



ART TO GAME

Corso design 3 – A.A 2023-2024

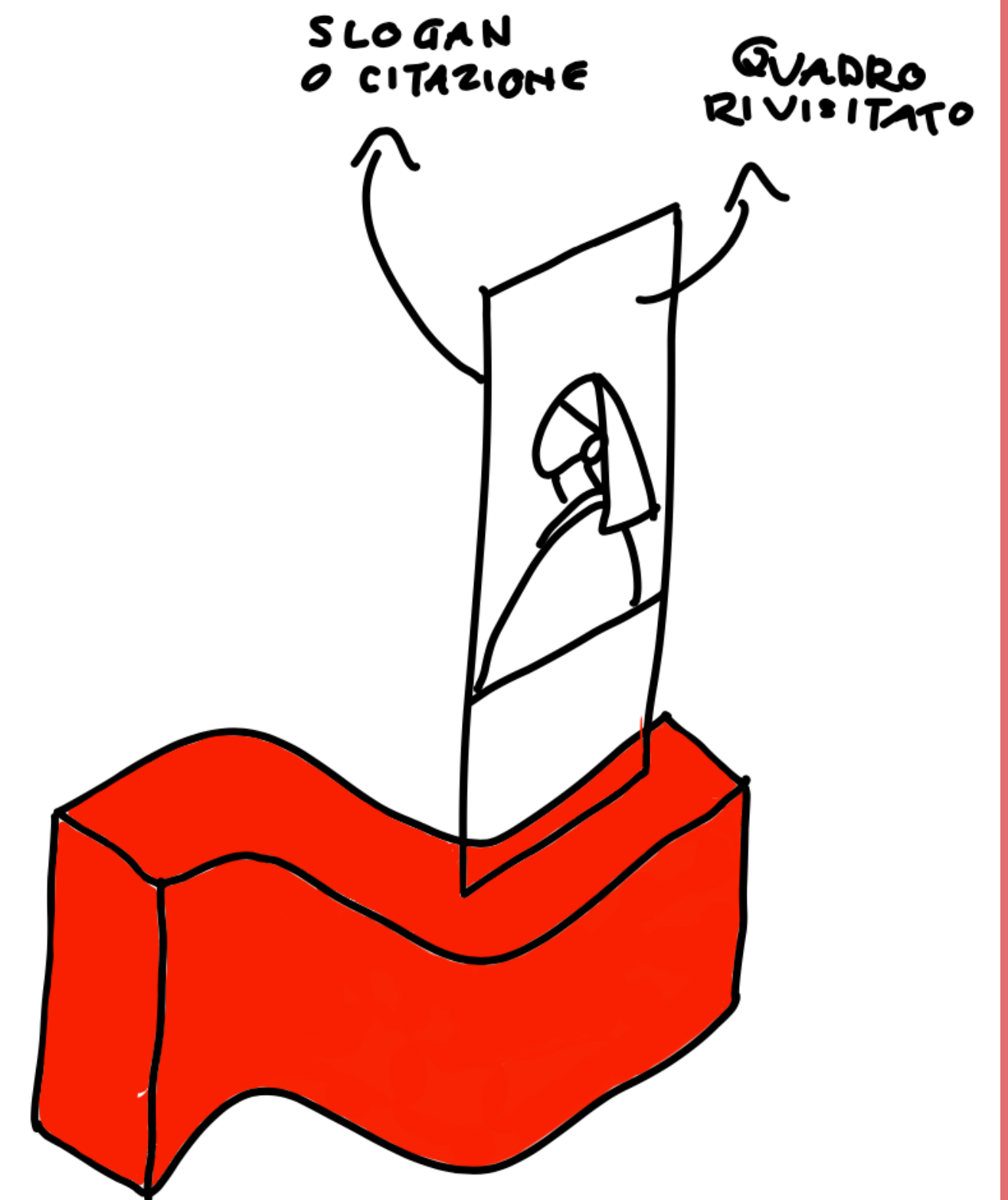
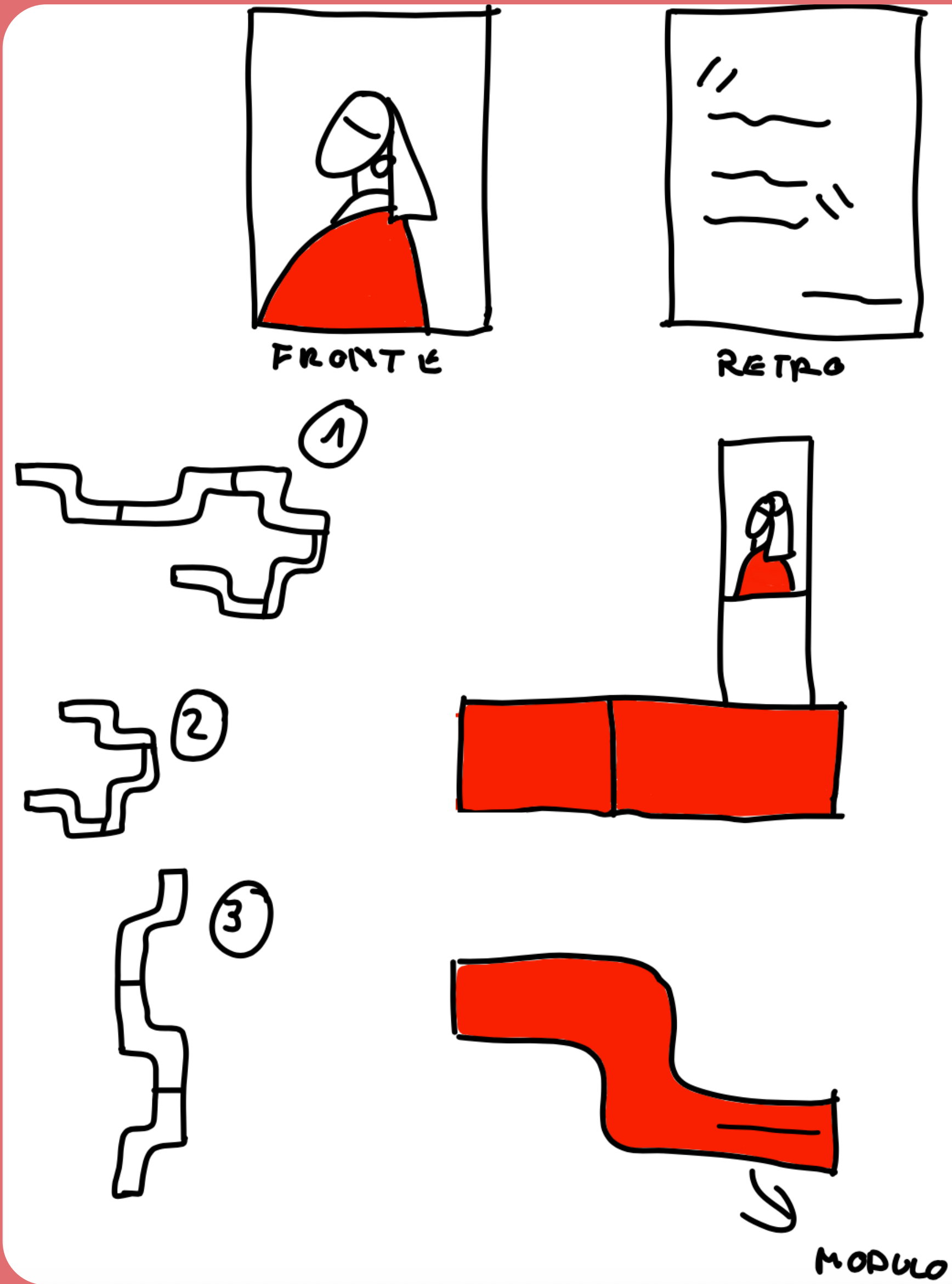
Progetto kilometro rosso

Volcan Francesco

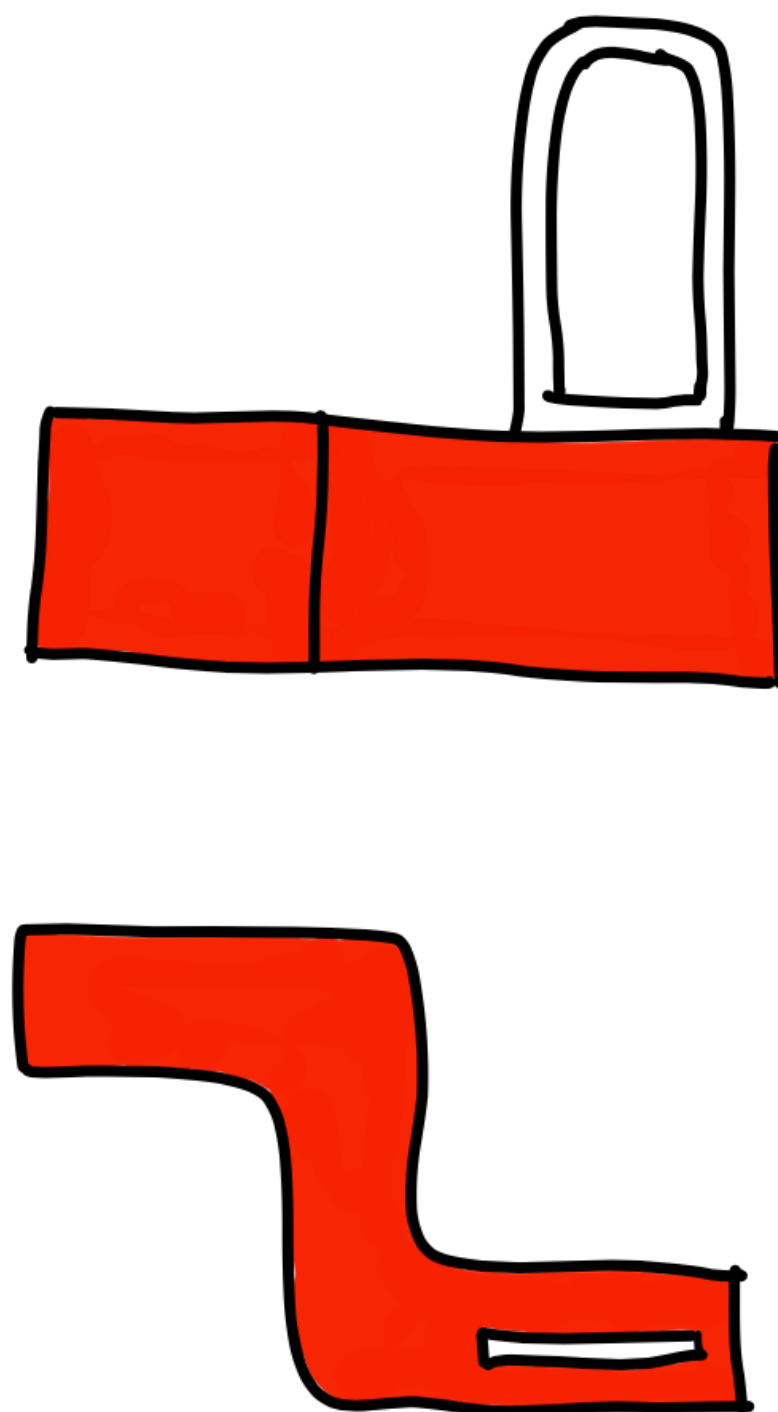
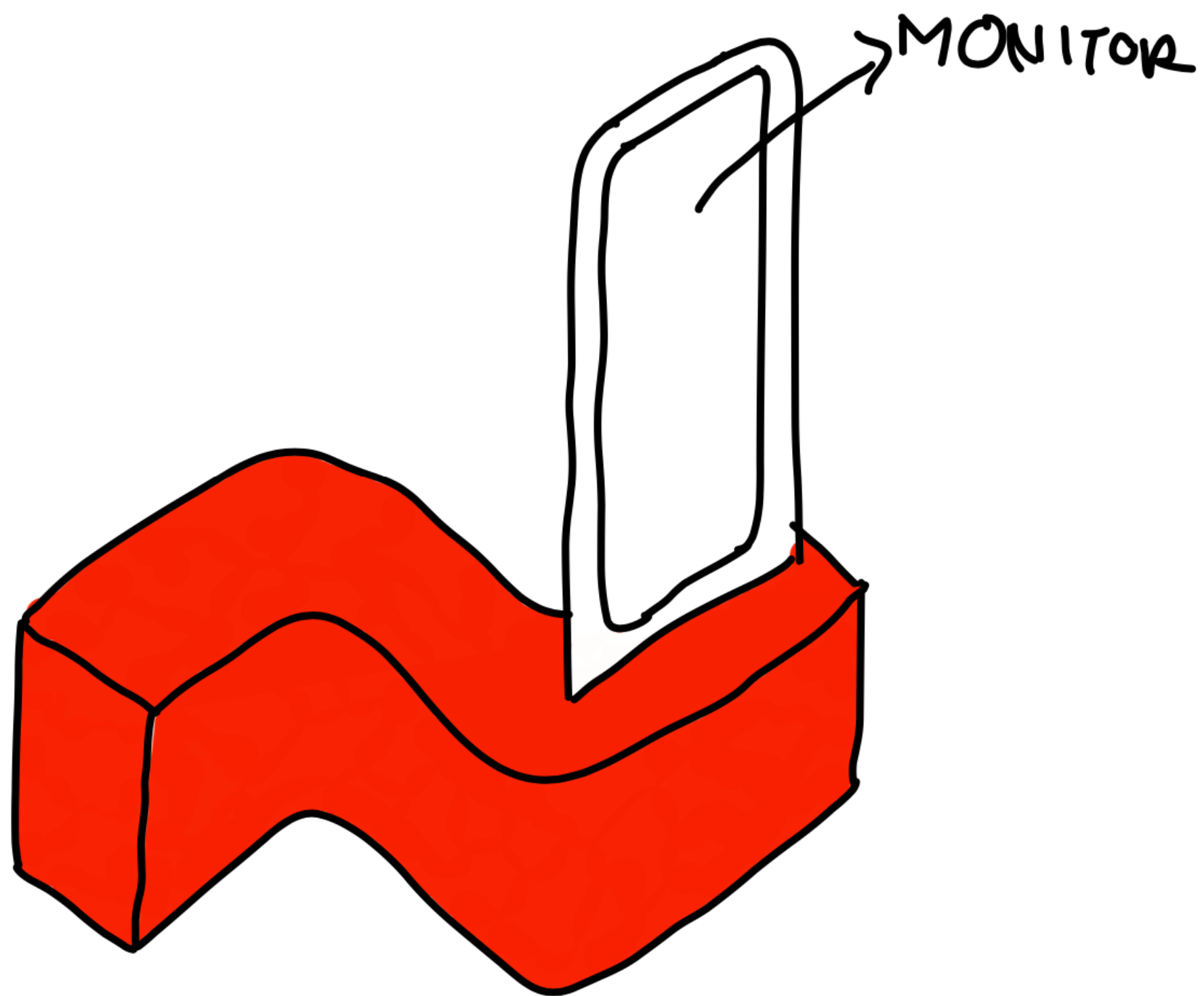
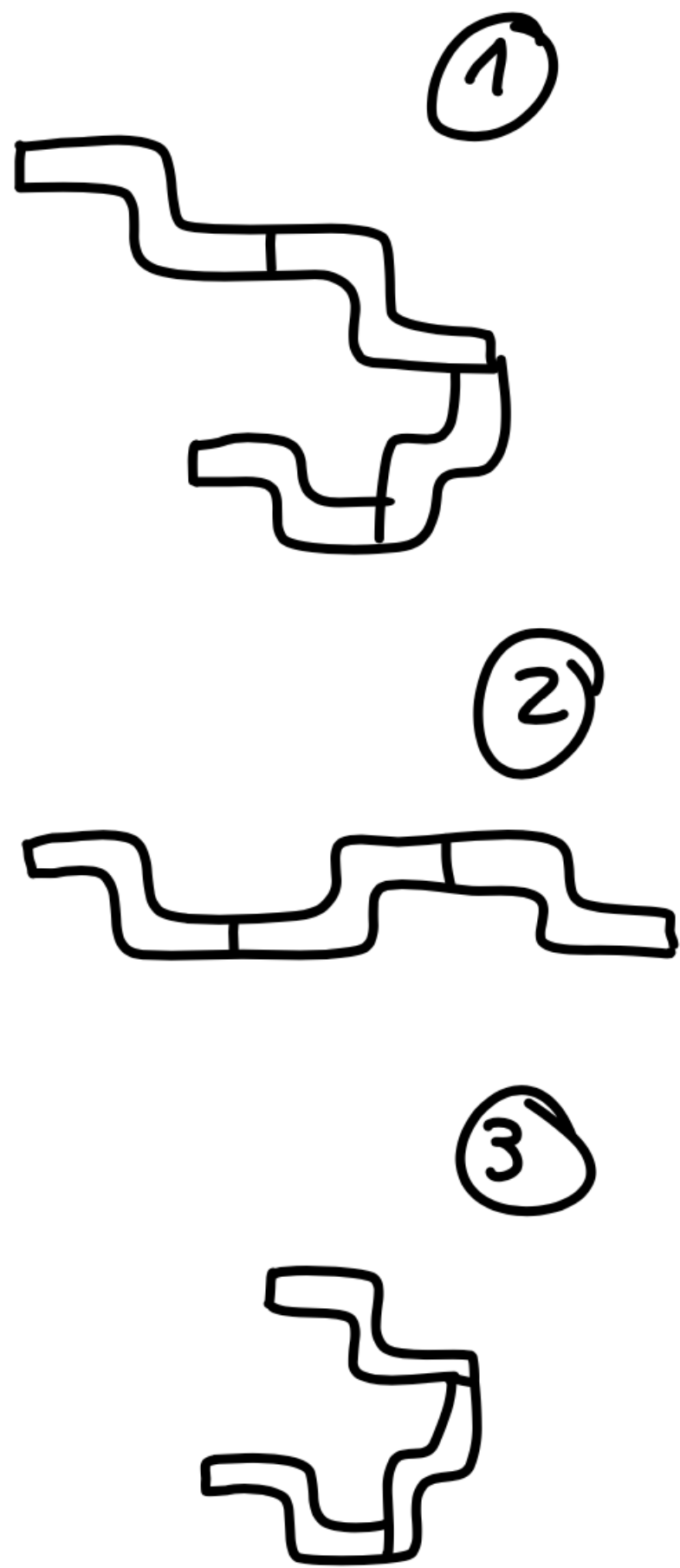
Gaia Daldosso

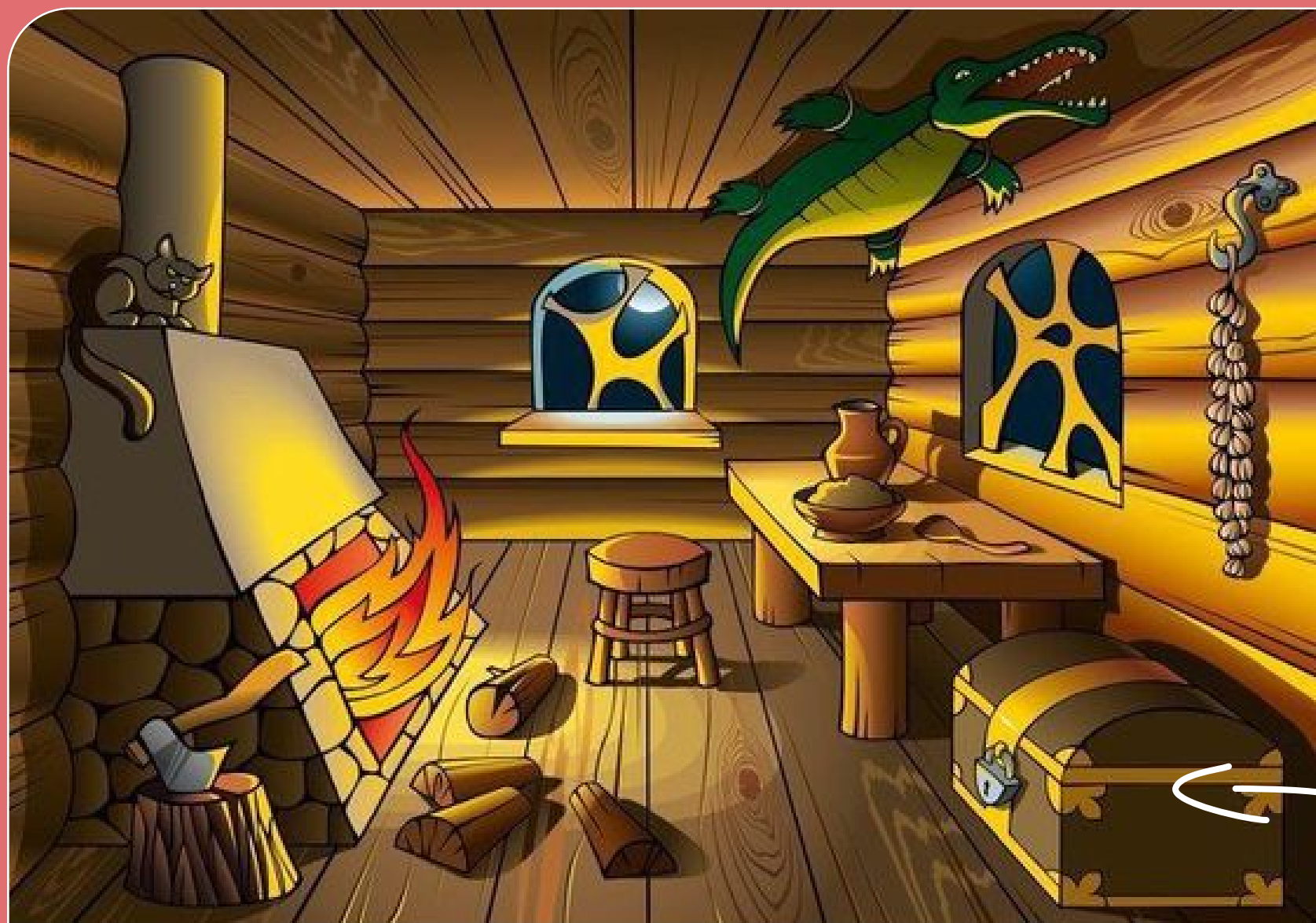
Sara Brizzi

IDEA INIZIALE



BOZZETTI





STUDIO GIOCO "TROVA LE DIFFERENZE"

Il gioco consiste nell'osservare due immagini apparentemente identiche, ma che in realtà nascondono delle **differenze**.
Ha come scopo quello di stimolare la capacità di concentrarsi e di osservare e sviluppare il pensiero critico.

RIAMBIO
D'IMMAGINE

NON SERVE
SPIEGAZIONE
ANCORA PIÙ SINTETICO

IL DUBBIO DI
AVERLO FINITO



STILI D'ILLUSTRAZIONE

EXPERIMENTAL TRSCH



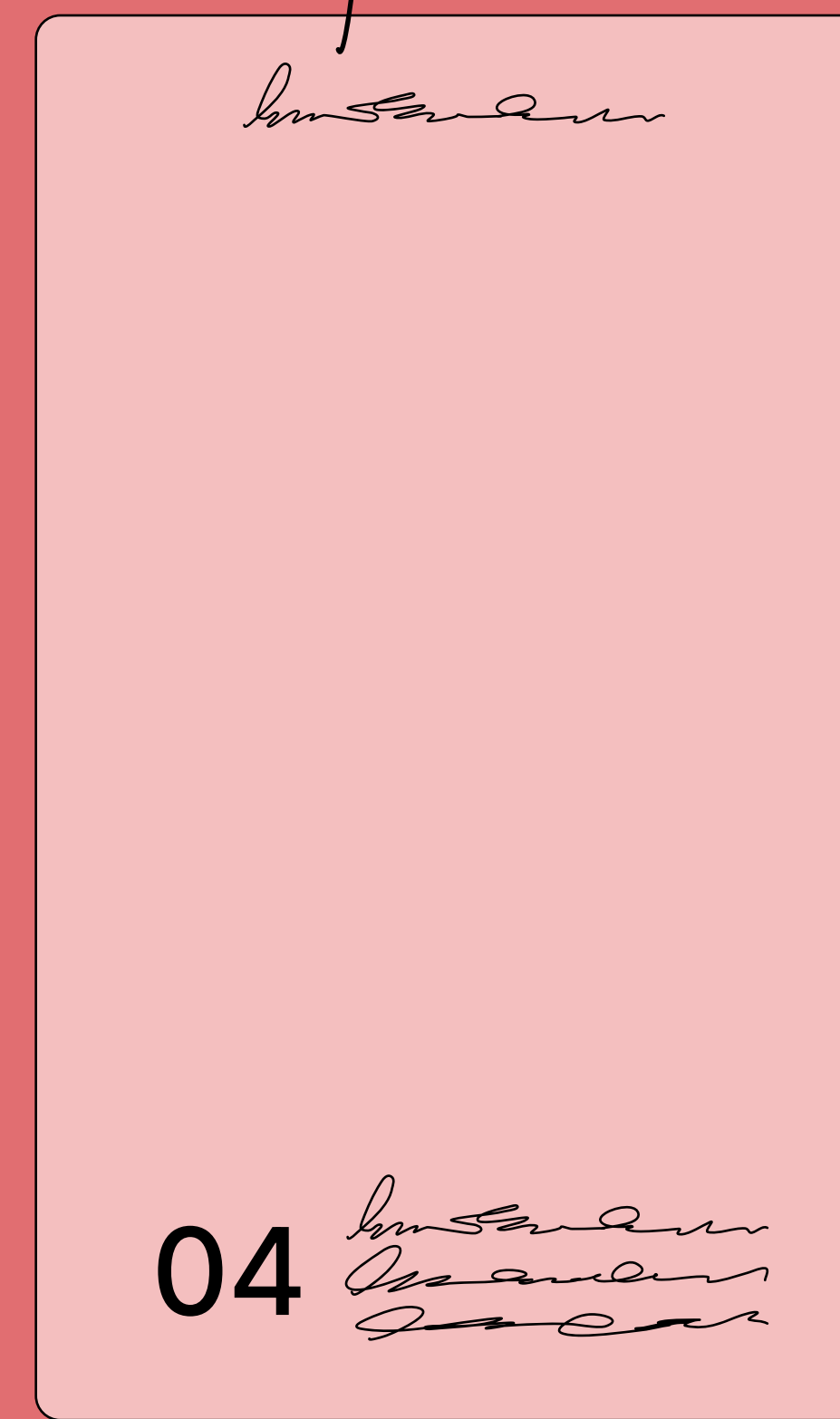
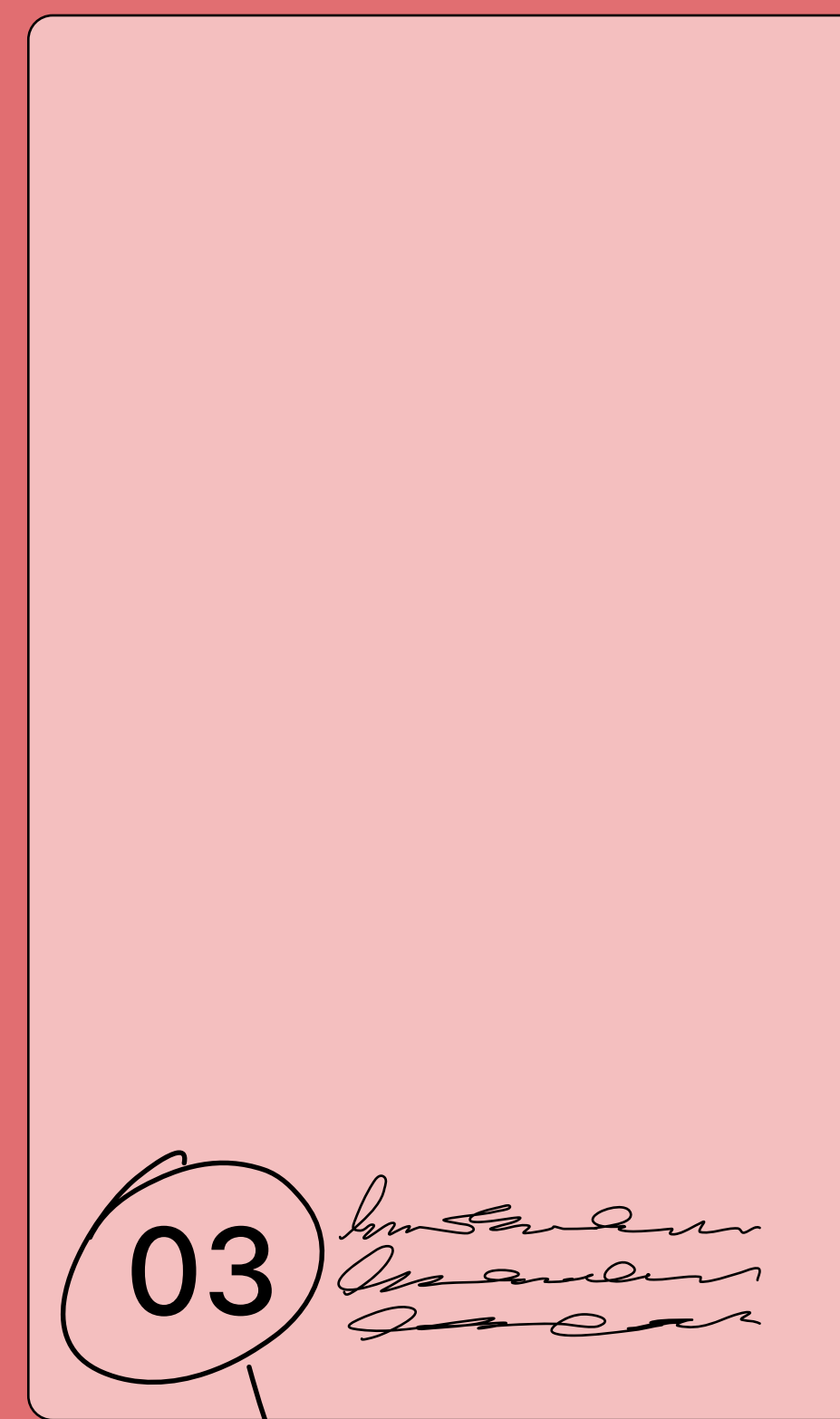
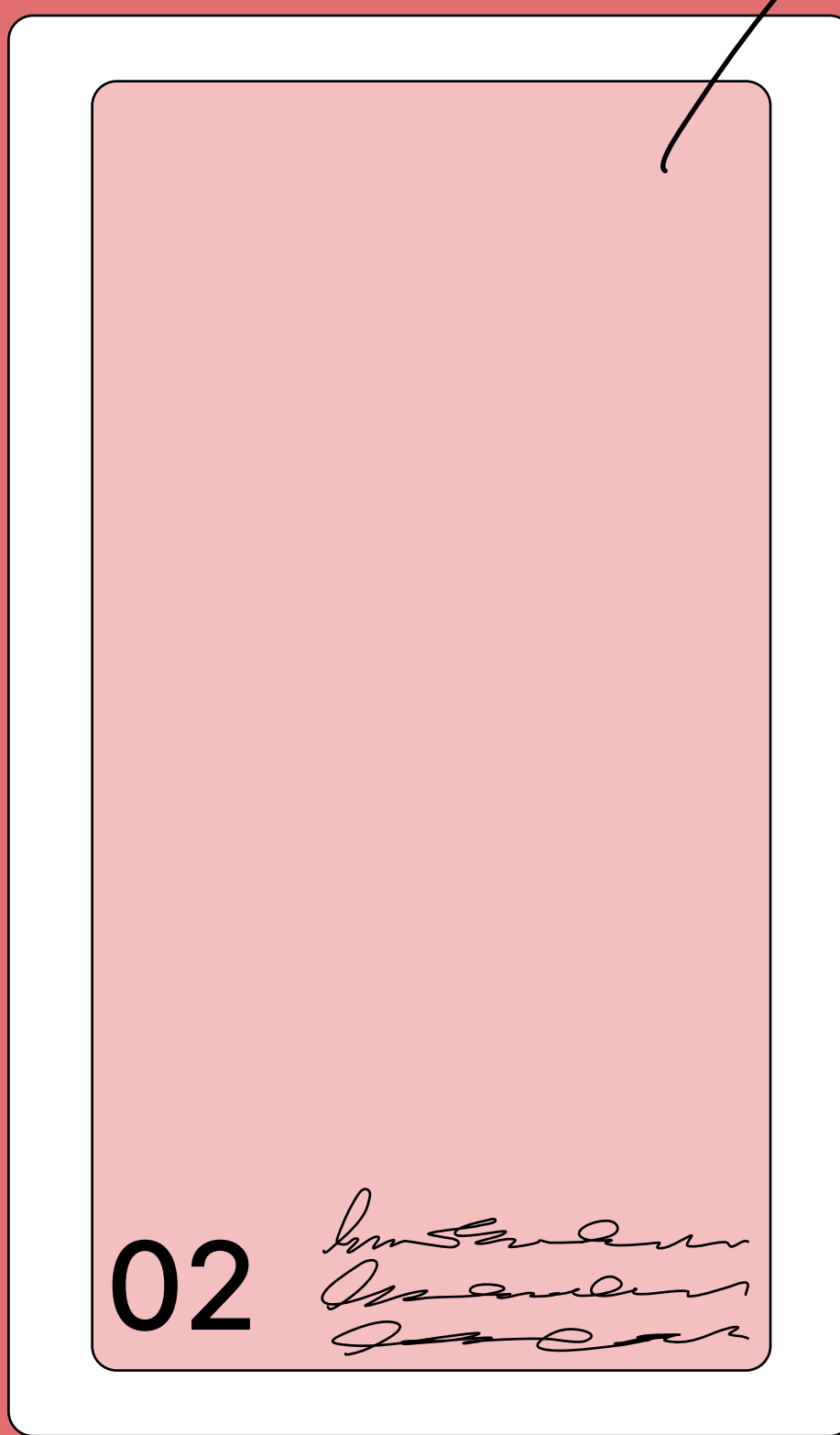
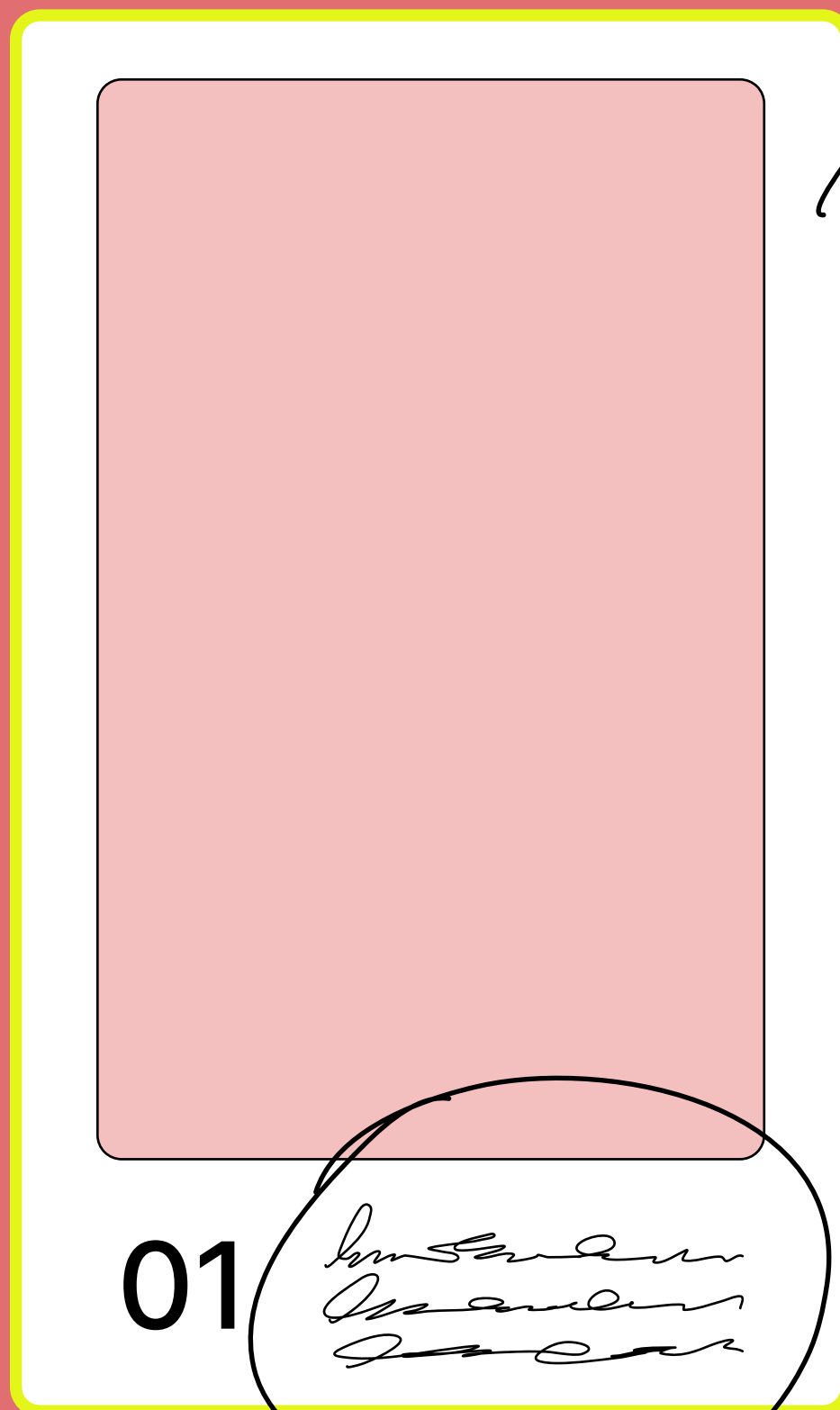
BEN WISEMAN



MODERN STYLE



ANALISI



BREVE
SPIEGAZIONE

SPAZIO
BIANCO
DI DISTACCO

ILLUSTRAZIONE

Titolo

01

02

03

04

RICERCA ATTENZIONE

La ricerca si pone come fine l'intento di definire gli aggettivi che identificando un oggetto che mira a **catturare l'attenzione** dell'operatore,

Colori Accattivanti: trovare combinazioni cromatiche che si discostano e si distinguono,

Semplicità: eliminare tutti quei possibili dettagli che sovraccaricano l'occhio

Contrasto: lavorare con toni contrastanti in modo da mettere in risalto l'illustrazione

Punto focale: creare un punto d'origine, in modo da dare dei primi riferimenti all'occhio

Chiarezza messaggio: il messaggio deve essere chiaro, in questo caso quello di interagire con l'installazione

Originalità: l'immagine scelta deve essere originale

Riconoscibilità istantanea: l'osservatore deve capire il fine dell'illustrazione il prima possibile

TARGET

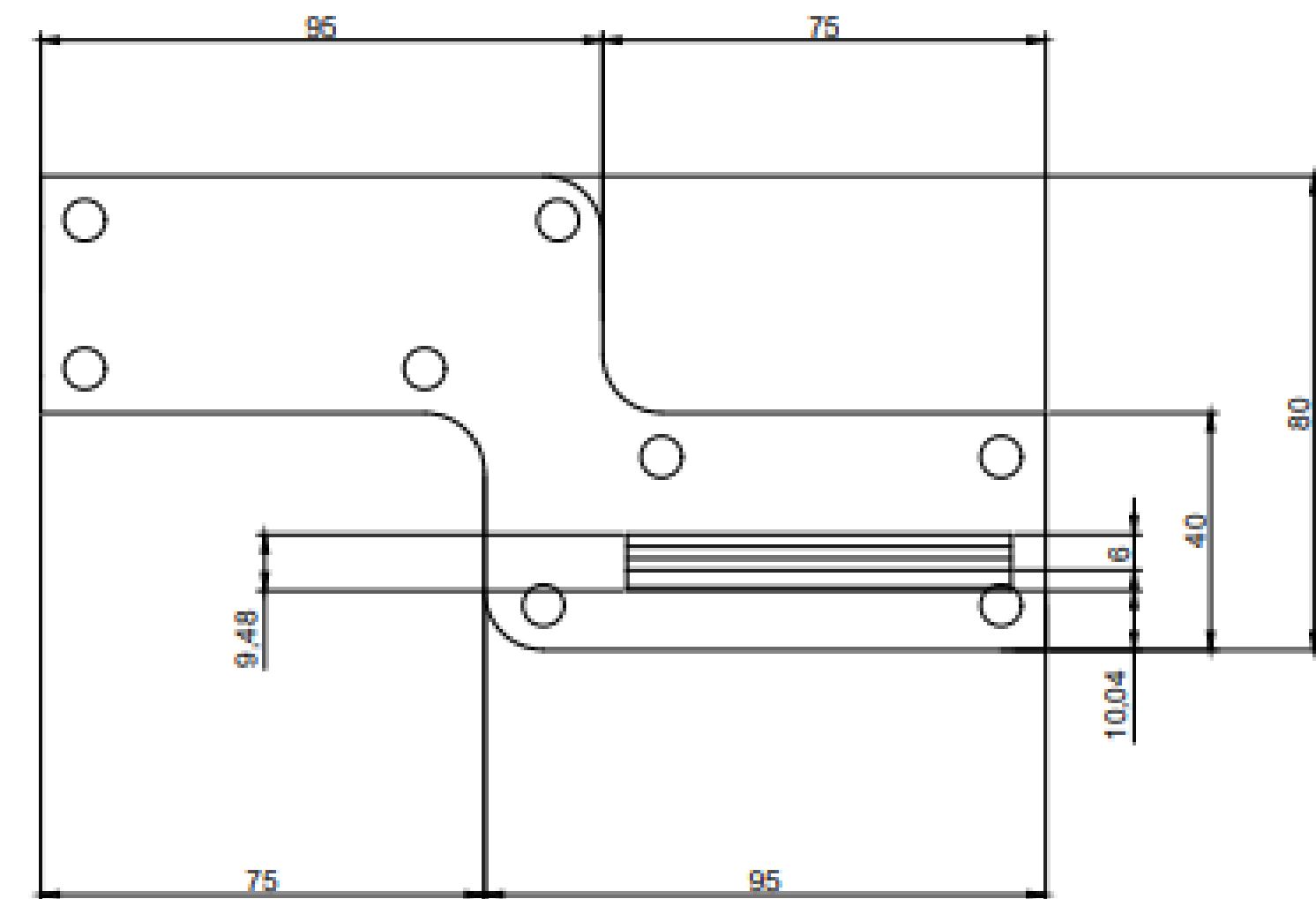
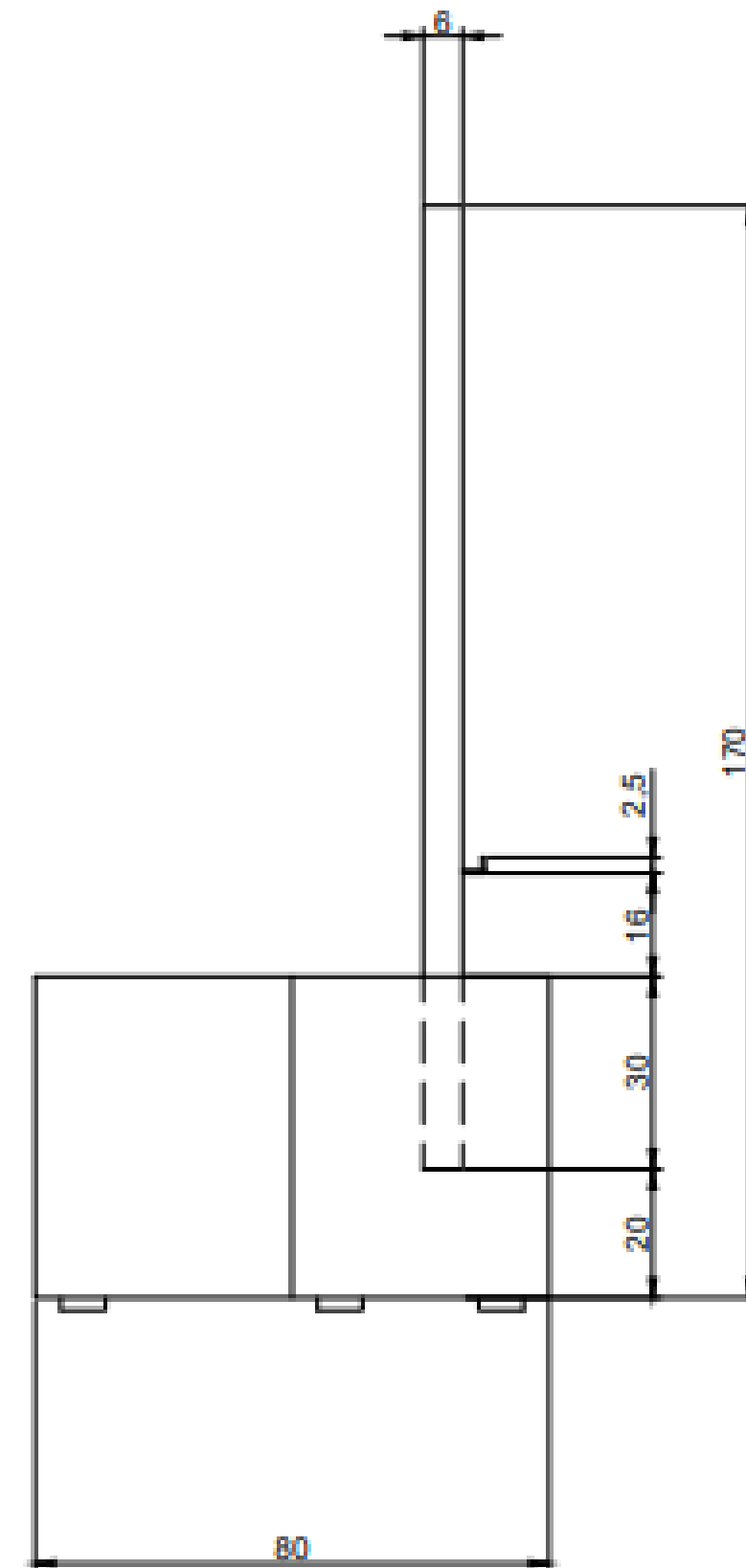
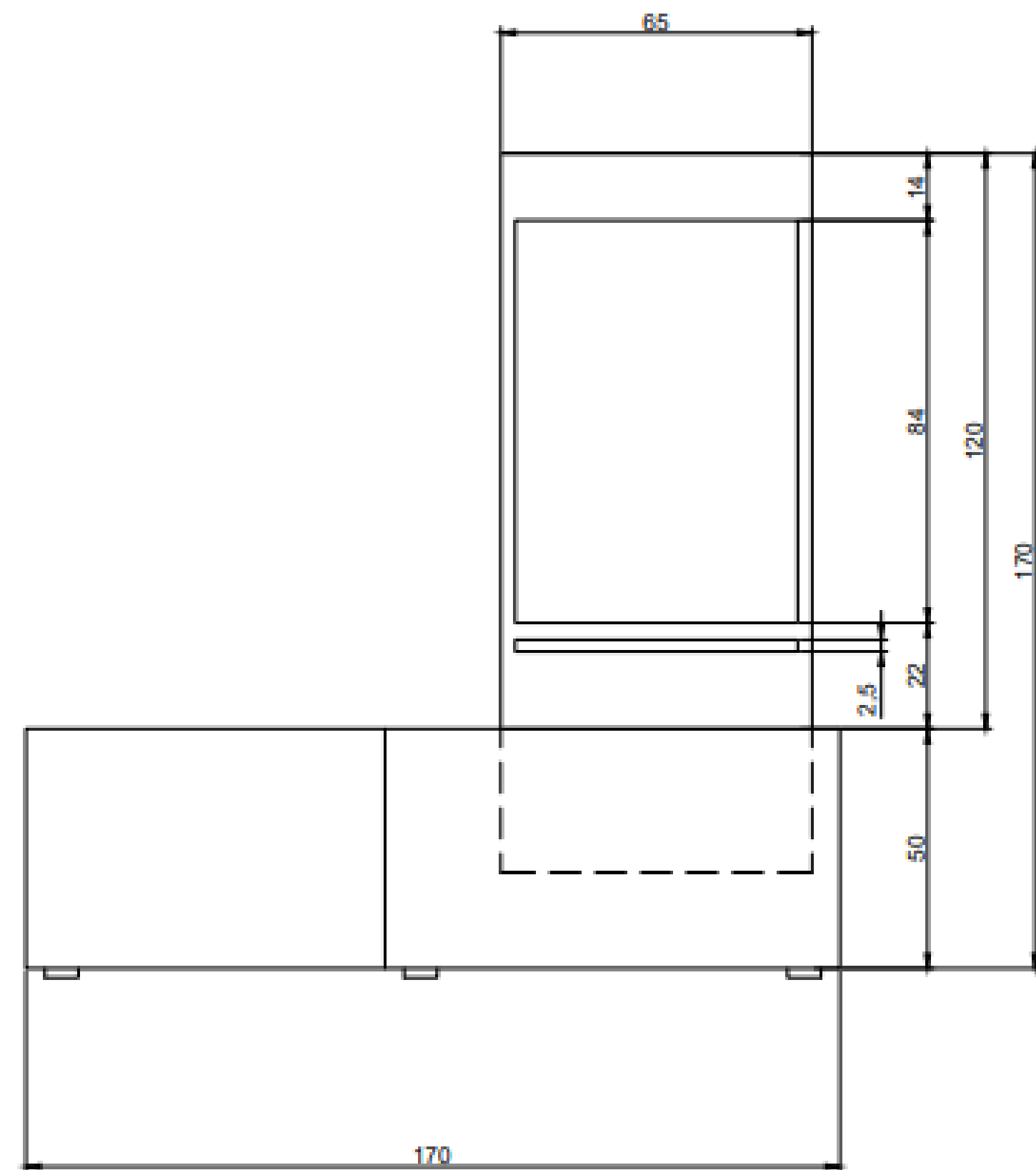
Dovendo lavorare a un progetto ampio il team di progettazione si è anche curato di avviare delle ricerche per trovare la fascia di potenziali destinatari.

Le risposte sono state trovate da siti sicuri, tramite il sito ufficiale del Istat abbiamo studiato la fascia d'età del lavoratore medio (che opera in fabbrica), abbiamo calcolato uno stipendio medio, e quanti lavoratori (operai) operano in questo momento sul suolo Italiano.

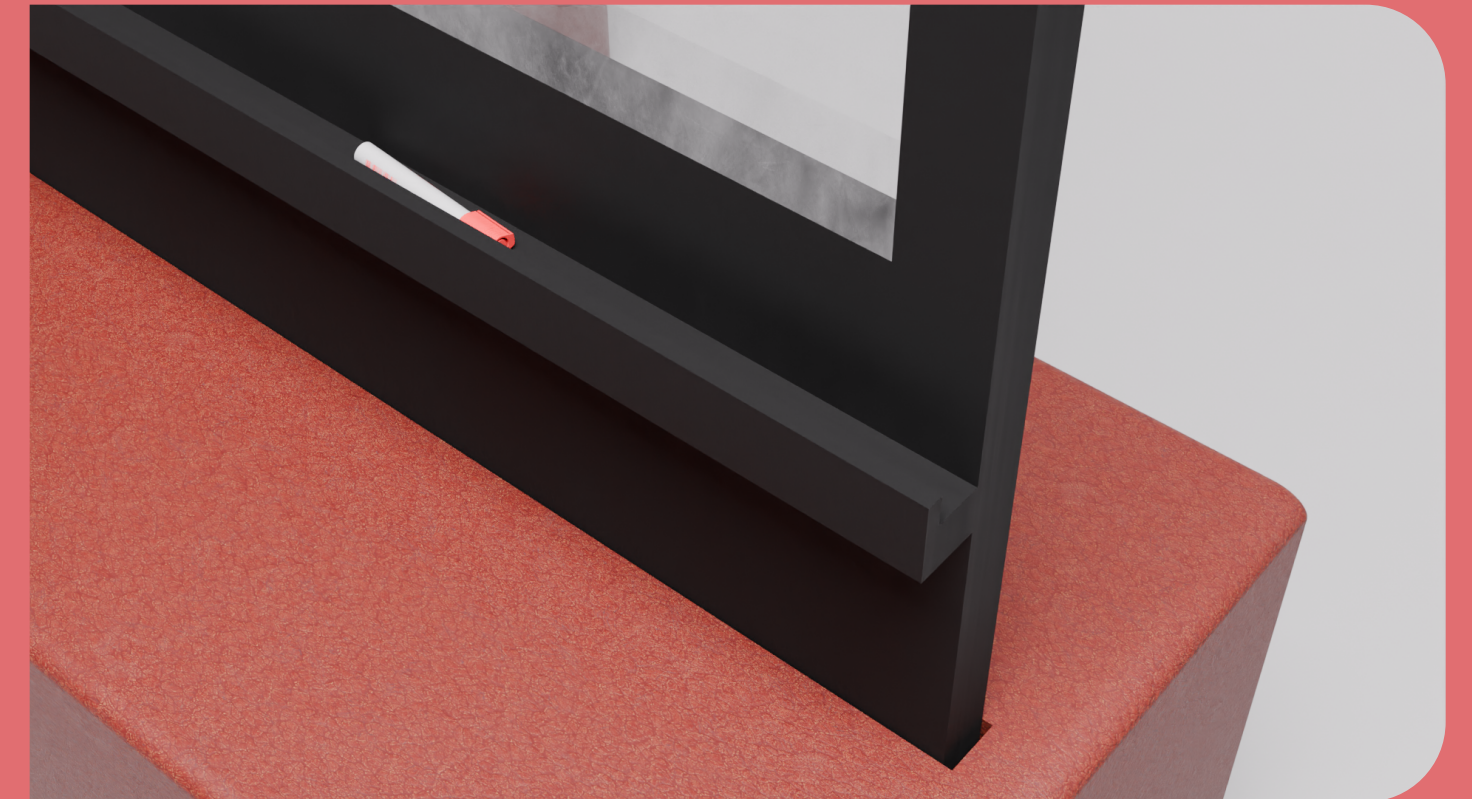
La ricerca ha portato le sue conclusioni, legano i dati allo studio portato fin qui, dovremmo portare in conclusione un progetto molto aperto e sicuramente **non banale**, lavorando su una fascia 30- 49 (anni) i giochi e il visual proposti dovranno essere **convincenti** e soprattutto **non dovranno stancare**.

TARGET 30- 49 ANNI

TAVOLE TECNICHE



RENDER



BOZZETTI



DONNA CON L'OROLOGIO



SERA SUL VIALE KARL JOHAN



IL SOGNO



IL FIGLIO DELL'UOMO



UX-UI GIOCO



01

Lo scopo del gioco è trovare gli errori presenti nell'illustrazione di sinistra tenendo come riferimento quella di destra. Una volta completato il gioco, scannerizza il QR Code per vedere l'opera prendere vita!



“Il figlio dell’uomo” è un’opera di Renè Magritte del 1964 e fa parte di una collezione privata. Con raffigurante un uomo dal volto coperto da una mela, l’opera è enigmatica e misteriosa e nel corso del tempo le sono state attribuite molteplici interpretazioni.



EYEJACK

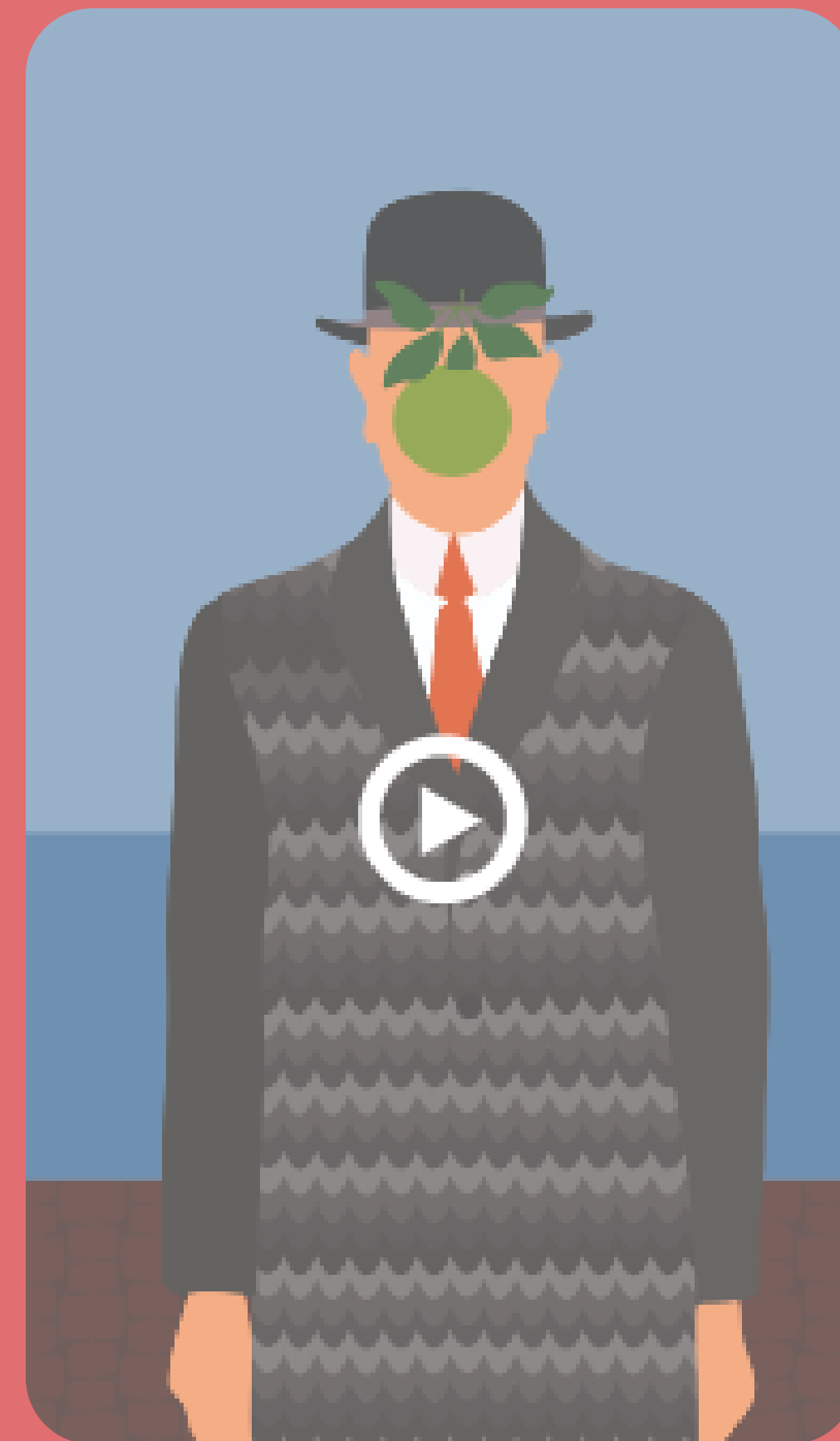


Applicazione che svolge la sua attività nella produzione di animazioni come punto di inizio un'apparente immagine. La nostra applicazione è nello step successivo all'esperienza del gioco, infatti la risoluzione diventava un problema con un lavoro su base analogica ma grazie a un QR-code posto in basso, l'opera si potrà animare e rivelare i problemi dati in risoluzione.

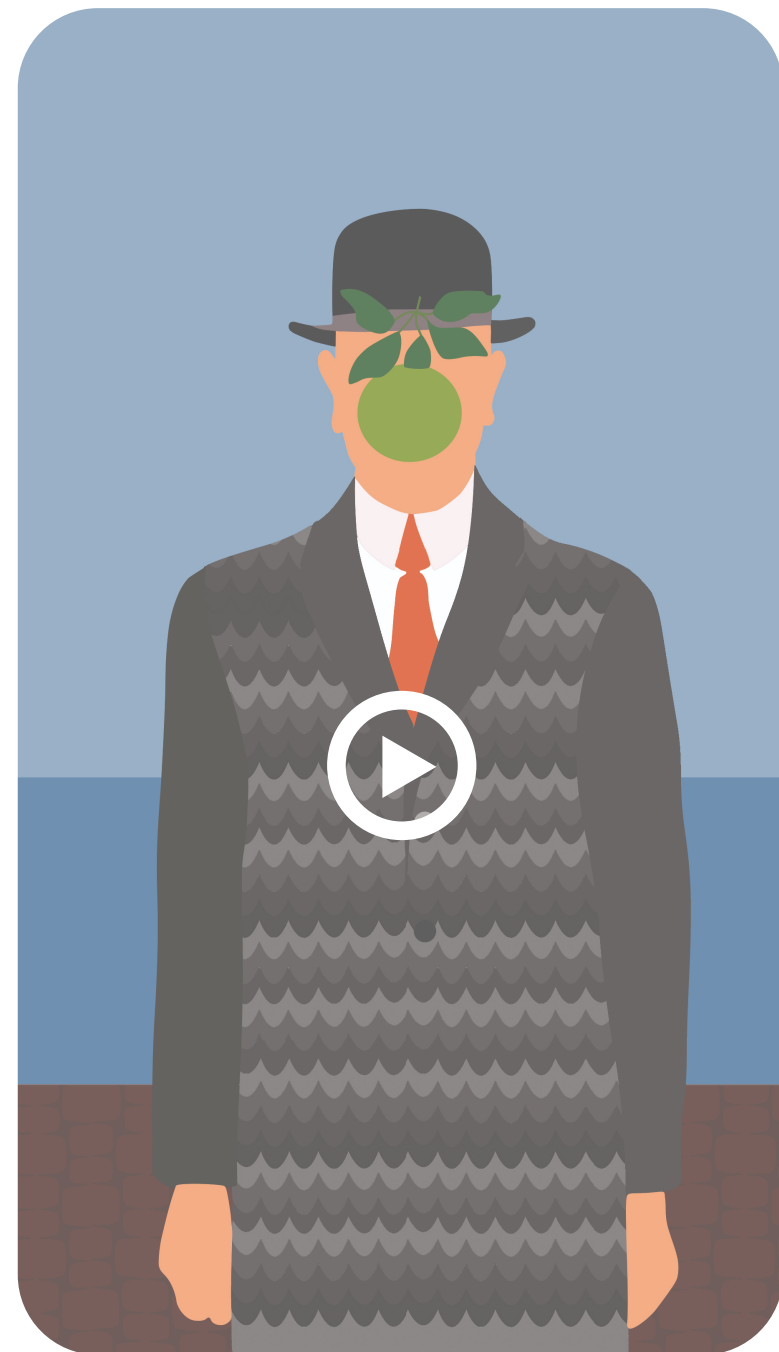


01

Lo scopo del gioco è trovare gli errori presenti nell'illustrazione di sinistra tenendo come riferimento quella di destra. Una volta completato il gioco, scannerizza il QR Code per vedere l'opera prendere vita!



IL FIGLIO DELL'UOMO



AUTORE: Renè Magritte
DATA: 1964
LUOGO: Collezione privata
TECNICA: Colore a olio
GENERE: Autoritratto
CORRENTE ARTISTICA: Surrealismo



RENE' MAGRITTE
(1898-1967)

Magritte è considerato uno dei maggior pittori del surrealismo in Belgio. Dopo le sue iniziali vicinanza al cubismo e al futurismo, il suo stile s'incentrò sul dipingere quadri su una superficie bidimensionale inducendo l'osservatore all'illusione di guardare oggetti reali e tridimensionali. Viene soprannominato "il disturbatore silenzioso" per la sua capacità d'insinuare dubbi sul reale con rappresentazioni del reale stesso per mostrarne il mistero indefinibile.

magritte



“Il figlio dell'uomo” rappresenta un uomo posizionato frontalmente davanti a un muretto con una bombetta sul capo e vestito in modo elegante. Il viso è coperto da una mela verde sospesa in aria e con attaccato il gambo e le foglie e sullo sfondo si vede l'oceanno, in apparenza calmo ma sovrastato da un cielo nuvoloso come se fosse in procinto di tempestare.

L'opera è enigmatica e misteriosa e sono stati attribuiti molteplici significati a quest'opera, ma è chiaramente una critica nei confronti della classe borghese, che Magritte considera meschina e ipocrita

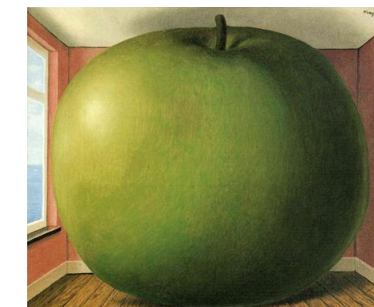
OPERE DELL'AUTORE



Decalcomania (1966)



Il falso specchio (1928)



La camera d'ascolto (1952)



Golconda (1953)



I valori personali (1952)



Gli amanti (1928)



Il tradimento delle immagini (1929)



The Palace of Curtains (1929)

SOLUZIONE GIOCO



N. ERRORI: 6

INTERFACCIA

FOTO INSERIMENTO FRONT



FOTO INSERIMENTO BACK

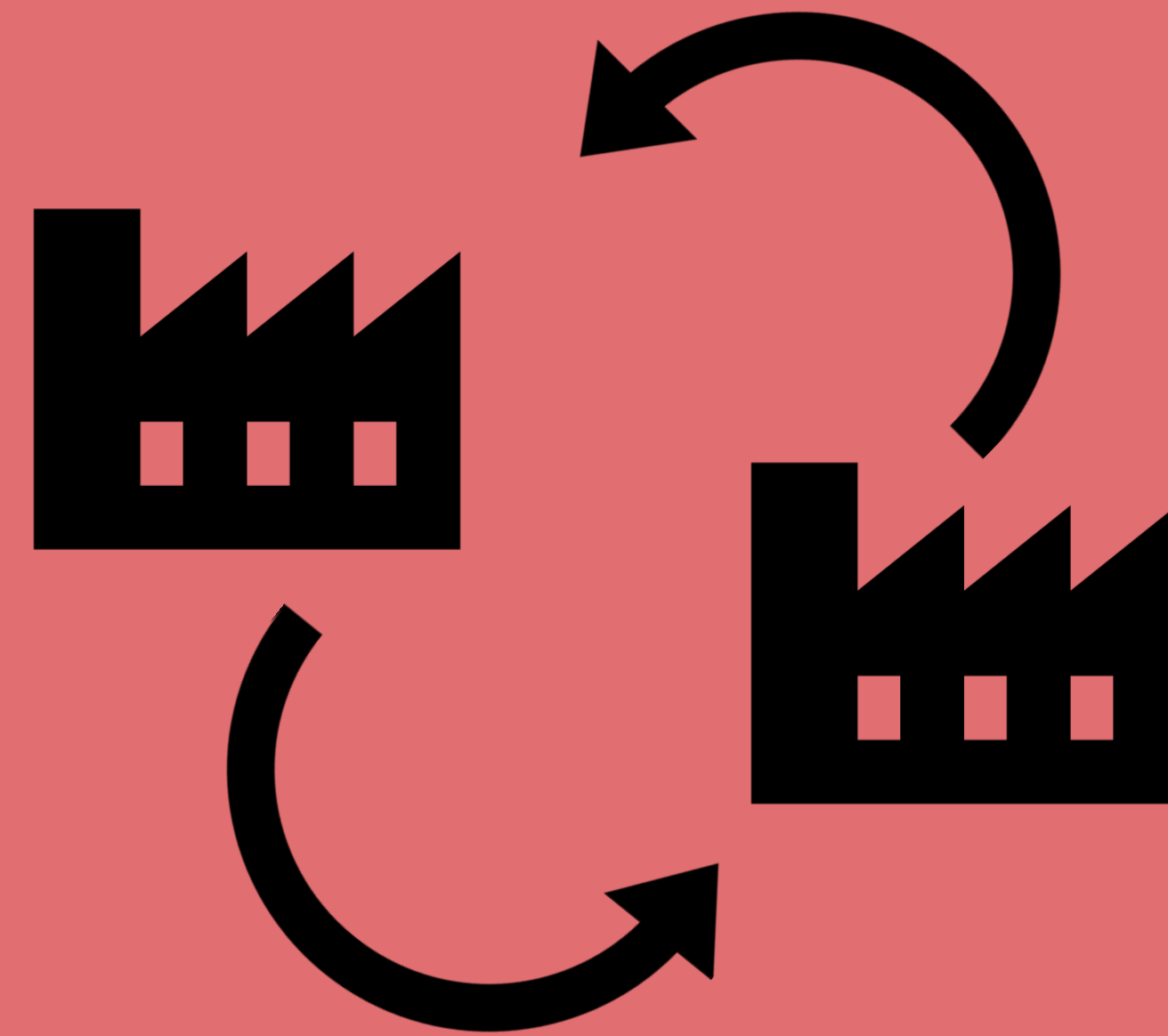


OPERAZIONE CIRCOLARE

Il progetto si struttura su una filosofia di riciclo, ossia le piastre contenenti le illustrazioni una volta ogni 20-25 giorni verranno spostati di sede in sede.

Alla luce di questo si può affermare che il beneficio di questa proposta la si può notare sia dal punto di vista di un'economia green che dal punto di vista economico del progetto,

Il punto di forza del progetto è proprio il fatto di proporre un investimento iniziale che difficilmente si dovrà portare a manutenzione futura, a eccezione delle illustrazioni.



RECAP...

Introdurre l'arte nelle fabbriche

Rafforzamento di team building

Strumento non invasivo

Progetto a livello internazionale?

Conoscenza dell'arte su un piano facile e divertente

Inclusivo