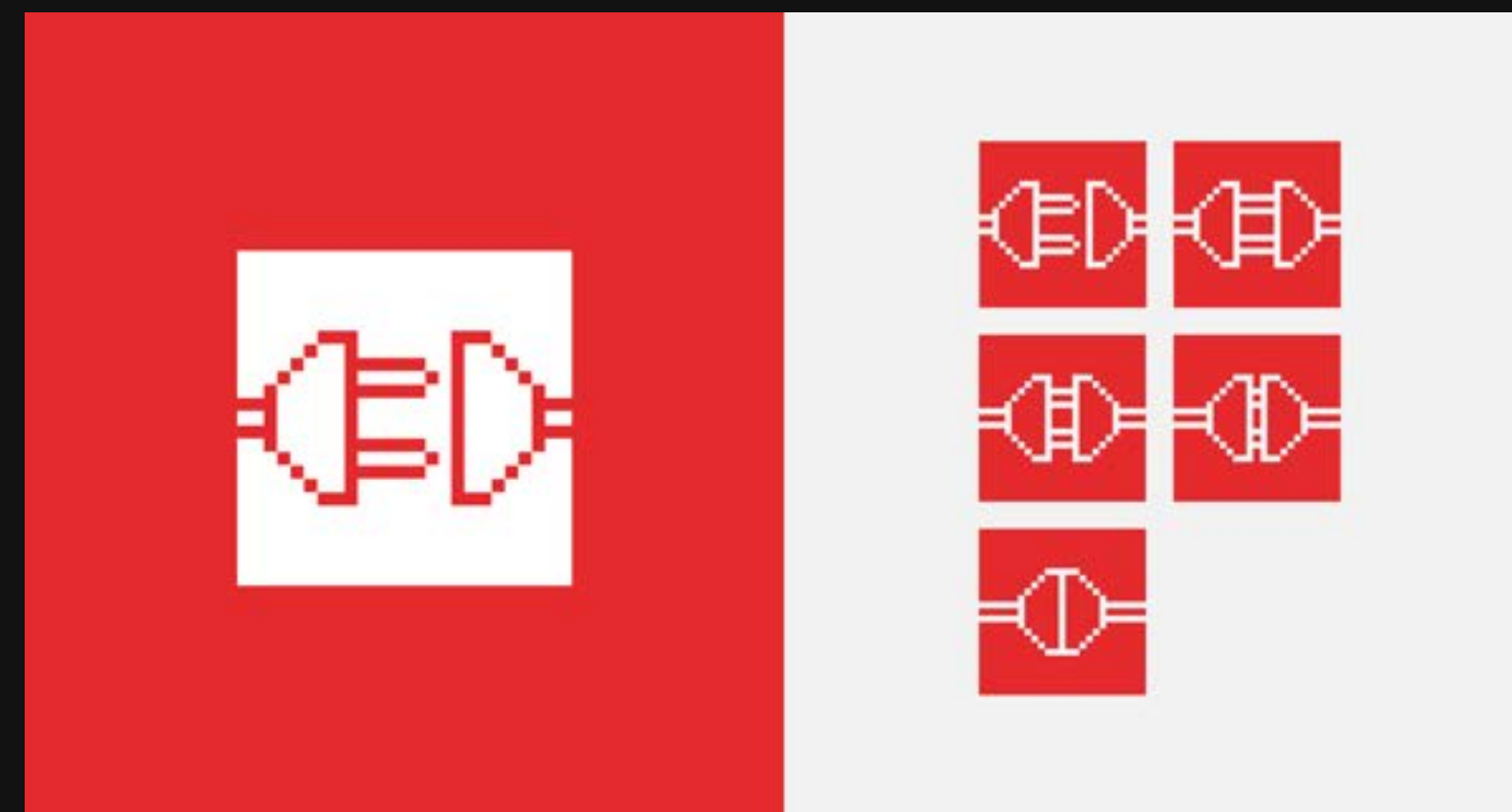
# Leotech

## Progettare un marchio per un libero professionista.

Per il progetto Leotech, ho curato la progettazione del logo e della relativa logo animation, definendo un'identità visiva capace di vivere con la stessa forza su supporti statici e dinamici. L'obiettivo è stato garantire una coerenza assoluta tra i due canali principali di comunicazione:

Fisico: Il logo statico è stato applicato sui biglietti da visita con un layout rigoroso, trasmettendo professionalità e solidità aziendale.

Digitale: La logo animation è stata declinata come outro per i video di Instagram, trasformando ogni contenuto in un'esperienza di brand riconoscibile.



→ Progetto Editoriale

# Vivere è non pensare

**Dalla paralisi al gesto: una rilettura di Fernando Pessoa.**

Ho progettato un'opera editoriale che propone una rilettura critica de "Il libro dell'inquietudine" di Fernando Pessoa.

Il progetto nasce da una riflessione sulla figura di Bernardo Soares: un protagonista che subisce passivamente una realtà insoddisfacente, prigioniero dei propri pensieri.

La mia risposta visiva a questa paralisi esistenziale è stata quella di contrapporre al testo azioni pratiche e gesti istintivi, trasformando l'oggetto-libro in uno strumento attivo. L'obiettivo della mia direzione artistica è stato esorcizzare l'inquietudine dell'opera originale, tramite azioni pratiche, contrapposte ai pensieri paralizzanti del protagonista.

↓ [Continua nelle pagine successive](#)



# Un progetto interattivo

## La possibilità di continuare l'esperienza oltre il libro.

Ho concepito il progetto, sin dall'inizio, come un libro interattivo capace di integrare dimensione fisica e digitale. A questo scopo, ho realizzato una serie di stop motion e animazioni fruibili durante l'esperienza di lettura attraverso l'app di realtà aumentata Adobe Aero.

Per guidare l'utente, ho inserito nelle prime pagine del volume un tagliando dedicato che raccoglie tutti i codici QR necessari: uno strumento immediato che permette al lettore di attivare i contenuti multimediali e immergersi nell'estensione digitale del progetto.



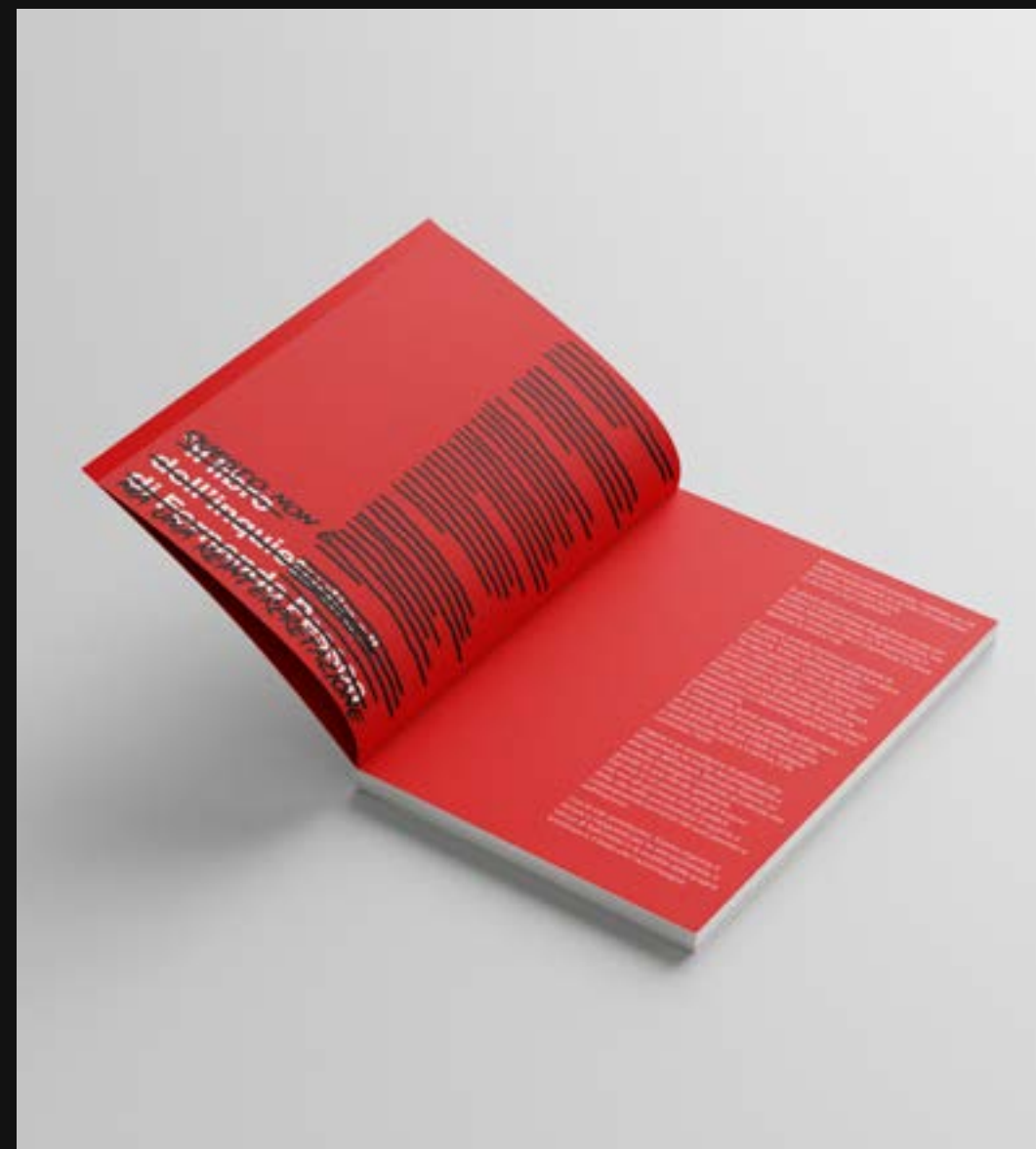
# L'impostazione grafica del libro

## Otto capitoli, otto giorni nella vita di Bernardo Soares.

Il volume si apre con un'introduzione metodologica fondamentale per orientare il lettore e definire l'intento del progetto.

In questa sezione, ho delineato la struttura del libro e le modalità di fruizione dei contenuti interattivi, fornendo le chiavi di lettura necessarie per navigare tra dimensione fisica e digitale. L'apertura sintetizza il significato profondo dell'opera di Pessoa e introduce

il nucleo concettuale dell'intero lavoro: il principio del 'Vivere è non pensare'. Questa tesi filosofica funge da manifesto del progetto, giustificando la necessità di rispondere alla paralisi riflessiva di Bernardo Soares con il gesto, la materia e l'azione visiva.



Il libro si articola in otto capitoli, concepiti come altrettanti giorni ipotetici nella vita e nella mente di Bernardo Soares.

La narrazione segue un percorso metodologico rigoroso per ogni sezione:

**Analisi del Testo:** Ciascun capitolo parte da un estratto originale di Pessoa, da cui ho isolato un sentimento negativo e paralizzante.

**Sostituzione e Azione:** A questa stasi emotiva ho contrapposto un'azione concreta volta a esorcizzare e superare il blocco interiore.

**Traduzione Visiva:** Per ogni capitolo ho realizzato un'illustrazione originale ispirata al testo, seguita da una fotografia del medesimo artwork dopo averlo sottoposto a processi fisici e manipolazioni materiche.

Questa struttura trasforma il libro in un diario di metamorfosi, dove il passaggio dall'illustrazione (pensiero) alla fotografia manipolata (azione) documenta visivamente il superamento dell'inquietudine.



### Copertina del capitolo

Ho progettato per ogni capitolo una copertina basata su molteplici livelli di lettura e sovrapposizioni materiche:

Il Livello dell'Azione: Stampato in rosso su acetato trasparente, ospita il titolo del capitolo. Questo strato è caratterizzato da correzioni e scarabocchi: segni grafici che dichiarano una volontà d'intervento e di rottura.

Il Livello della Stasi: Stampato in nero su carta, questo livello evoca la grafica di un calendario, indicando il giorno e il numero del capitolo.

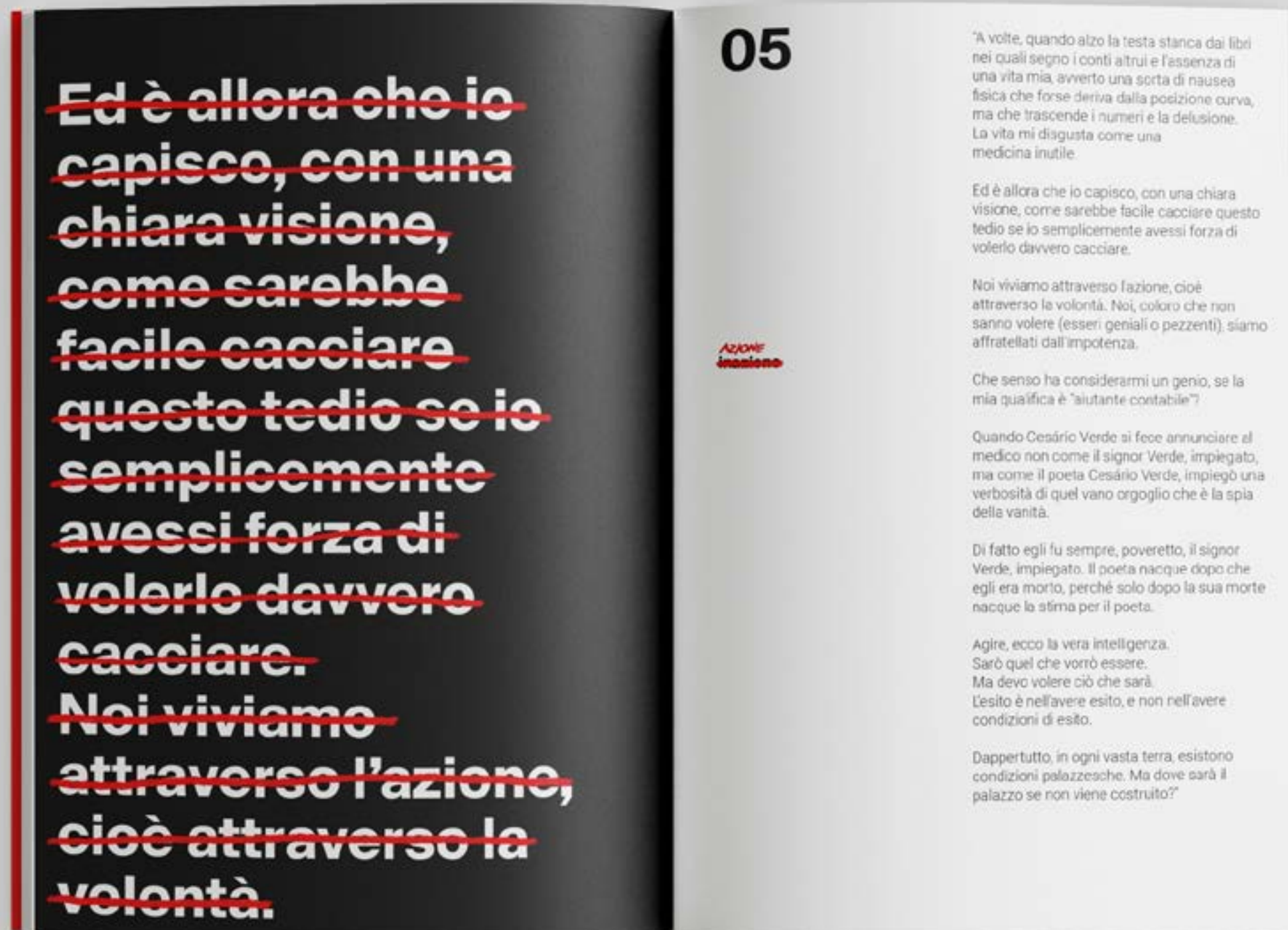
La sovrapposizione dei due supporti crea un contrasto semantico immediato: la staticità del tempo subito (il nero su carta) viene aggredita e 'corretta' dal gesto dinamico e vitale (il rosso su acetato).

### Estratto del romanzo originale

Subito dopo la copertina di ogni capitolo, ho progettato la messa in pagina dell'estratto del romanzo, strutturata su una doppia pagina speculare che vive di sovrapposizioni:

Pagina di sinistra: Ho isolato la frase più significativa dell'estratto, stampandola in corpo maggiore per enfatizzarne il peso. Su questa si innesta un livello in acetato con cancellature rosse, un gesto grafico che simboleggia la volontà di opporsi fisicamente alla stasi del pensiero.

Pagina di destra: Il medesimo processo interattivo interviene sul corpo del testo: lo strato in acetato agisce puntualmente sul



sentimento negativo, cancellandolo e sostituendolo visivamente con l'azione esorcizzante.

Questa scelta progettuale trasforma il lettore in un testimone attivo: spostando il foglio trasparente, l'inquietudine di Soares viene letteralmente 'sovrascritta' dal gesto, rendendo tangibile il passaggio dalla paralisi alla reazione.





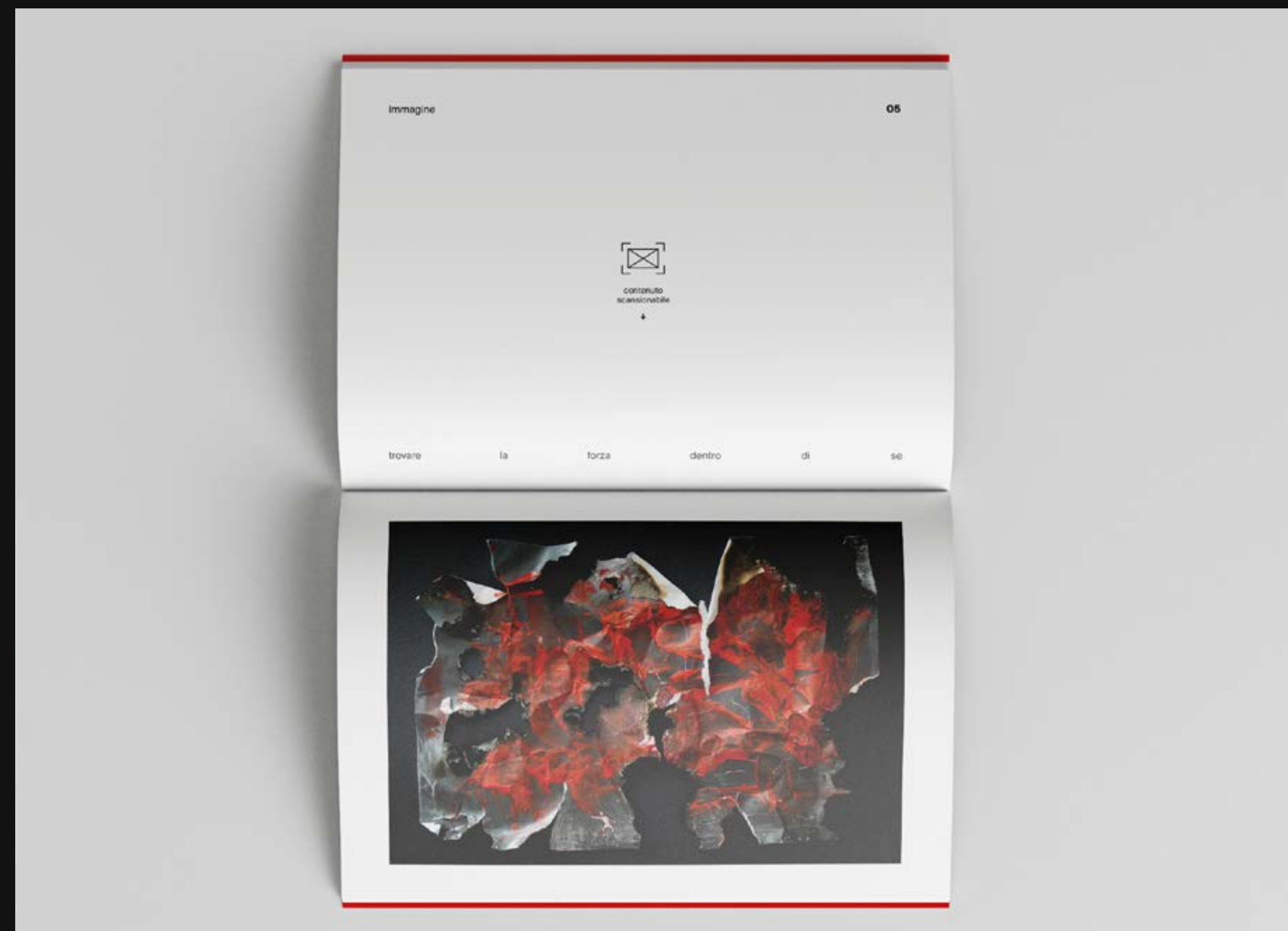
### Le illustrazioni

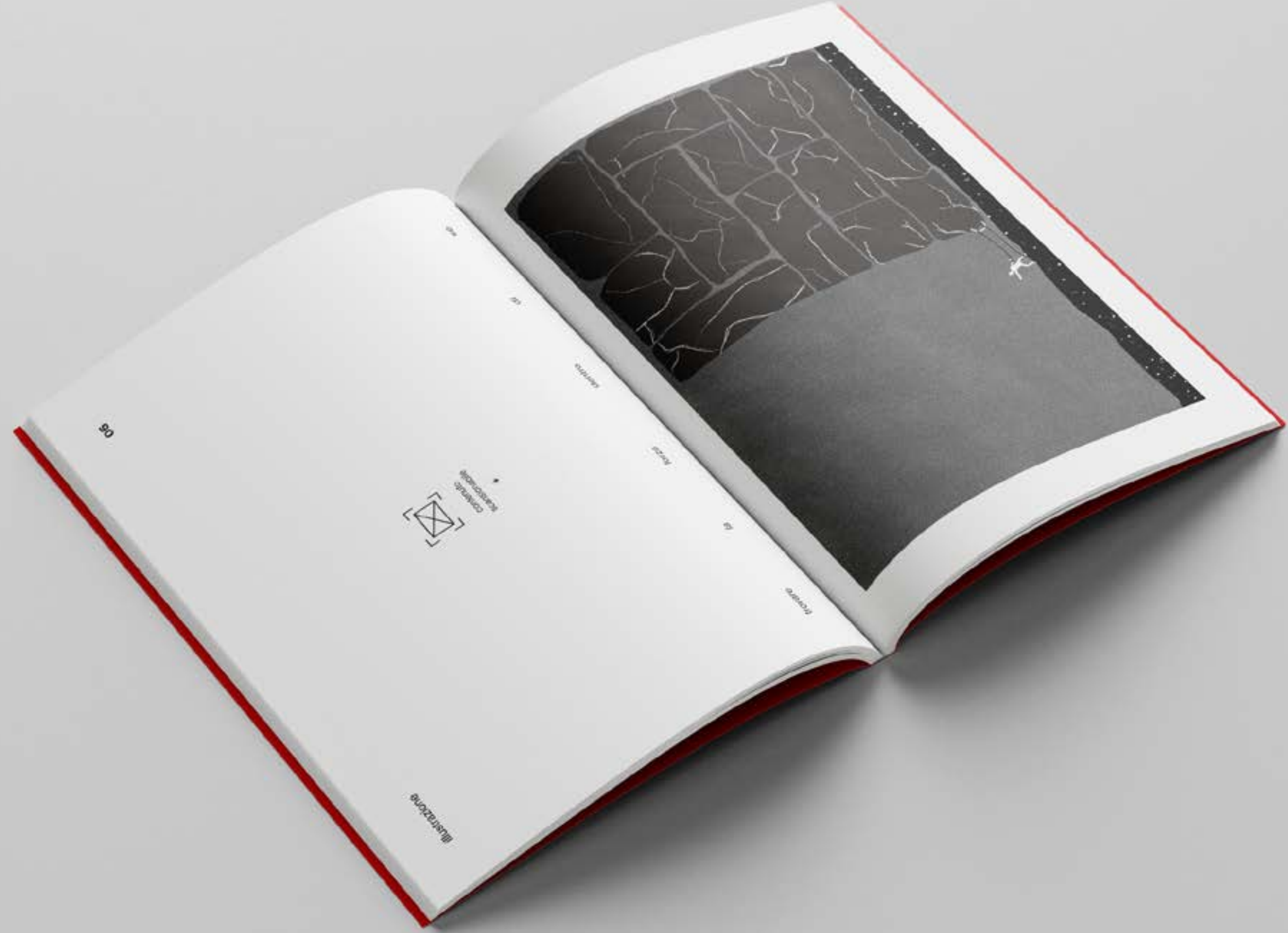
Le illustrazioni interattive si riferiscono ai contenuti del capitolo e mostrano il comportamento attivo messo in pratica, tramite delle animazioni fruibili in realtà aumentata.

### Le foto

Le illustrazioni, dopo essere state stampate, sono state modificate fisicamente da una serie di azioni attuate sulle stampe fisiche e successivamente fotografate. Tali azioni rappresentano, anche in questo caso, l'atto di liberazione dall'inquietudine.

Tramite la realtà aumentata è possibile visionare il cambiamento della stampa realizzato in stop-motion: da quella integra a quella modificata, visibile anche come immagine all'interno del libro.

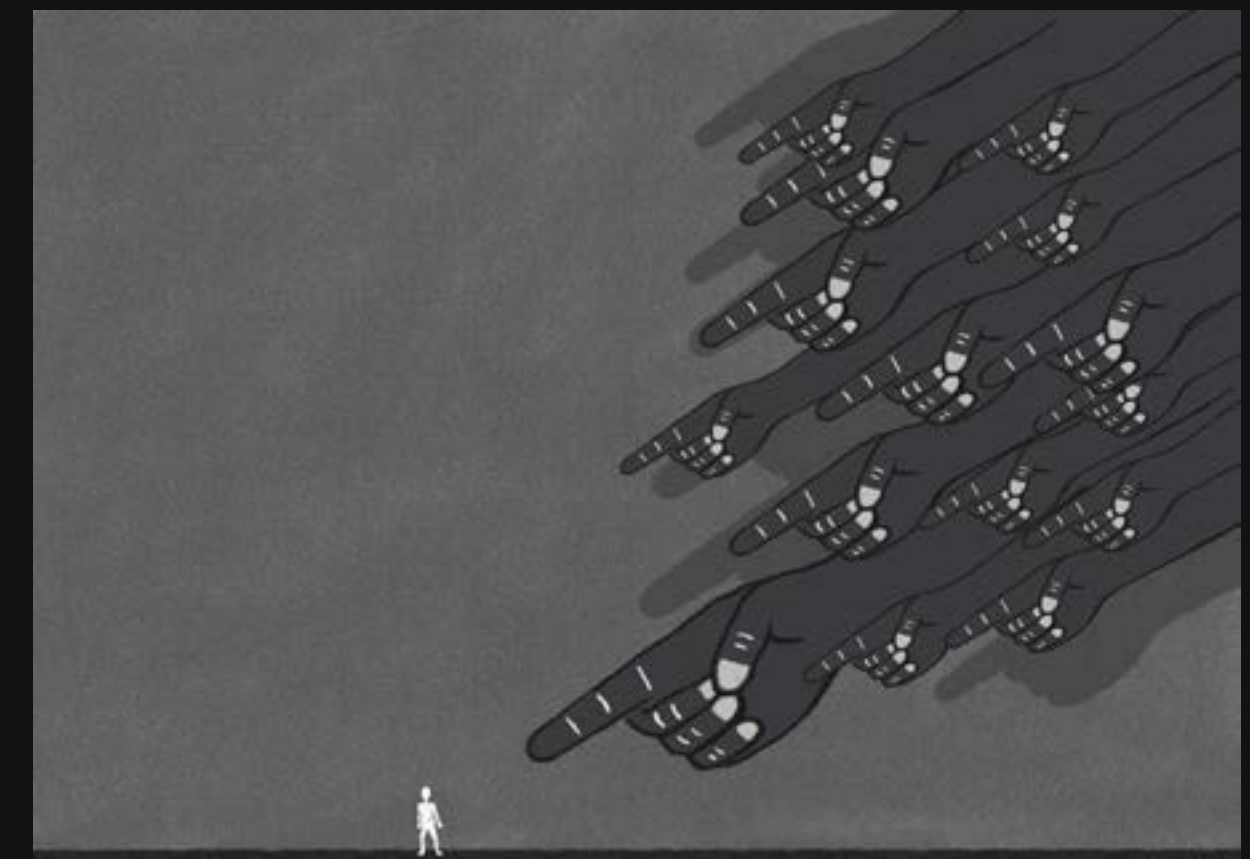
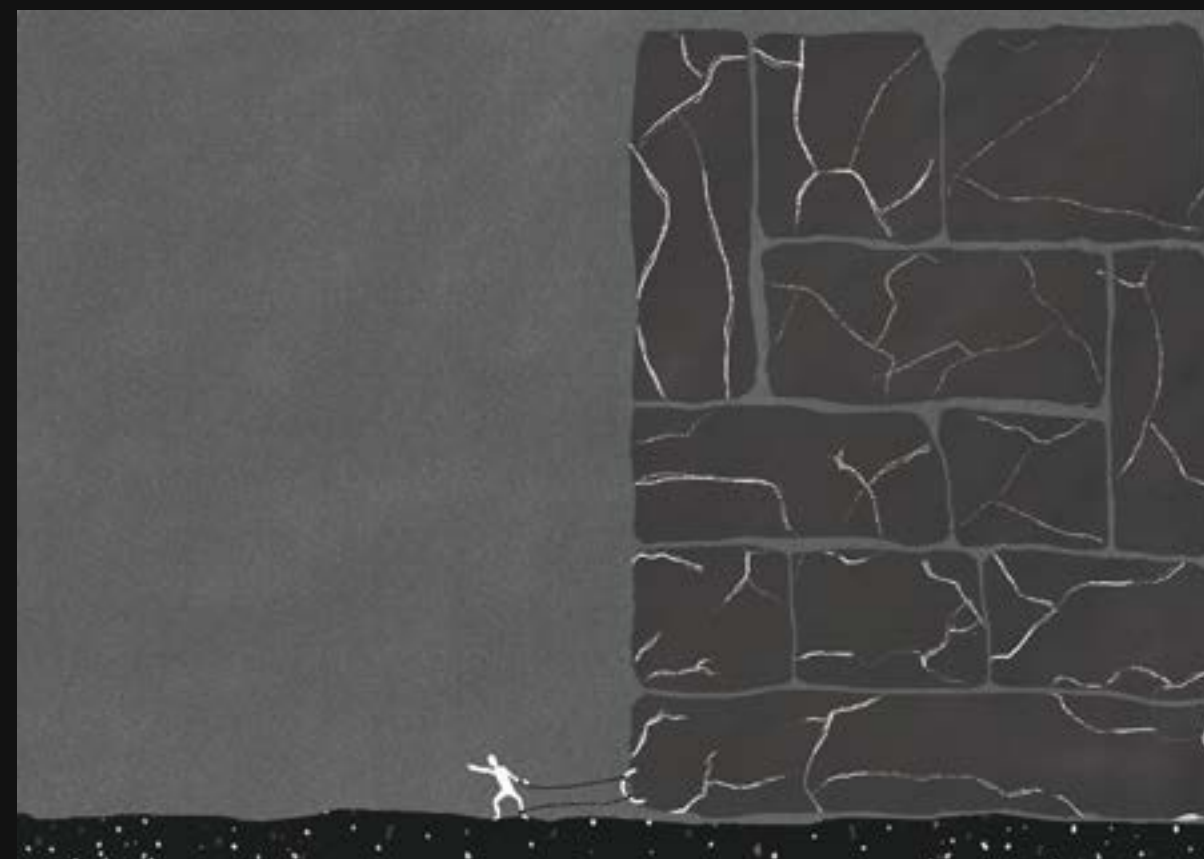
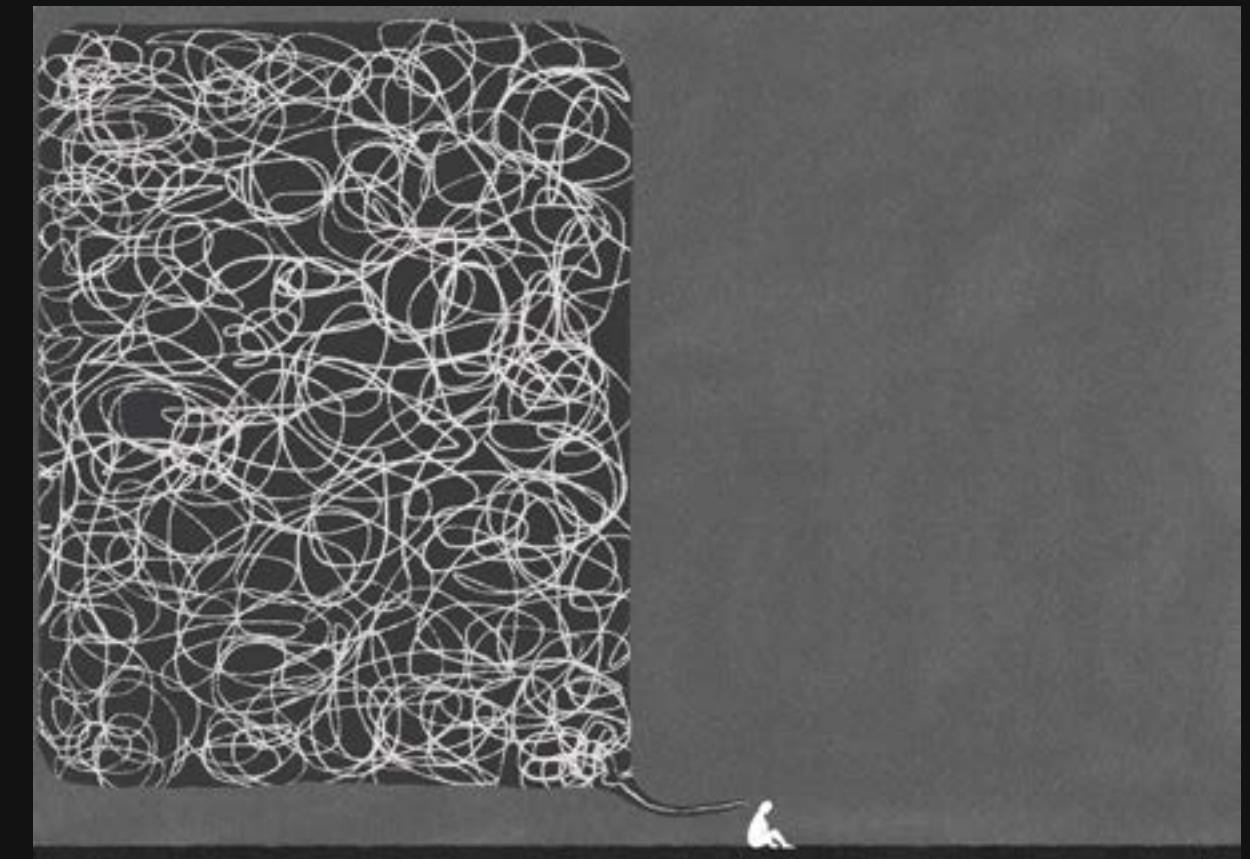
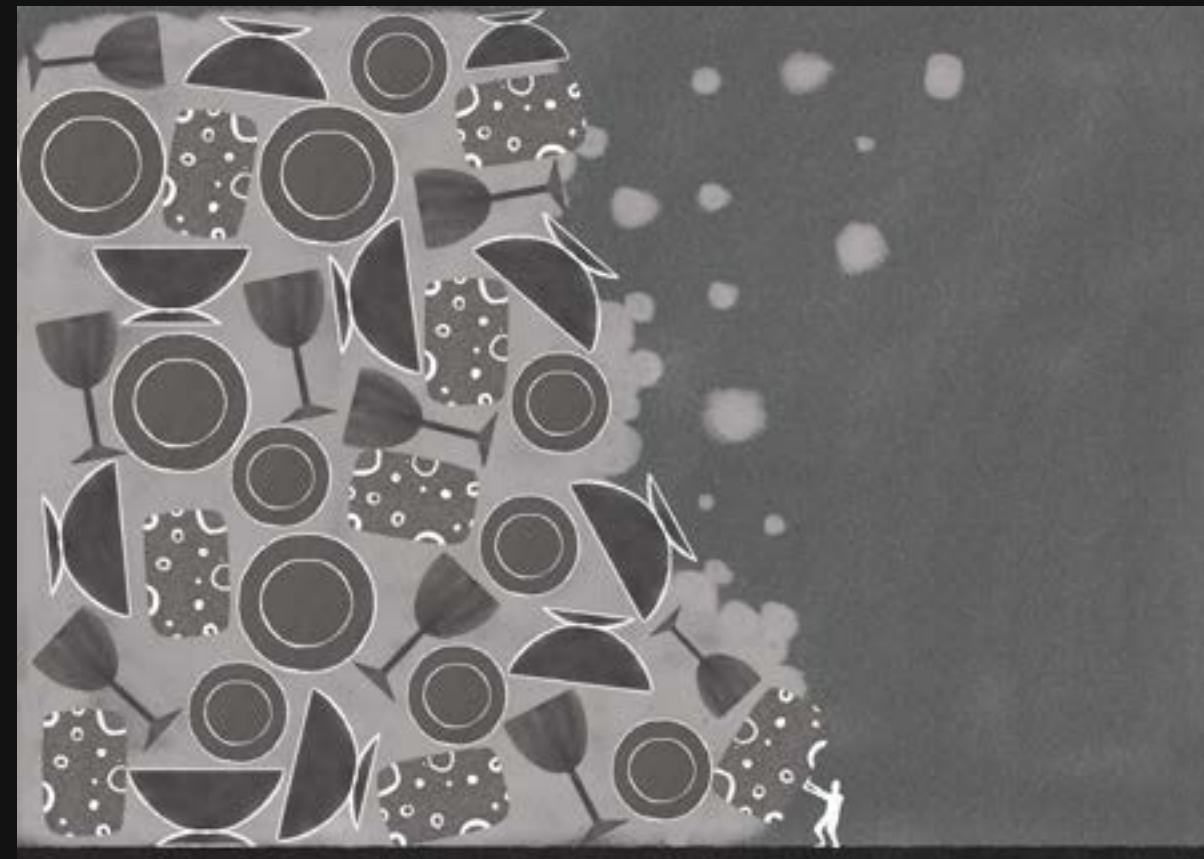




# Le illustrazioni

## Una panoramica delle illustrazioni

Qui sono visibili tutte le illustrazioni del libro.



# Le fotografie

## Una panoramica delle fotografie

Qui sono visibili tutte le fotografie presenti nel libro.



Clicca qui!

Visita [www.manuelelaforzadellamore.org](http://www.manuelelaforzadellamore.org) →

→ Web Design

# Manuele la forza dell'amore

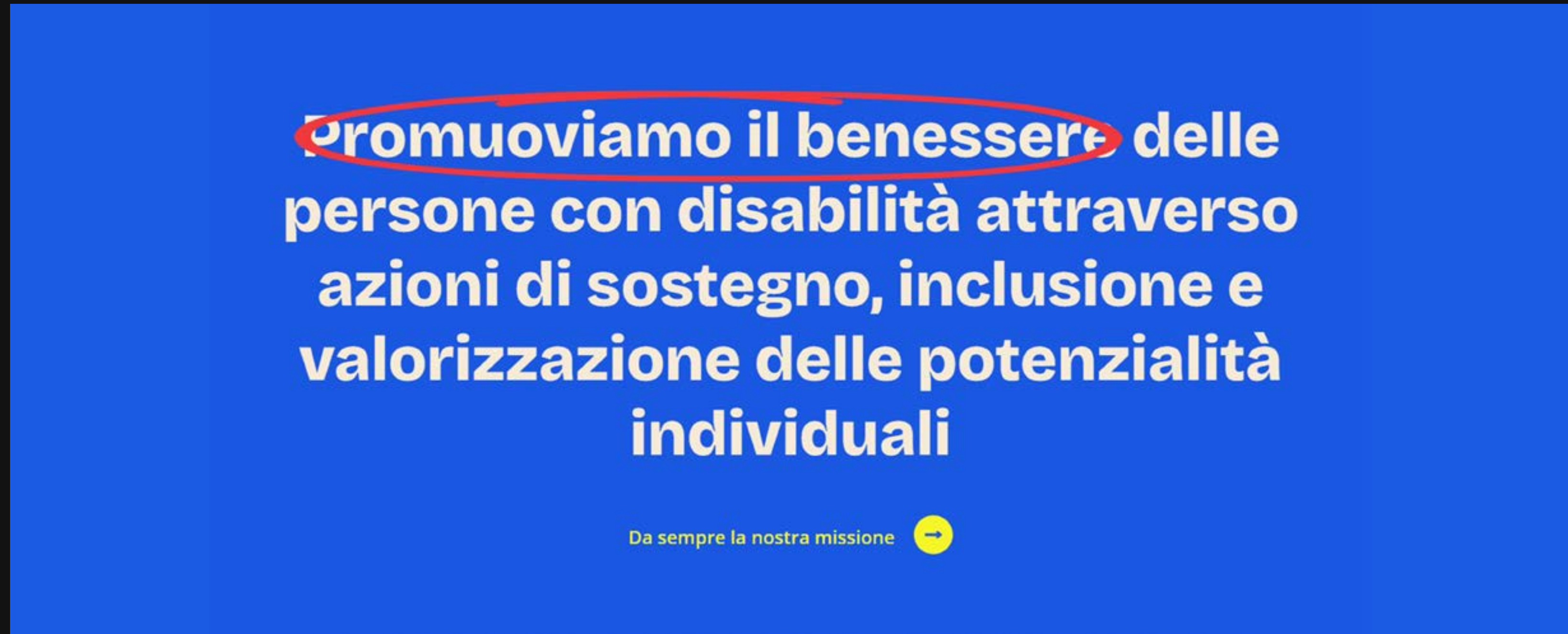
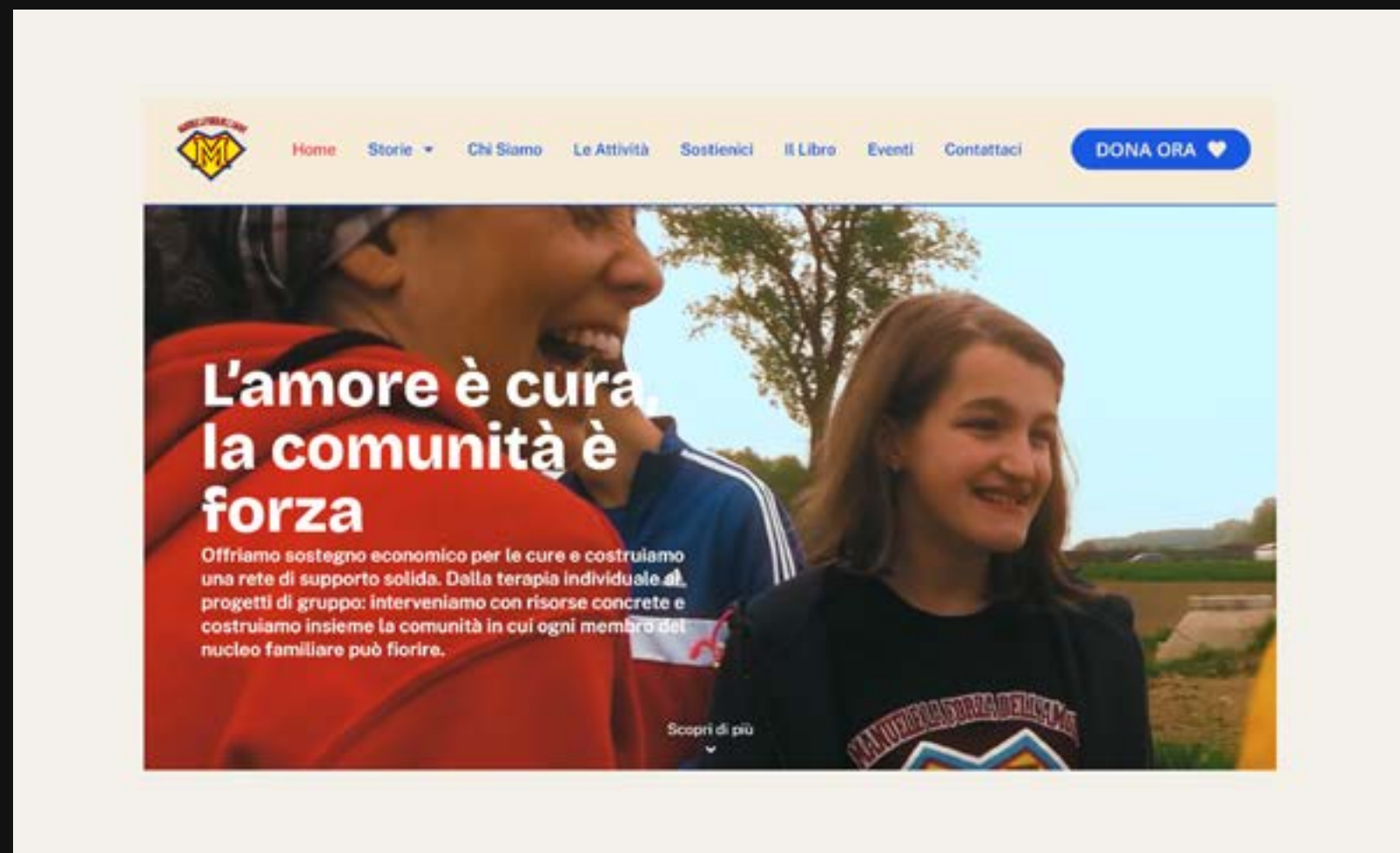
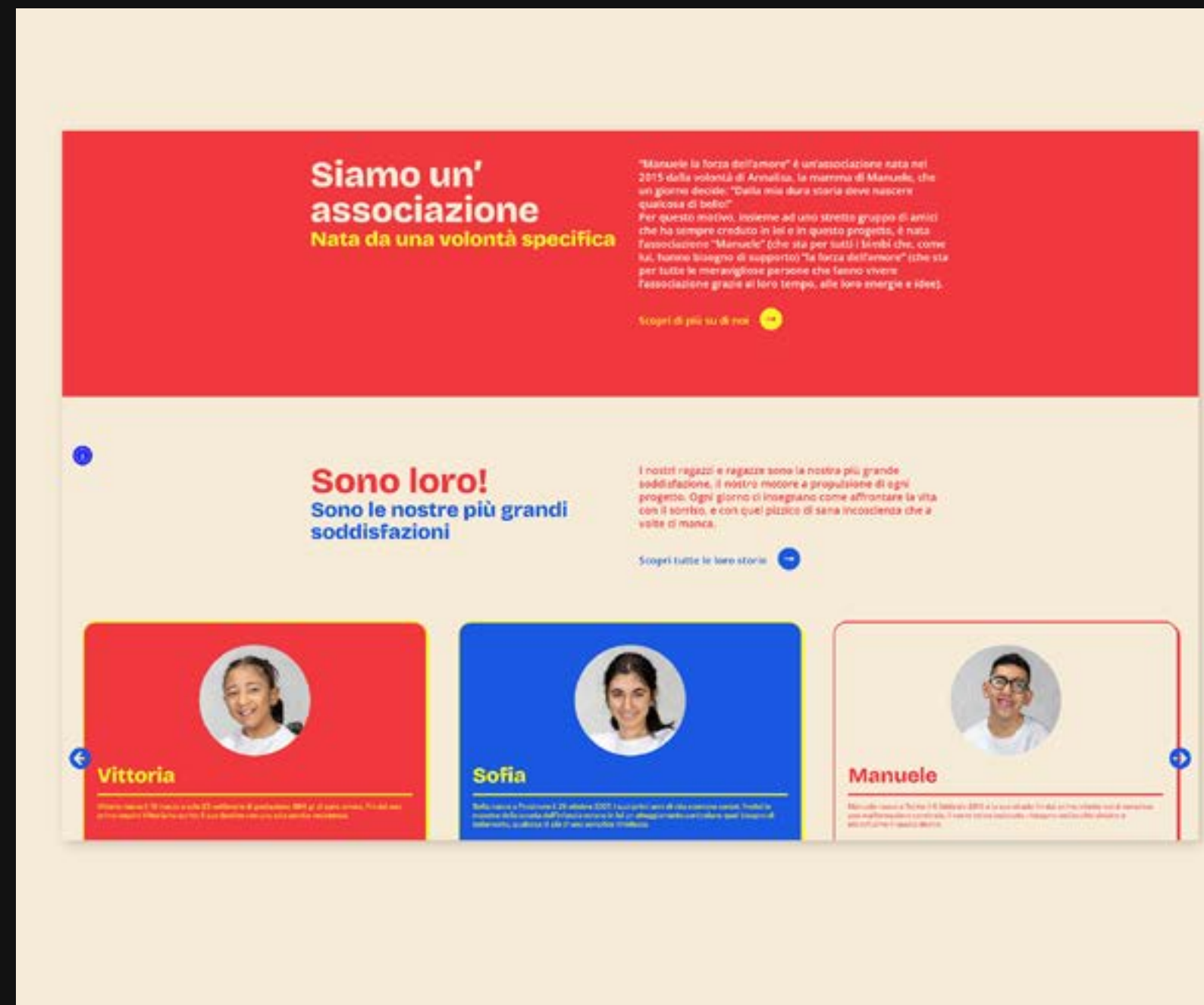
Un sito web istituzionale, non serio.

Per la ONLUS "Manuele la forza dell'amore", ho curato la direzione creativa e l'identità digitale con l'obiettivo di dare voce a una missione di profondo impatto sociale.

Ho progettato un linguaggio visivo capace di narrare con empatia il benessere e l'inclusione di ragazzi con disabilità, trasformando il valore del singolo in una risorsa per la collettività.

Nella costruzione dell'ecosistema digitale, ho dato priorità alla trasparenza e all'accessibilità, definendo un'interfaccia che semplifica il percorso di donazione e accorcia le distanze tra l'associazione e la sua rete di sostenitori.

Il mio intervento ha mirato a creare un ponte digitale dove ogni azione di solidarietà diventa un'esperienza immediata, chiara e carica di significato visivo.



→ **Illustrazione, Progetto Editoriale**

# Il nostro primo anno

## **Progettare una guida illustrata per neogenitori.**

"Il nostro primo anno" è una guida illustrata realizzata per l'Azienda Ospedaliero-Universitaria Città della Salute e della Scienza di Torino con il fine di informare i neogenitori riguardo i comportamenti corretti da adottare nel primo anno di vita del proprio bambino.

Tutto il lavoro è stato svolto in collaborazione con le terapisti della neuropsicomotricità dell'età evolutiva dell'ospedale pediatrico Regina Margherita, che si sono occupate della parte testuale e tecnica del progetto, a cui ho affiancato la parte del progetto grafico e dell'illustrazione.

↓ [Continua nelle pagine successive](#)



# L'indice

## permette di orientarsi nella lettura.

Serve ai genitori per consultare più agilmente il libro e per trovare più facilmente le informazioni di interesse.

È presente anche una legenda che permette di indentificare le parti di carattere tecnico nel libro, in cui parla l'esperto, e le parti in cui invece si dà idealmente la parola al bambino, che esprime i propri bisogni e necessità.

È inoltre presente un'introduzione che spiega la funzione del progetto.

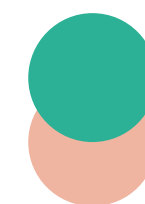


Parola  
all'esperto



*\* Per una migliore comprensione del libro si segnala che le pagine con fondo bianco e titoli in rosso sono dedicate alle indicazioni dell'esperto. Quelle con fondo rosa o verde, sono dedicate alle richieste e bisogni del bambino.*

Parola  
al bambino



## A cosa serve libretto?

Questa piccola guida vi aiuterà a prendervi cura al meglio del vostro piccolo durante uno dei periodi più difficili dell'infanzia, il primo anno di vita del bambino.

Qui potrete trovare consigli pratici che vi aiuteranno a comprendere come affrontare al meglio tanti momenti che vi attenderanno lungo questo primo periodo.

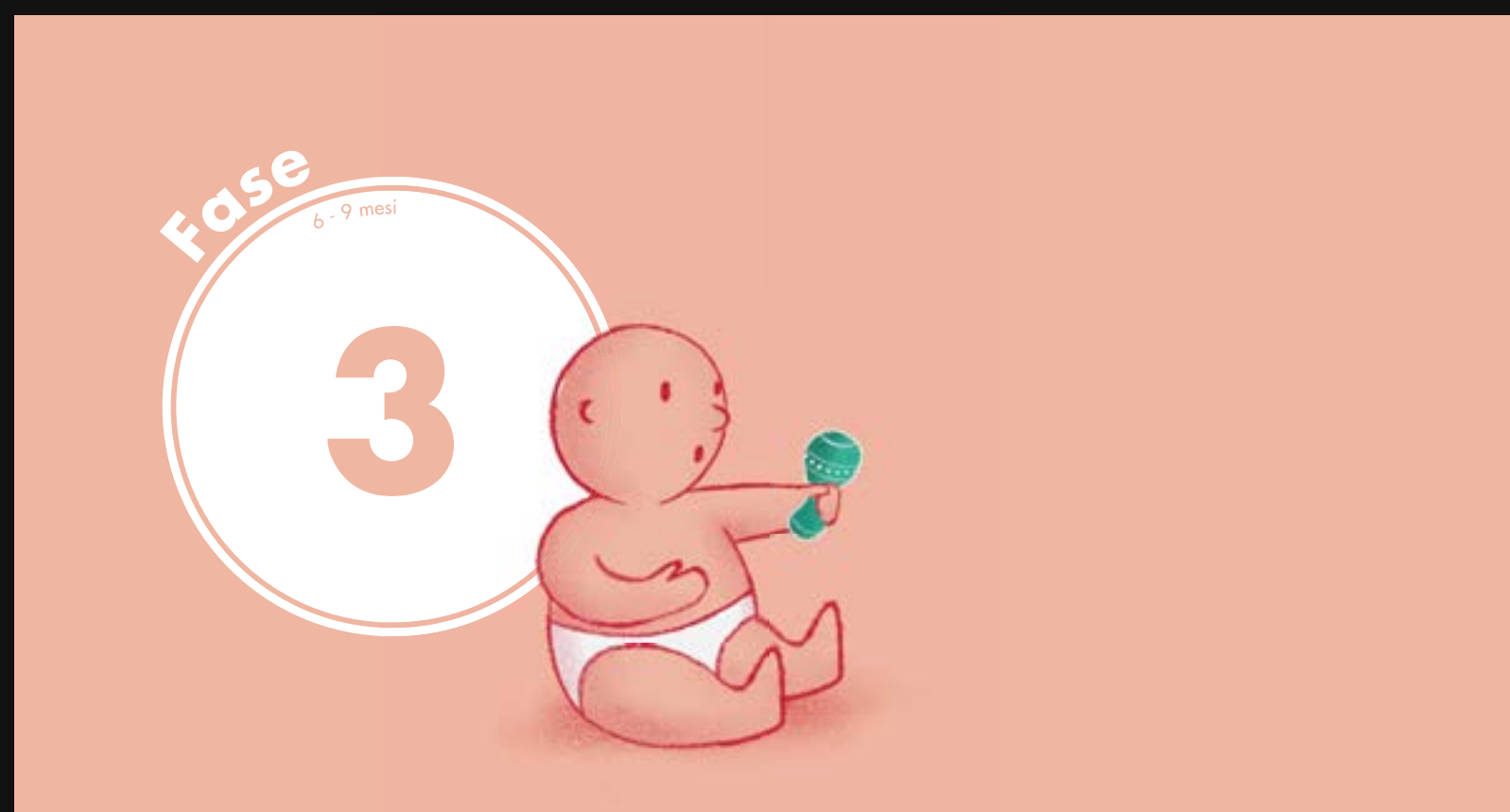


# I capitoli

**Sono le fasi di sviluppo attraversate dal bambino durante il primo anno.**

Il primo anno di vita del bambino è stato suddiviso in fasi, caratterizzate da specifici bisogni e compiti di sviluppo.

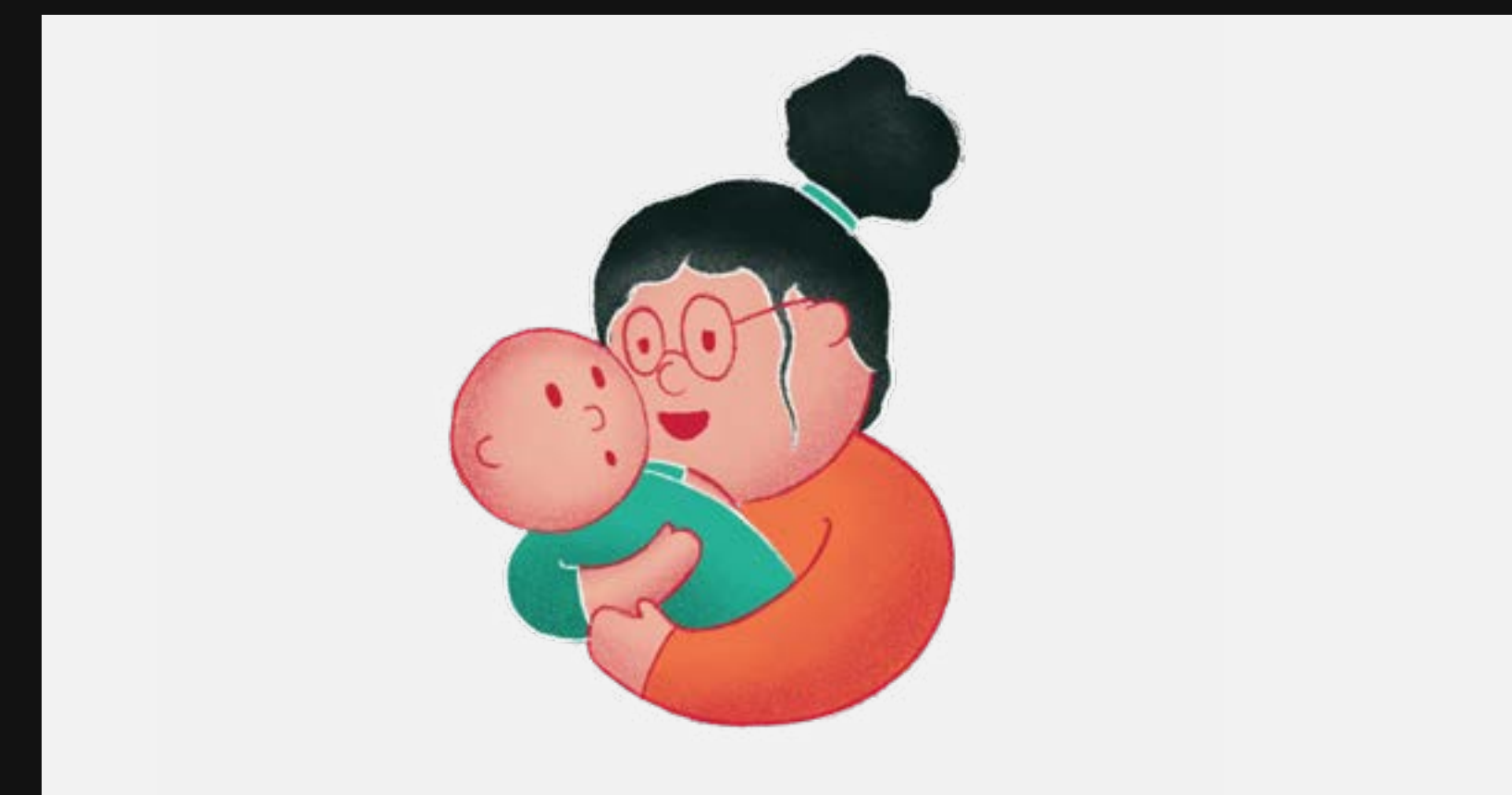
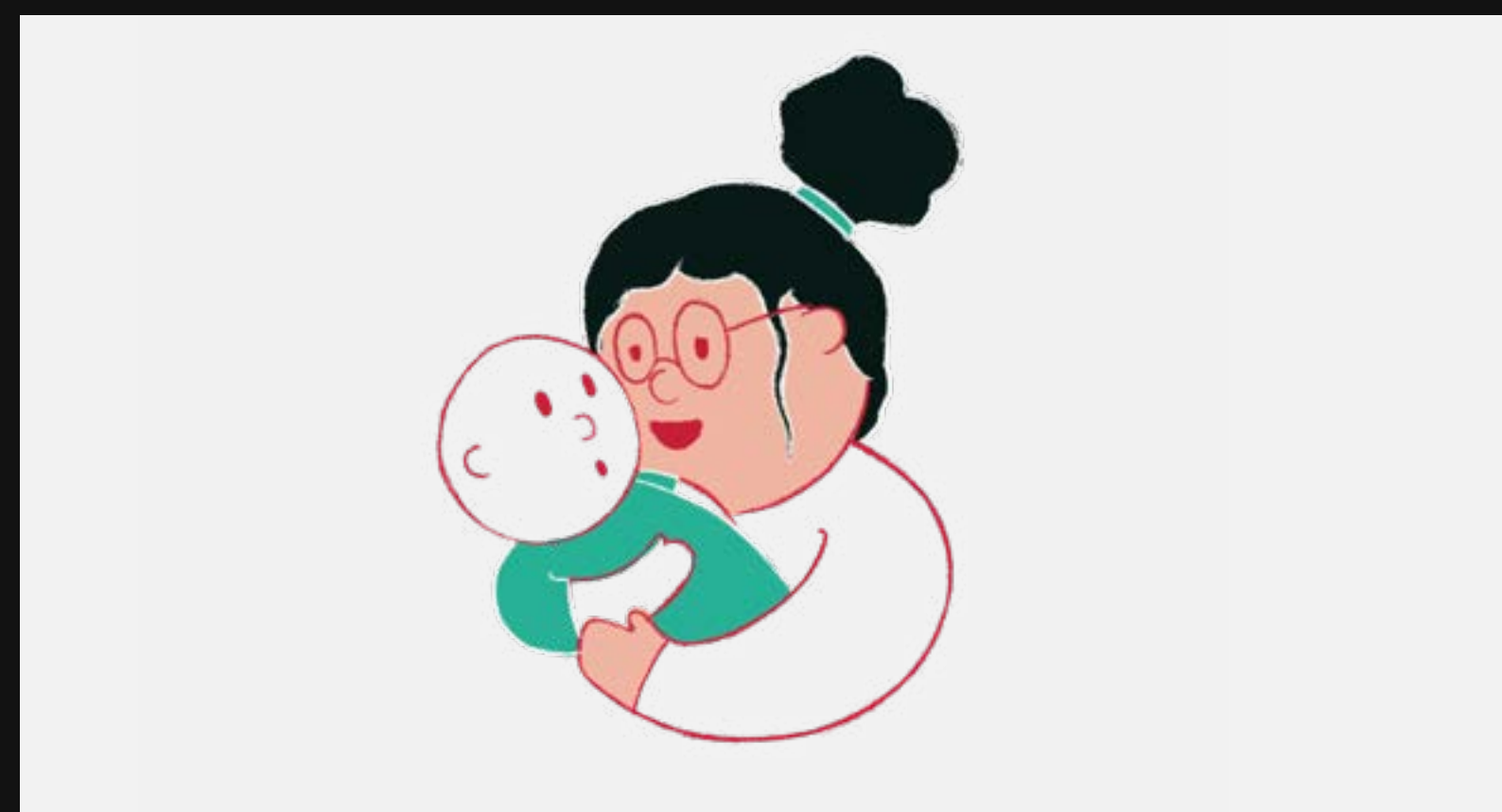
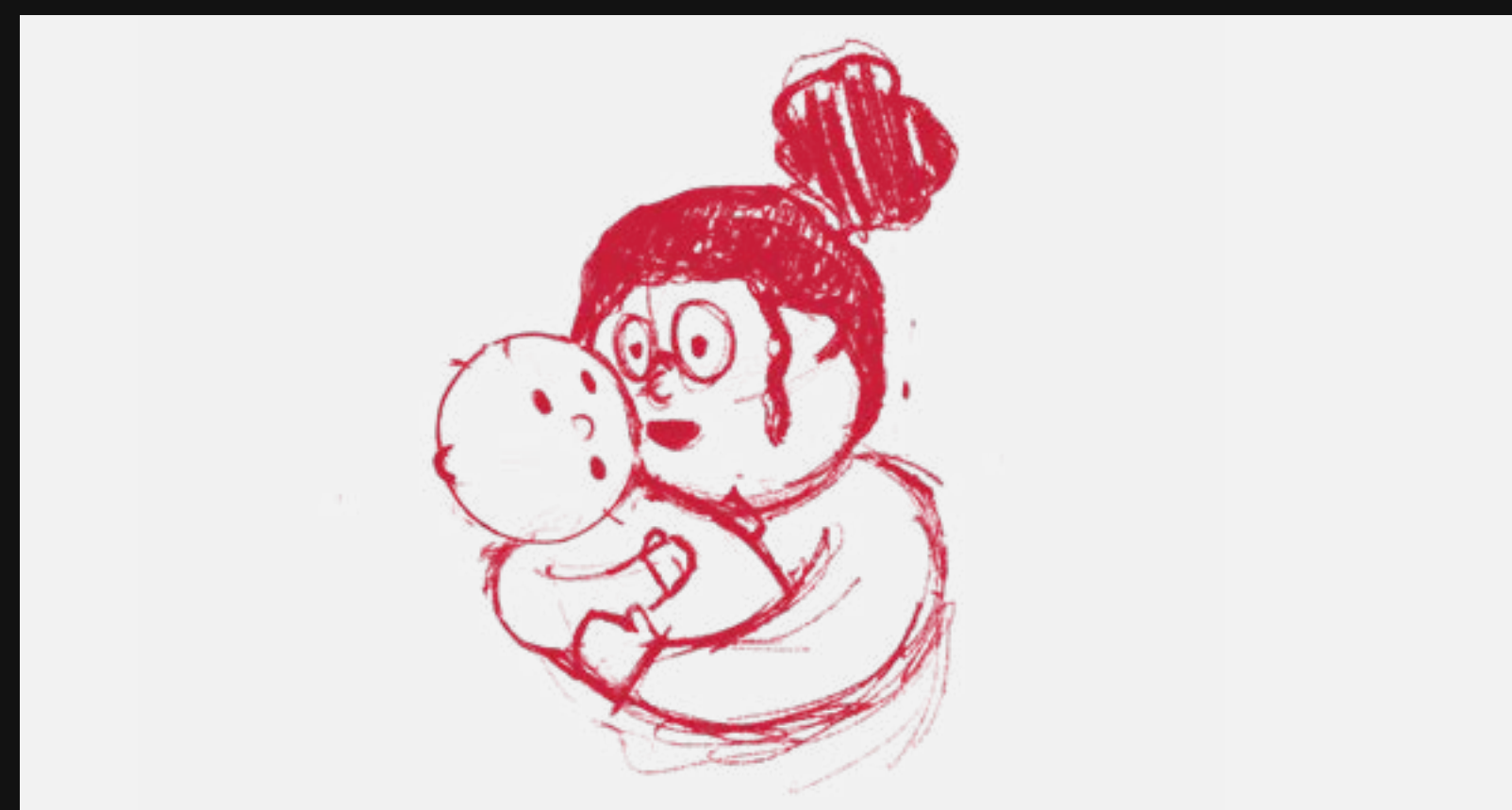
Ogni fase viene presentata dalla pagina introduttiva del capitolo, che presenta un'illustrazione rappresentativa.



# Lo stile delle illustrazioni

**Il linguaggio è semplice e rimanda allo stile di un libro per l'infanzia.**

L'utilizzo delle illustrazioni permette di facilitare la comprensione da parte del genitore e migliorare l'esperienza di consultazione della guida.

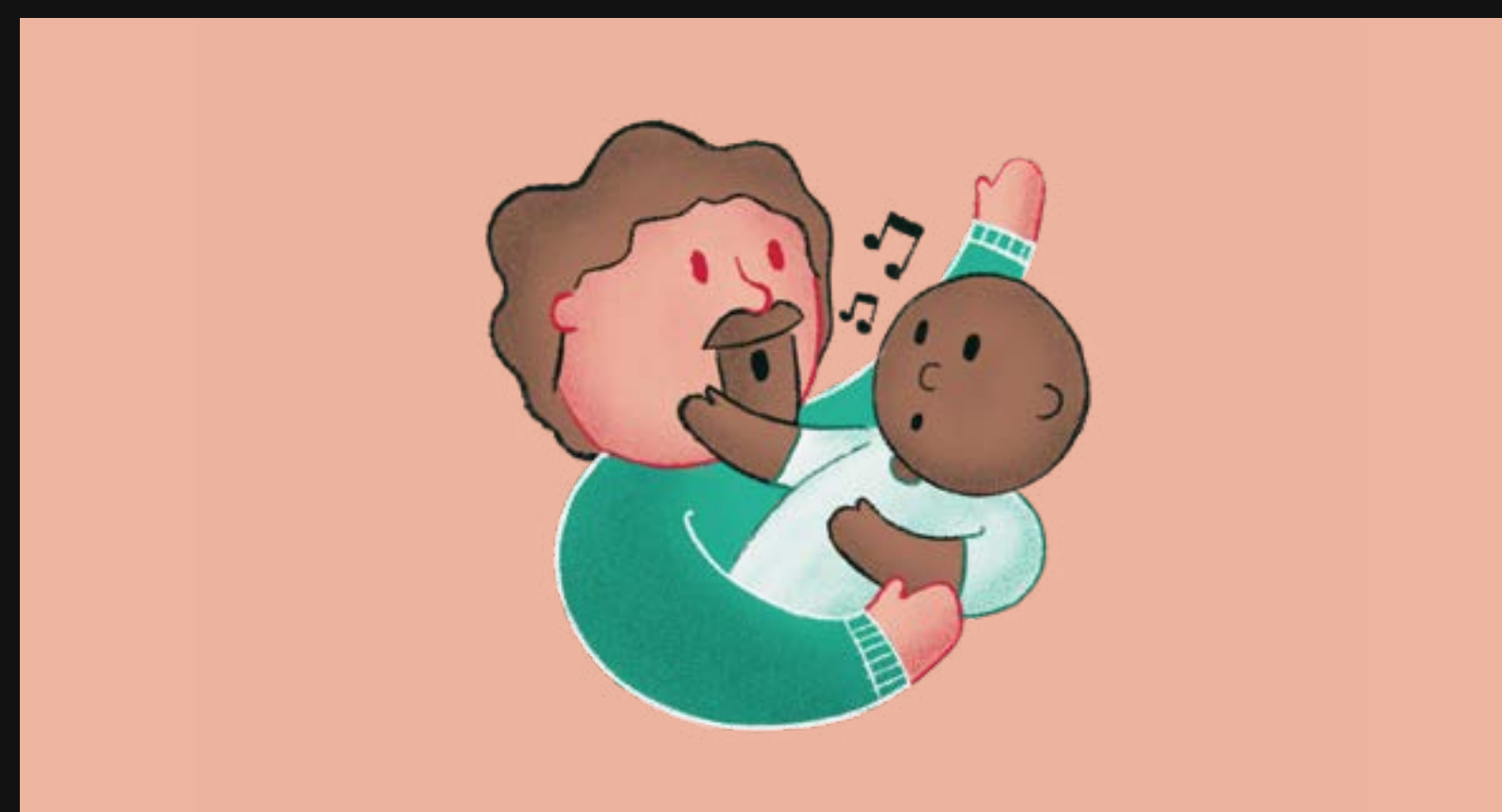


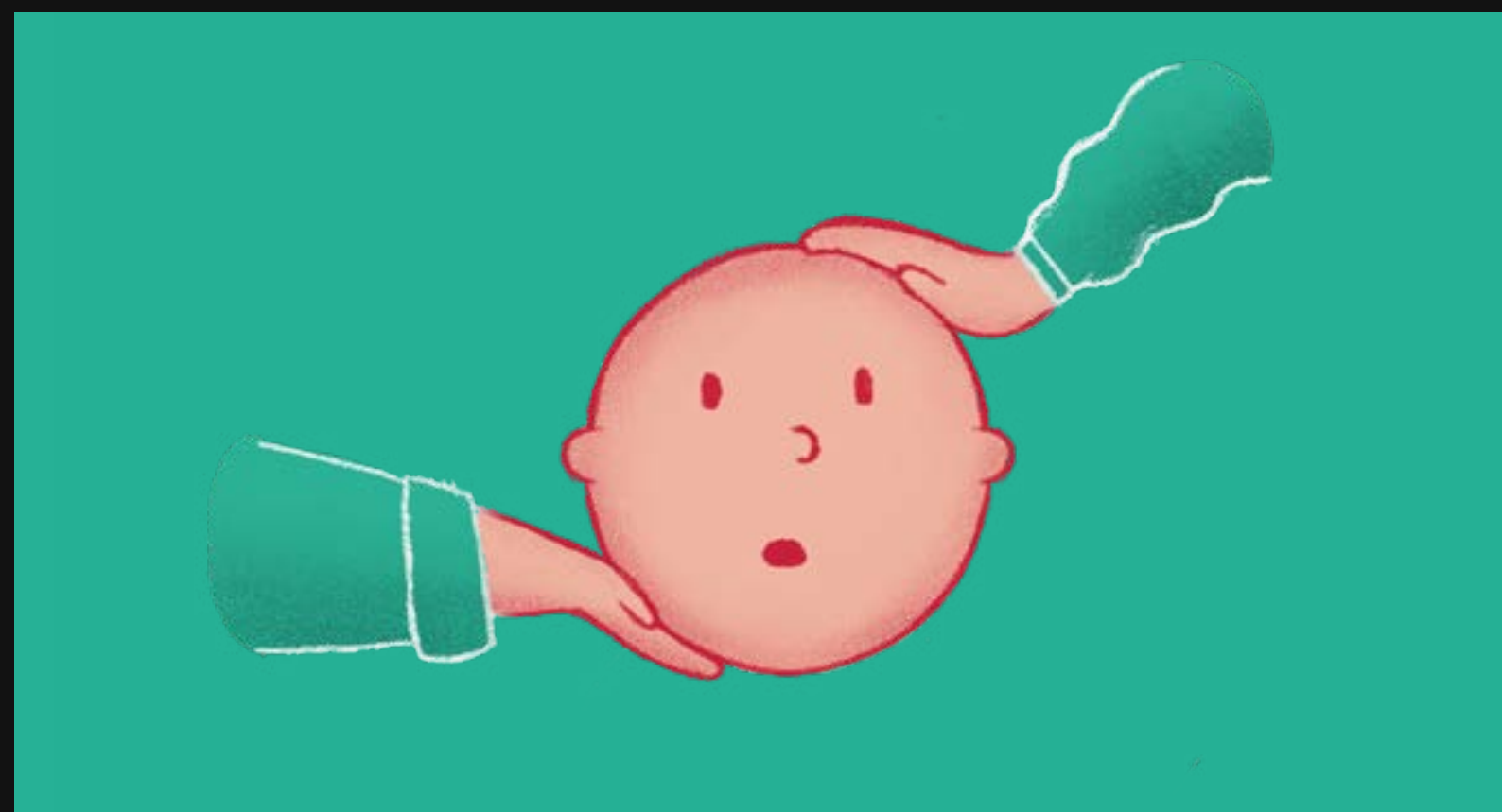
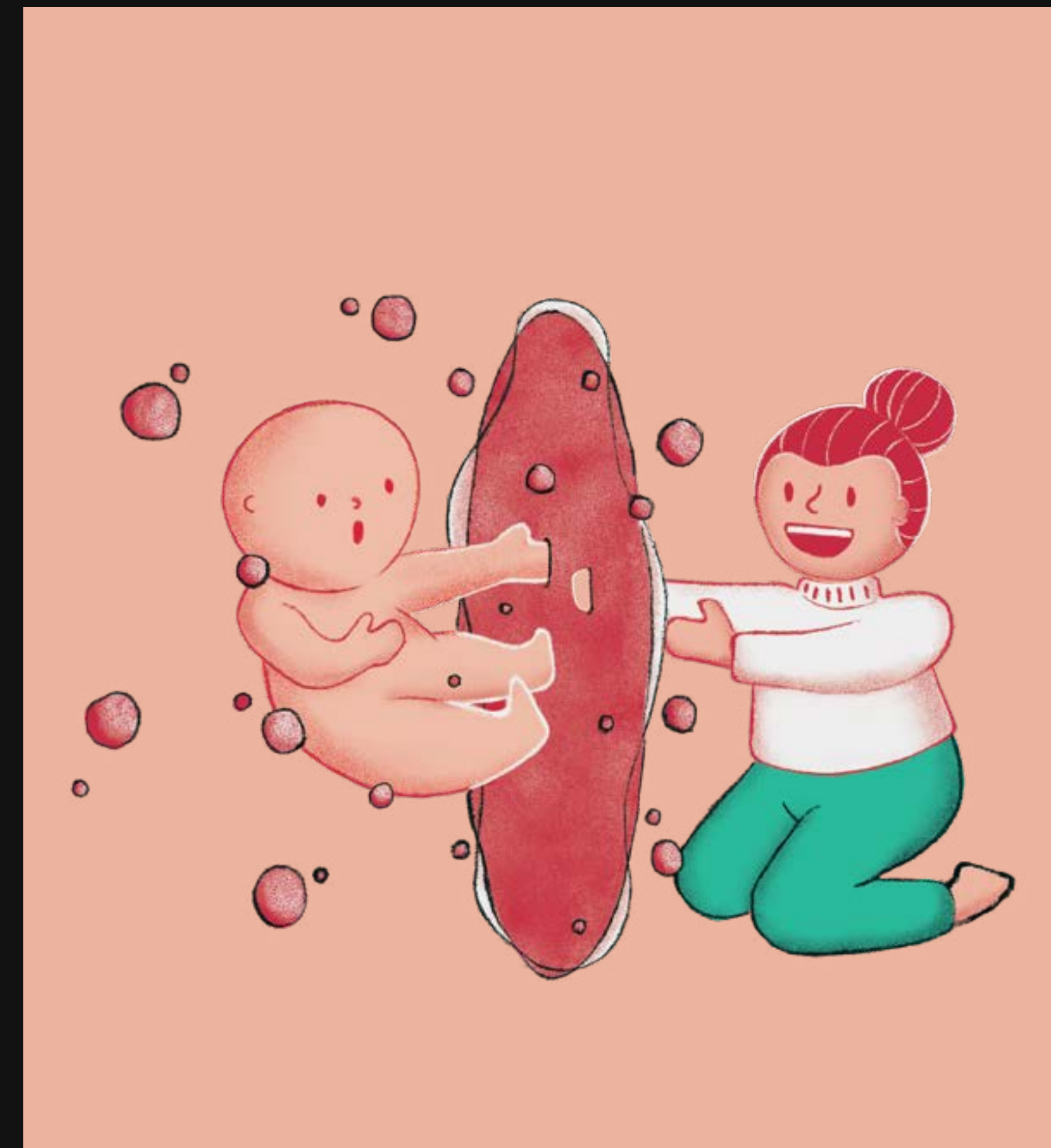
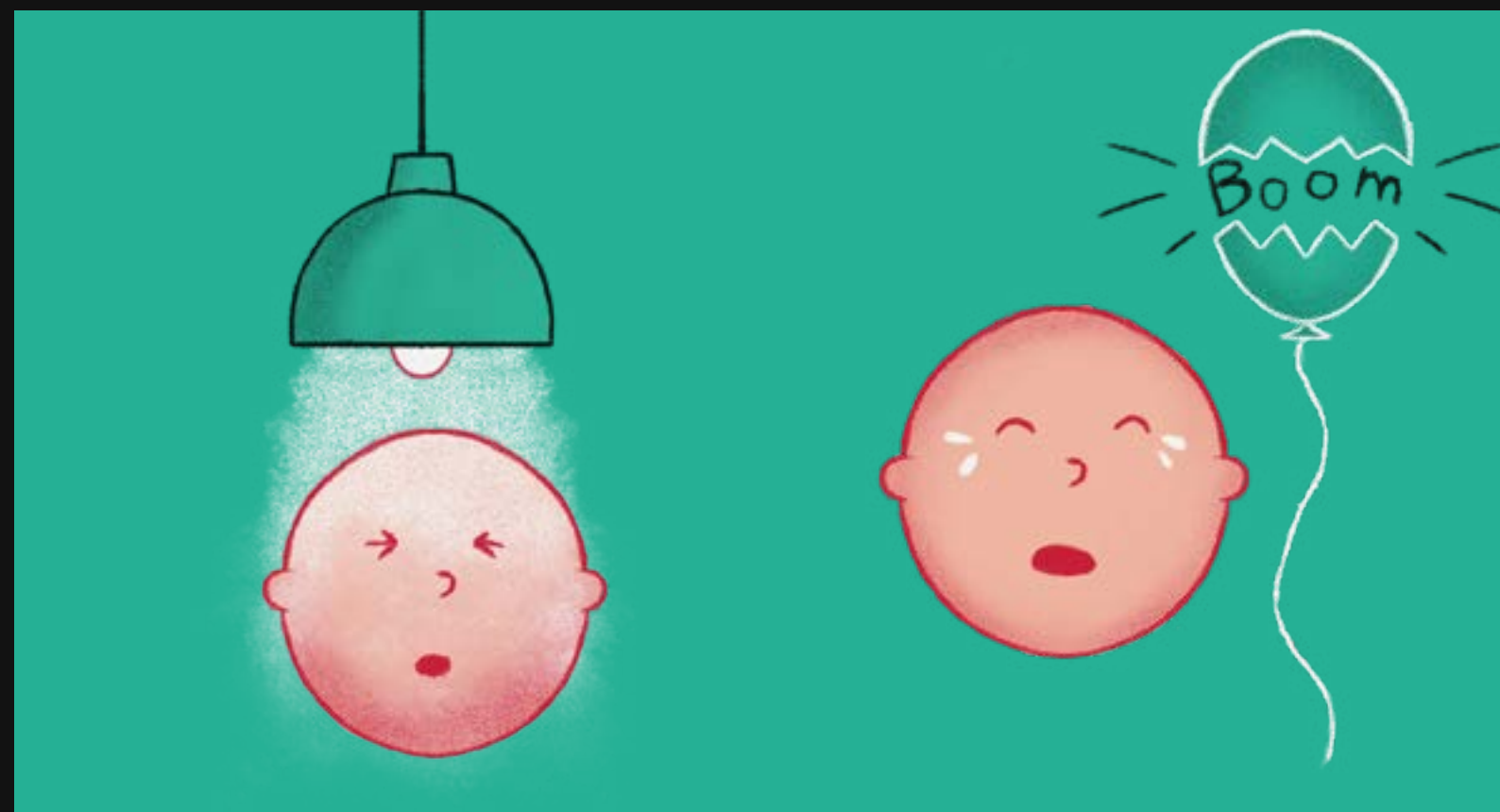
# La rappresentazione delle differenze

**Sono state rappresentate diverse concezioni di famiglia.**

Il progetto è stato pensato per valorizzare la rappresentazione di quante più conformazioni familiari e relazionali possibili.

Sono state raffigurate, tra le altre, famiglie omogenitoriali, multietniche e in cui sono presenti persone con disabilità.





→ progetti personali

# Miraggio

## Progettare l'identità visiva di un'agenzia di viaggio.

La volontà del progetto è stata quella di immaginare l'identità visiva di un'agenzia di viaggio.

Sarebbe dovuta essere un'agenzia impegnata ad offrire esperienze di viaggio esotiche, avventurose, autentiche, ma anche comode, su misura e indimenticabili ai propri clienti.

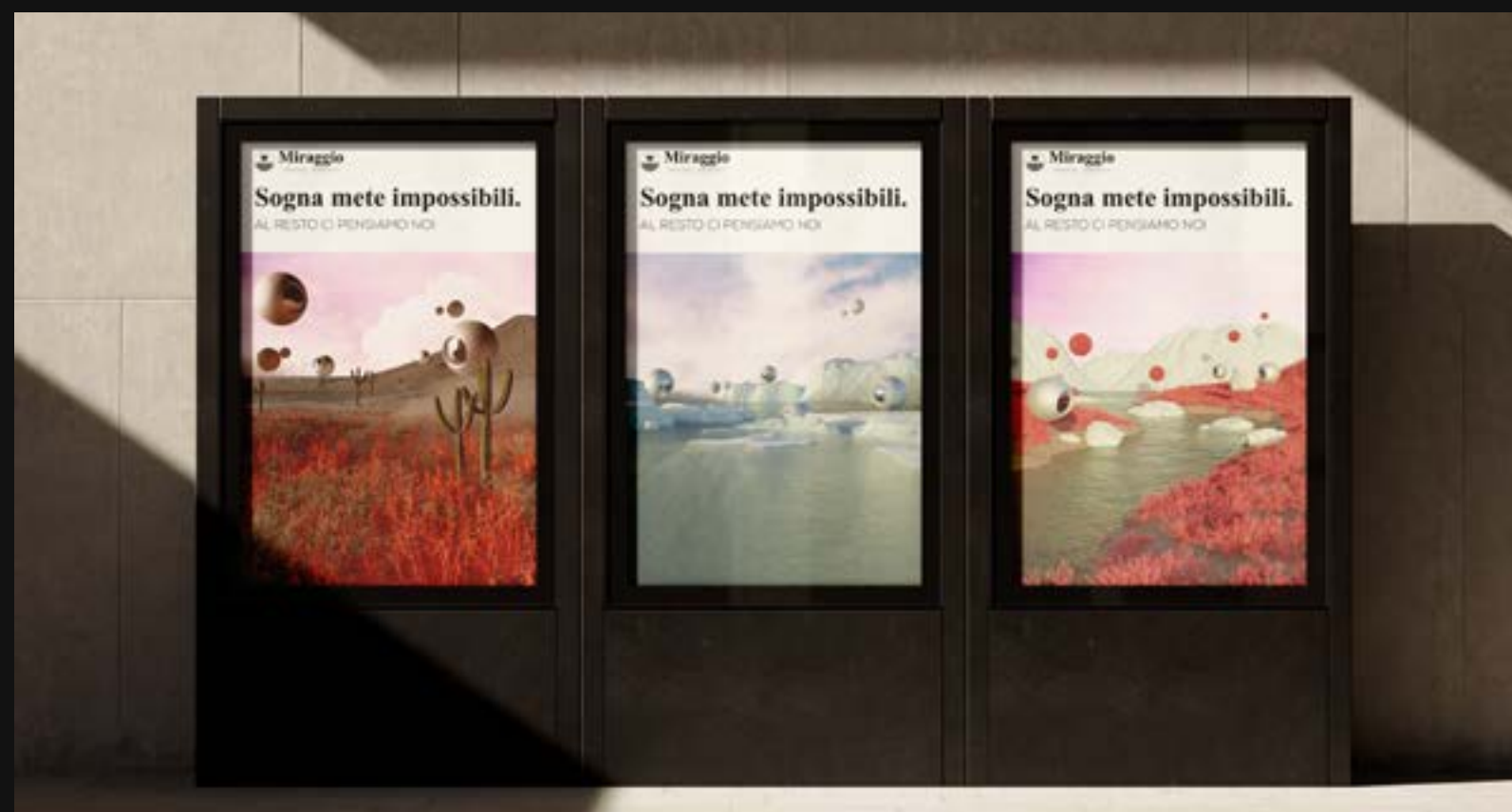
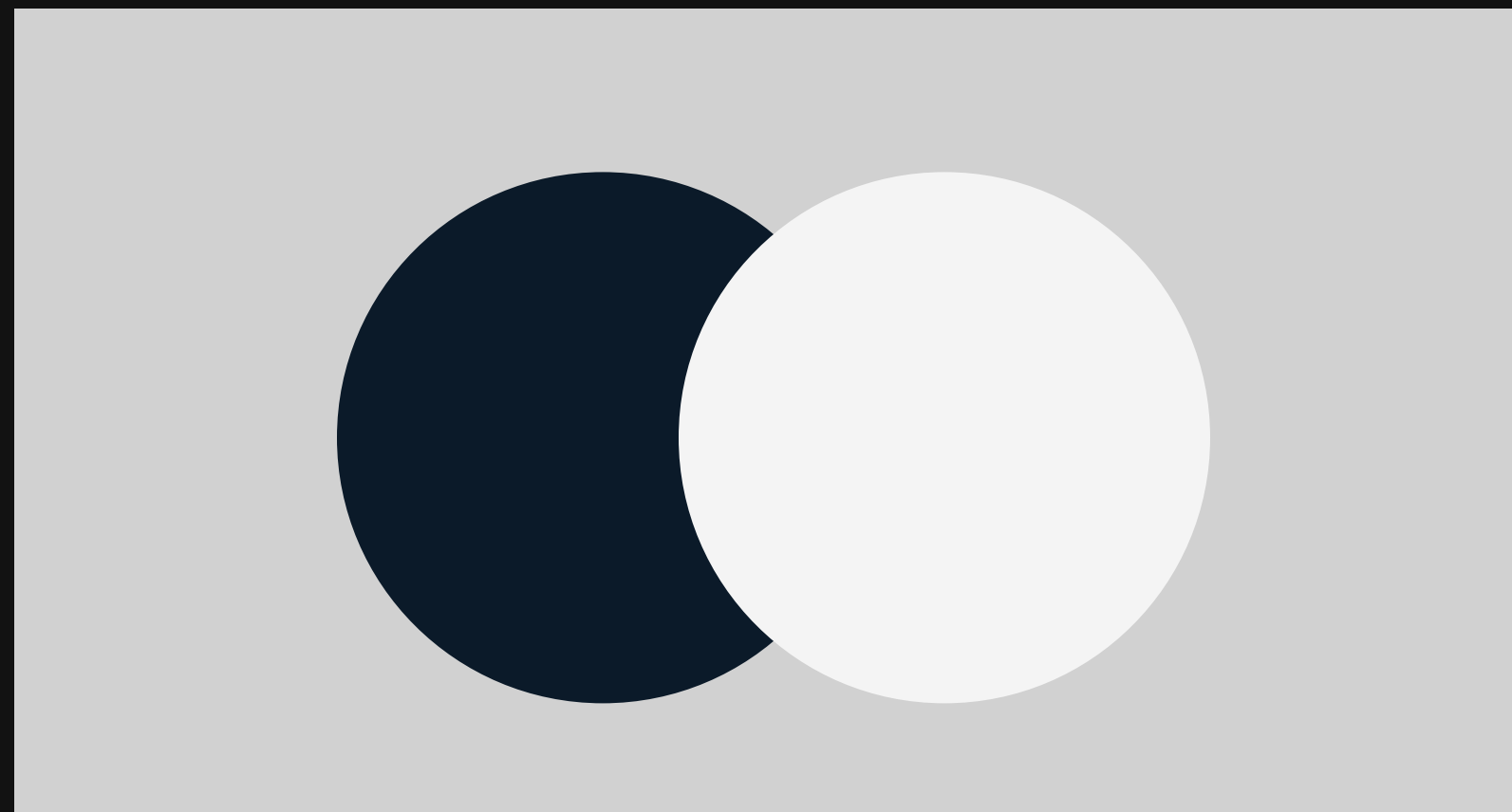
L'agenzia avrebbe avuto l'obiettivo di creare itinerari personalizzati che avrebbero consentito ai viaggiatori di scoprire mete esotiche in modo comodo e sicuro.

↓ [Continua nelle pagine successive](#)



# Miraggio

TRAVEL AGENCY



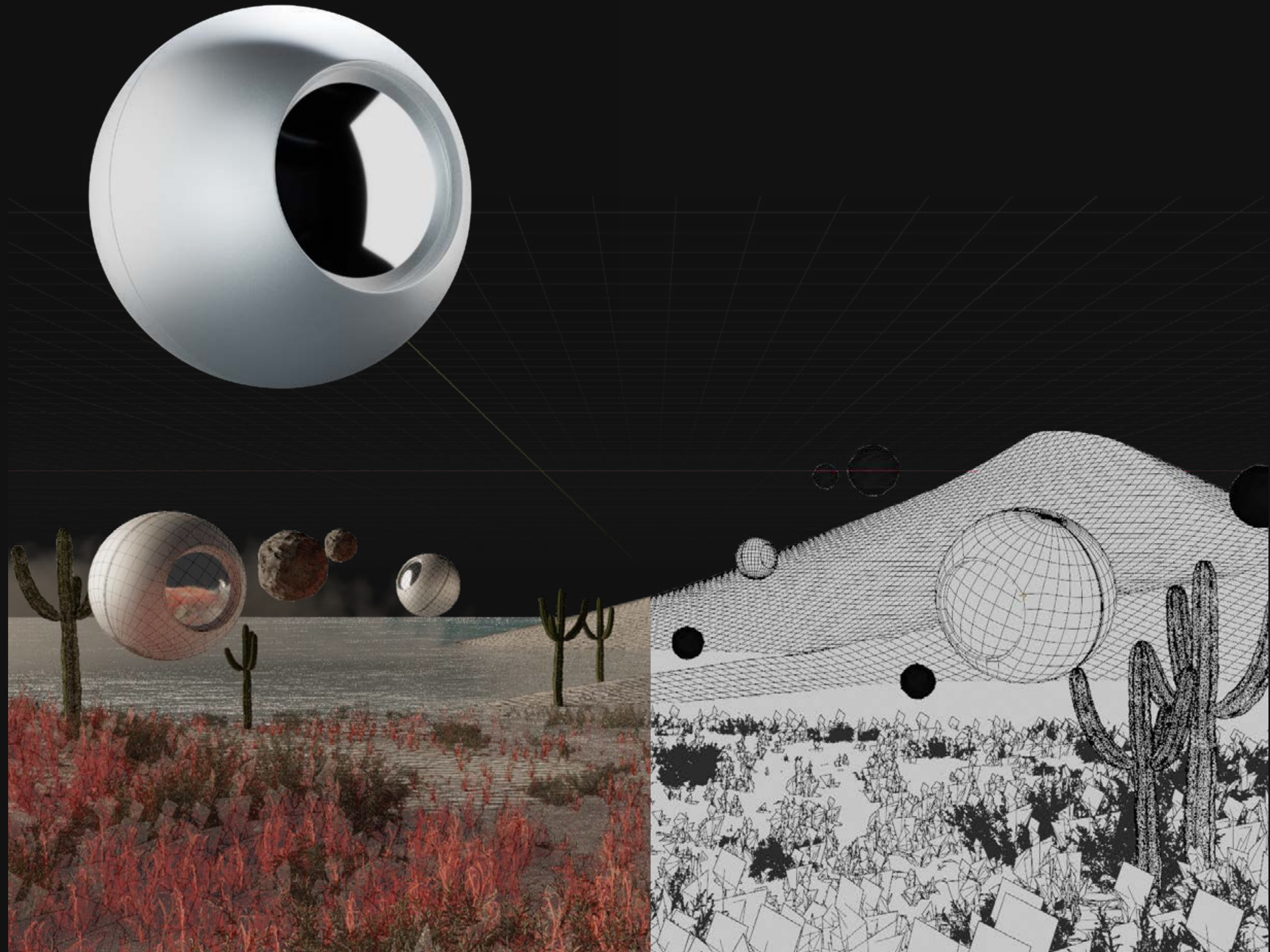
# La campagna

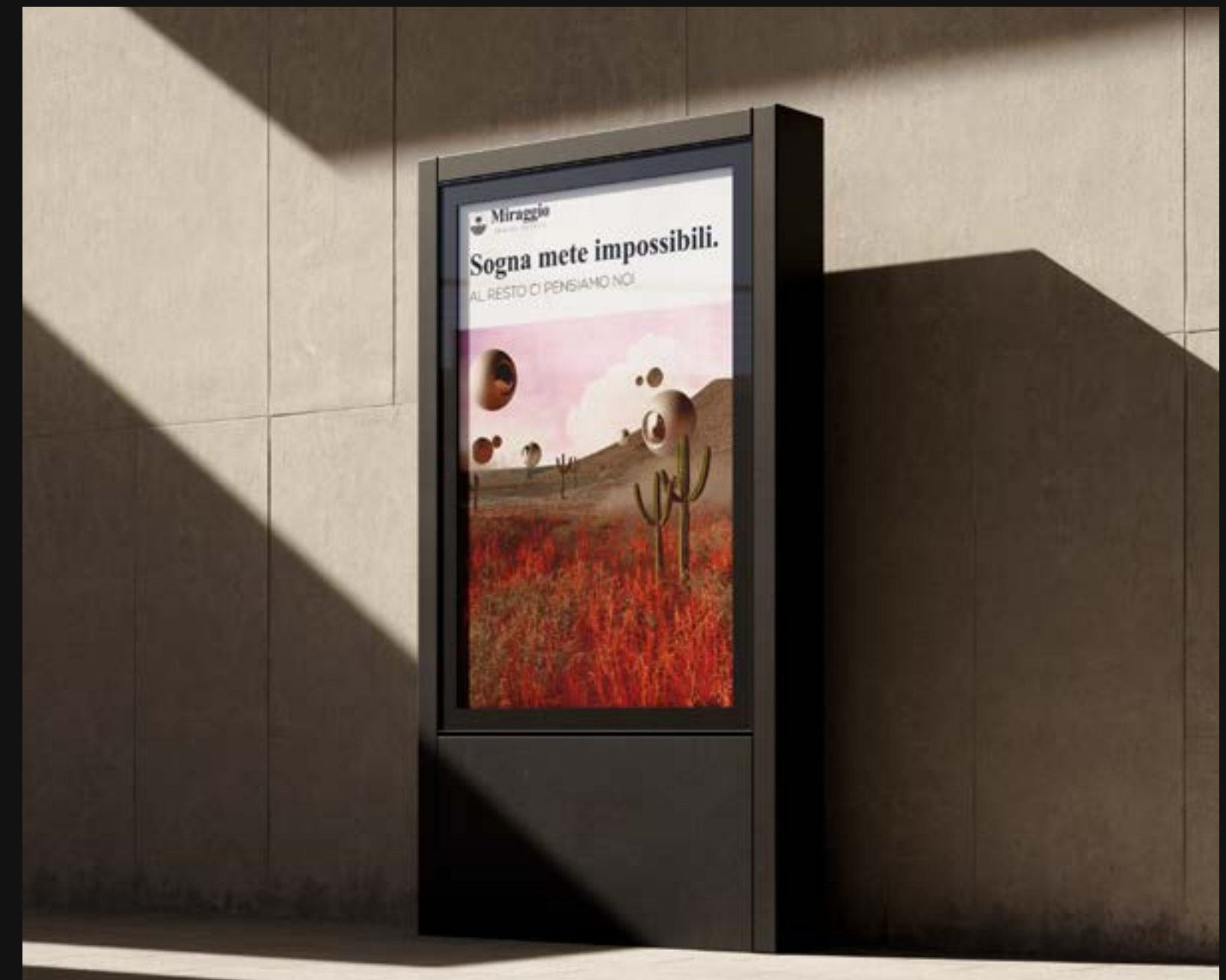
## Viaggi da sogno verso mete impossibili.

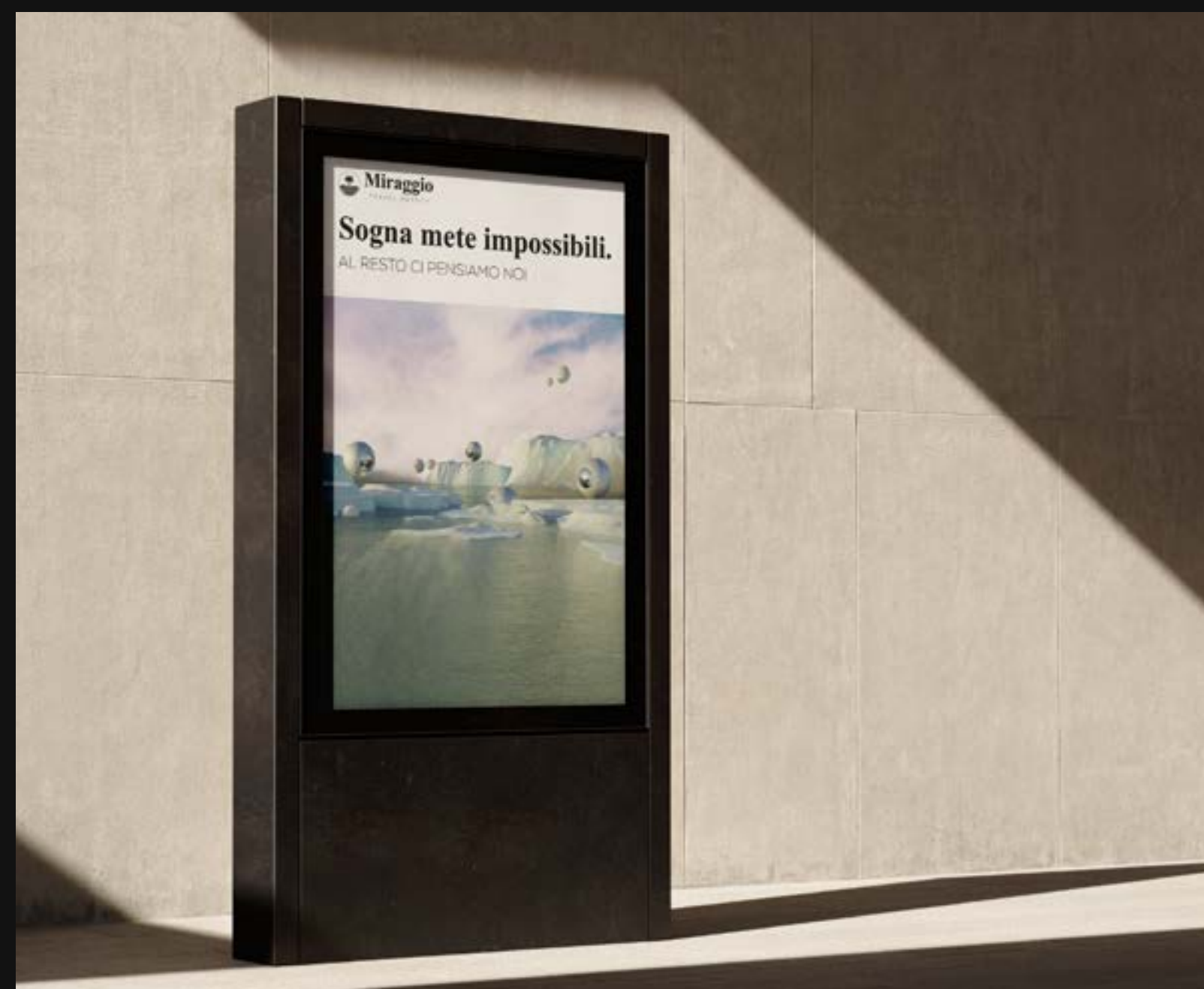
Questa campagna invita il cliente a fantasticare senza limiti, desiderando mete anche impossibili, con la certezza che l'agenzia Miraggio saprà tradurre ogni visione in realtà, gestendo con cura ogni aspetto pratico.

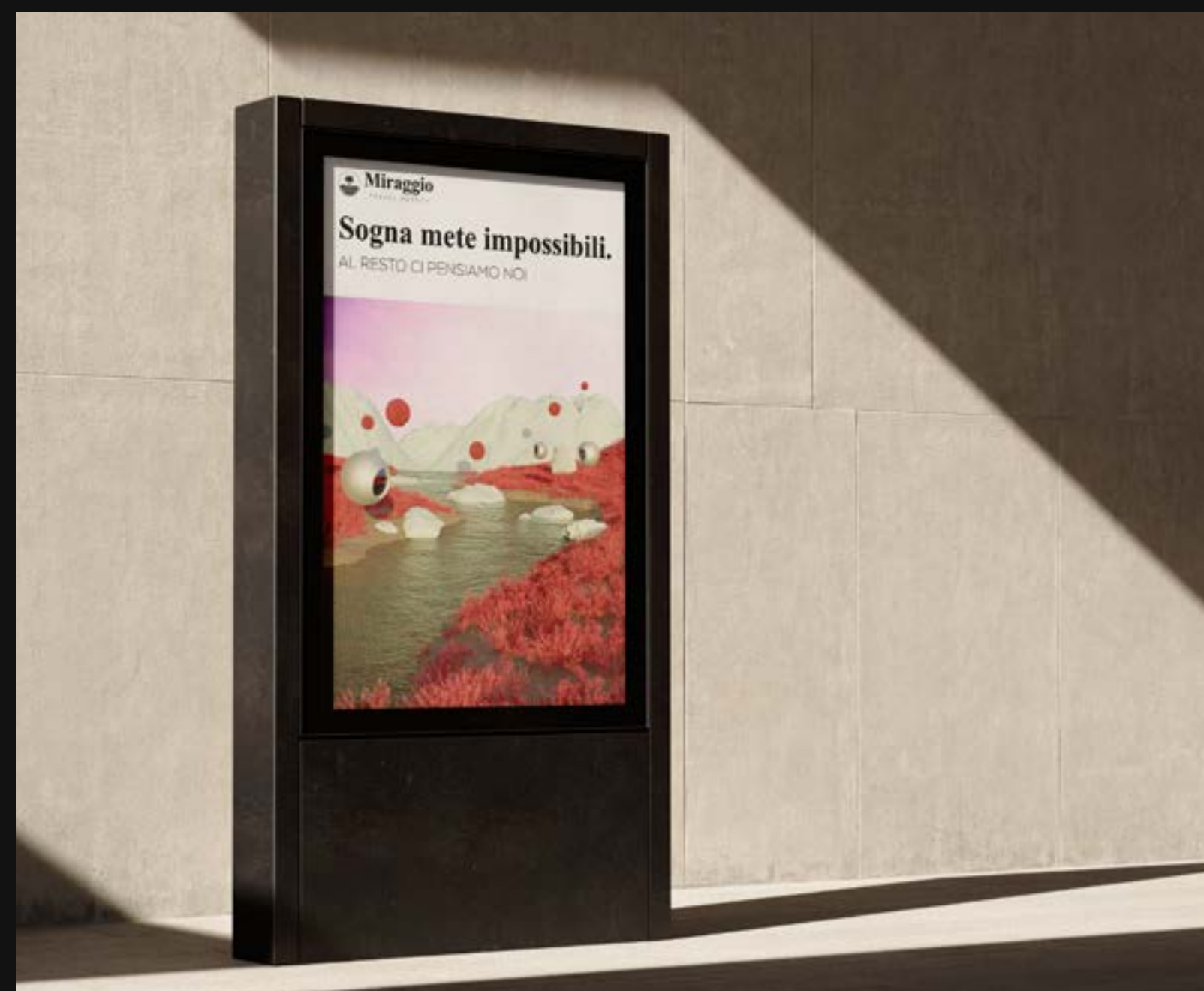
L'obiettivo è liberare il viaggiatore da ogni onere, permettendogli di dedicarsi esclusivamente al godimento dell'esperienza.

Il concept visivo esplora una serie di mete oniriche, esplorate da "navicelle-occhio": queste rappresentano la possibilità di abitare luoghi fantastici senza alcuno sforzo, guidati dalla costante assistenza di personale competente e qualificato. L'intera campagna è stata interamente progettata e prodotta attraverso la modellazione 3D in Blender, conferendo tridimensionalità e realismo a scenari che sfidano le leggi della fisica.









**Miraggio**  
TRAVEL AGENCY

**Sogna mete impossibili.**  
AL RESTO CI PENSIAMO NOI



**Miraggio**  
TRAVEL AGENCY

**Sogna mete impossibili.**  
AL RESTO CI PENSIAMO NOI



**Miraggio**  
TRAVEL AGENCY

**Sogna mete impossibili.**  
AL RESTO CI PENSIAMO NOI



# Gli assets di comunicazione

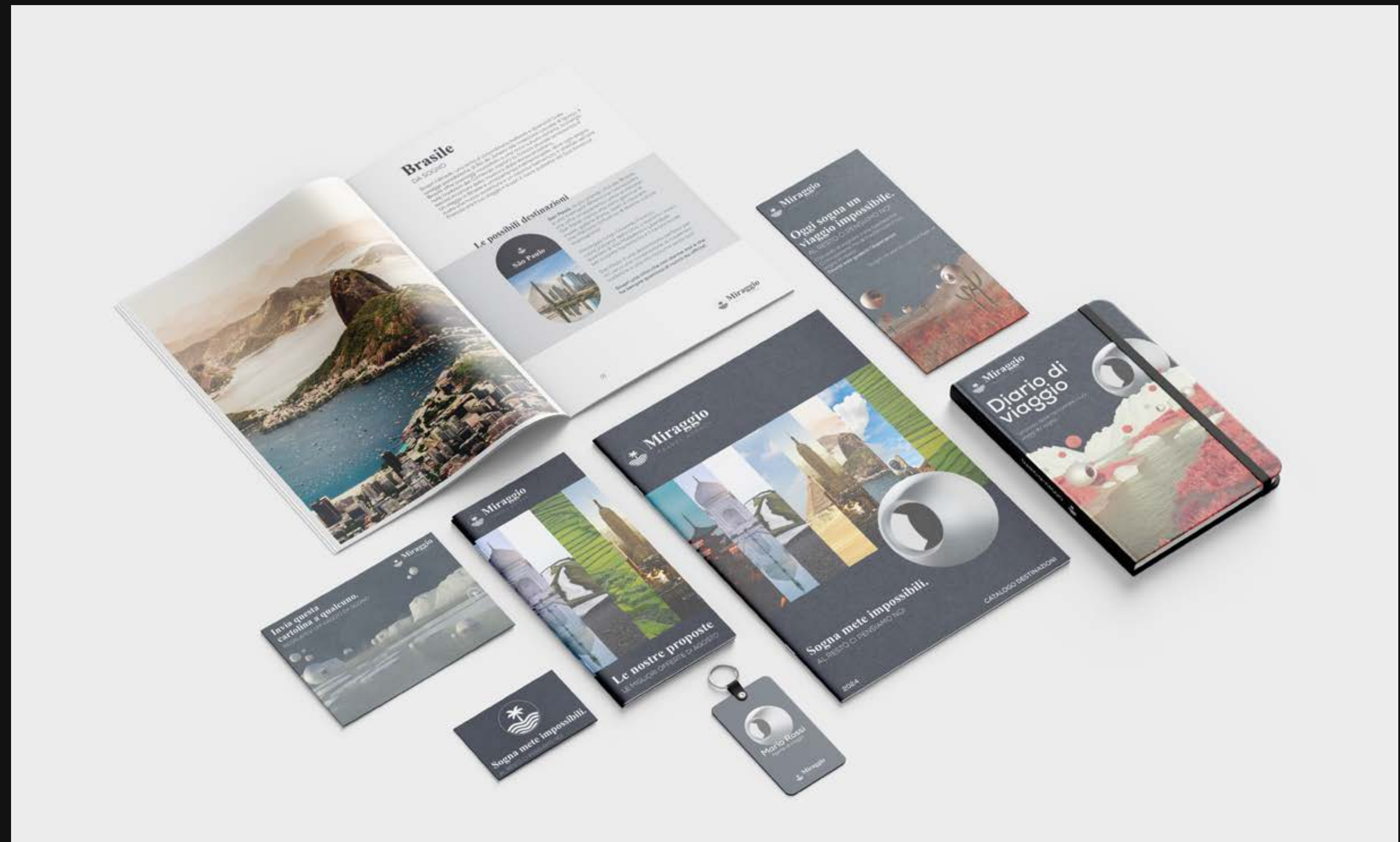
## Gli strumenti dell'agenzia.

Ho progettato l'intero corredo di comunicazione dell'agenzia, declinando l'identità visiva su una vasta gamma di supporti fisici:

Ho realizzato il catalogo istituzionale con tutte le mete disponibili.

Per consolidare il legame con il viaggiatore, ho ideato un diario di viaggio dedicato alla raccolta dei ricordi e una cartolina-invito strategica, pensata per trasformare i clienti in ambassador del brand attraverso il passaparola.

La strategia di comunicazione è supportata da un flyer pubblicitario d'impatto, mentre la solidità aziendale è garantita dal design dei biglietti da visita e dei tesserini identificativi per il personale, elementi che certificano la competenza e la professionalità del team Miraggio.





**Sogna mete impossibili.**

AL RESTO CI PENSIAMO NOI

2024

CATALOGO DESTINAZIONI



# Brasile

DA SOGNO

Scopri il Brasile, una terra di straordinaria bellezza e diversità! Dalle spiagge paradisiache di Rio de Janeiro alle maestose cascate di Iguazu, il Brasile offre paesaggi mozzafiato e una ricca cultura vibrante. Immergiti nelle tradizioni del Carnevale, esplora la foresta pluviale amazzonica e lasciati incantare dalla musica e dalla danza brasiliana. Un viaggio in Brasile è un'esperienza indimenticabile, dove ogni angolo rivela una nuova avventura e un caloroso benvenuto ti attende sempre. Prenota ora il tuo viaggio e scopri il cuore pulsante del Sud America!

## Le possibili destinazioni



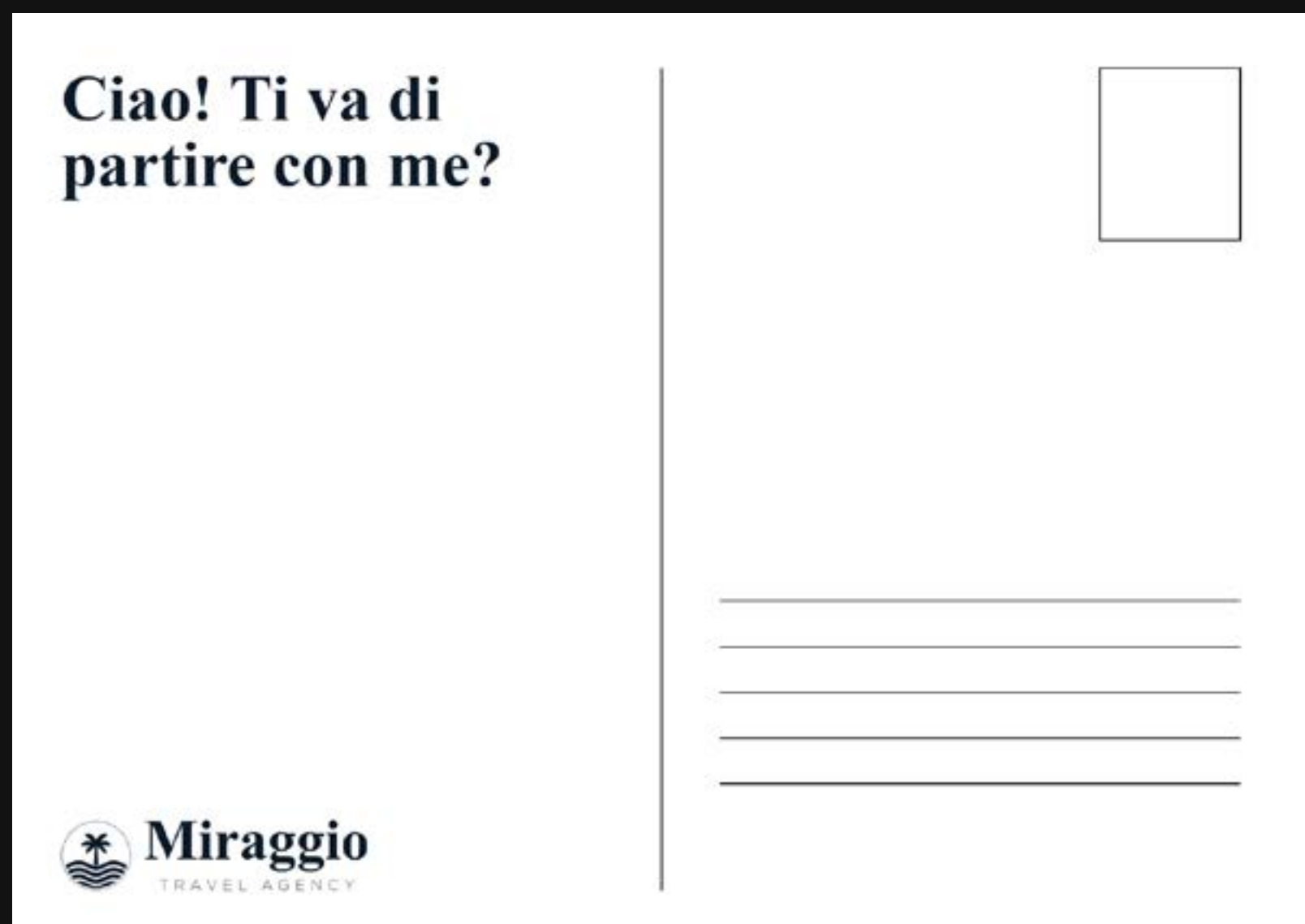
**San Paolo**, la più grande città del Brasile, è una metropoli dinamica e cosmopolita che offre un'esperienza unica ai visitatori. San Paolo ospita una vasta gamma di musei, gallerie d'arte, teatri e ristoranti che riflettono l'influenza di diverse culture internazionali.

Passeggia lungo l'Avenida Paulista, cuore pulsante della città, o esplora i vivaci quartieri di Vila Madalena e Liberdade per scoprire l'autenticità e il fascino locale.

San Paolo è una destinazione perfetta per chi cerca una combinazione di modernità, tradizione e una vita notturna senza pari.

**Scopri una città che non dorme mai e che ha sempre qualcosa di nuovo da offrirci!**





**La cartolina**

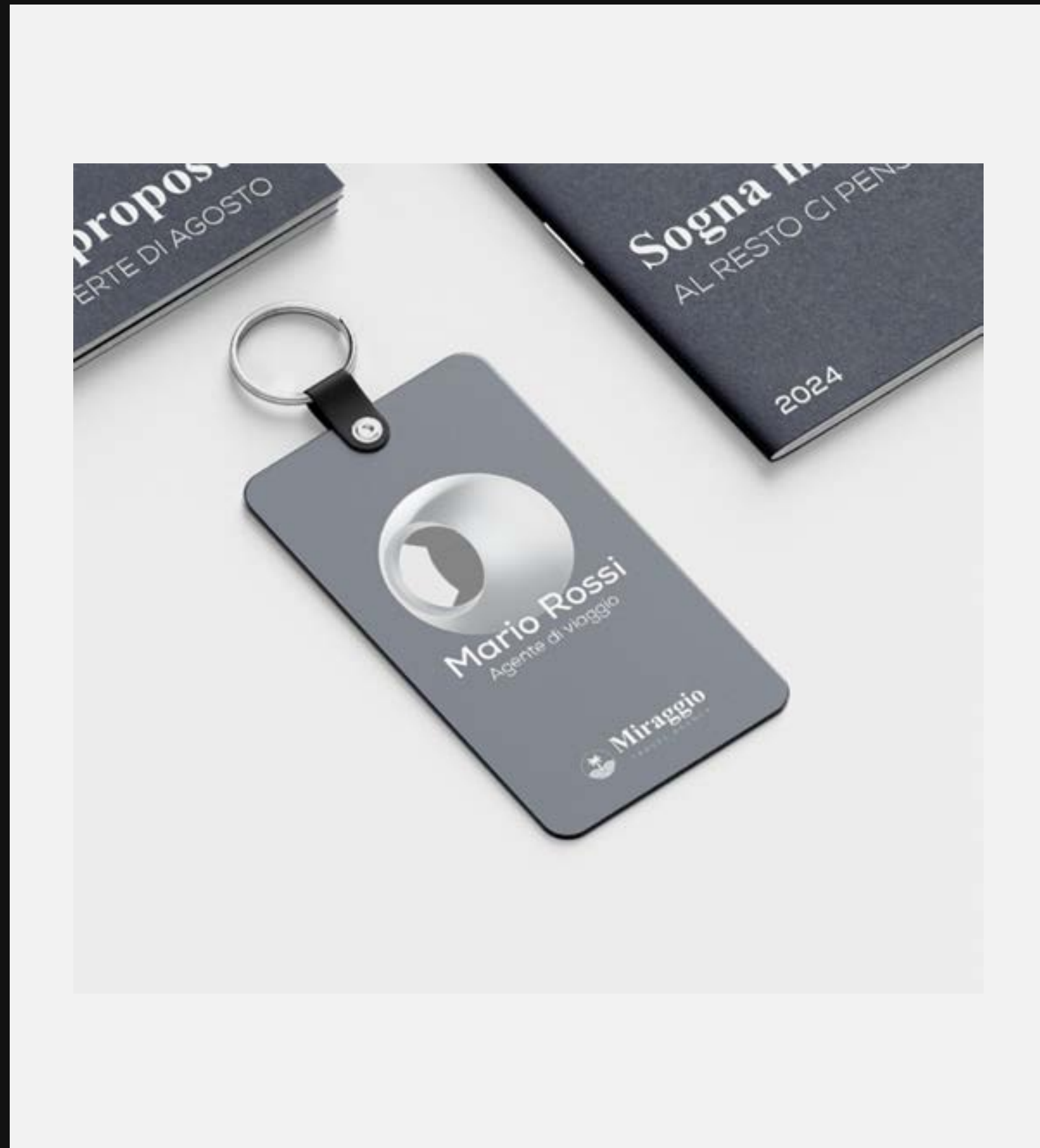
Ho immaginato un flyer che potesse avere la funzione di cartolina per incentivare i clienti a partire con altre persone conoscenti e non.



**Il flyer**

Un flyer pensato per essere distribuito nei luoghi fisici e che possa incentivare le persone ad approfondire il lavoro dell'agenzia sul sito web.





Questi sono i miei

# CONTATTI

Se pensate che ciò che faccio possa esservi utile  
o vi ha incuriosito, sentiamoci!

Website

[www.ellebistudio.com](http://www.ellebistudio.com)

Instagram

[@ellebi\\_\\_studio](https://www.instagram.com/ellebi__studio)

Mail

[ellebistudio.info@gmail.com](mailto:ellebistudio.info@gmail.com)

Cellulare

3311670449