



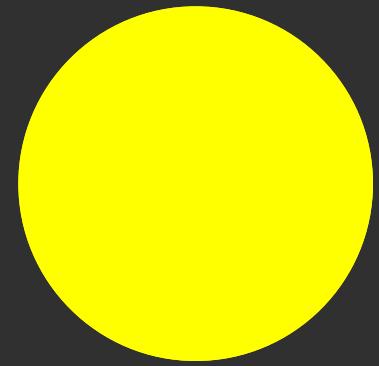
wizja

Capitolo 00	Indice
Capitolo 01	Presentazione gruppo
Capitolo 02	Brief
Capitolo 03	Visione del progetto
Capitolo 04	Presentazione progetto
Capitolo 05	Visual identity

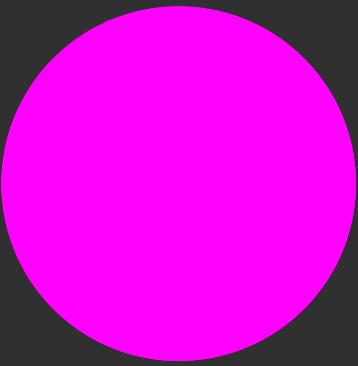
CAPITOLO 01

Presentazione gruppo

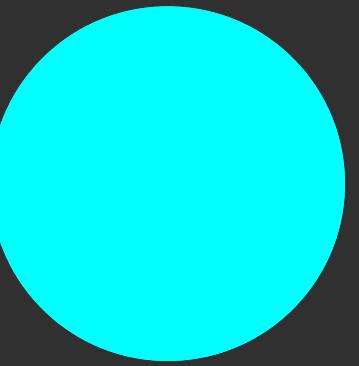
Filippo Bridi



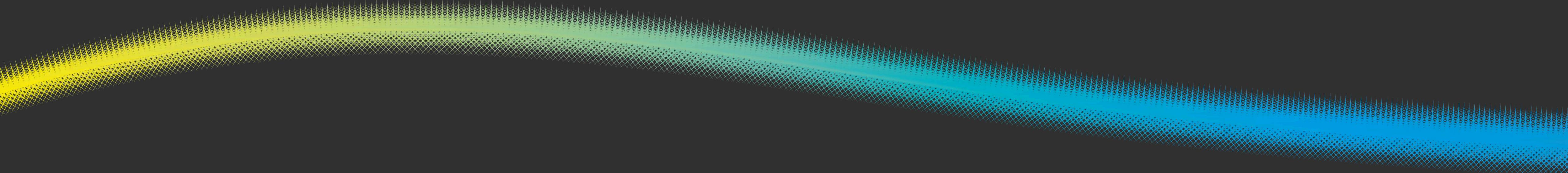
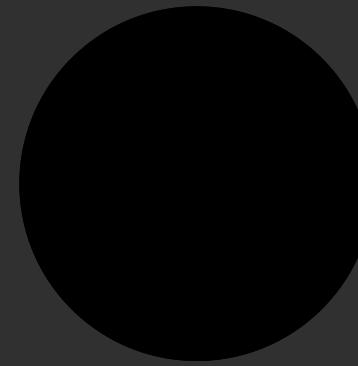
Davide Vivaldi



Aleksander Poslowski



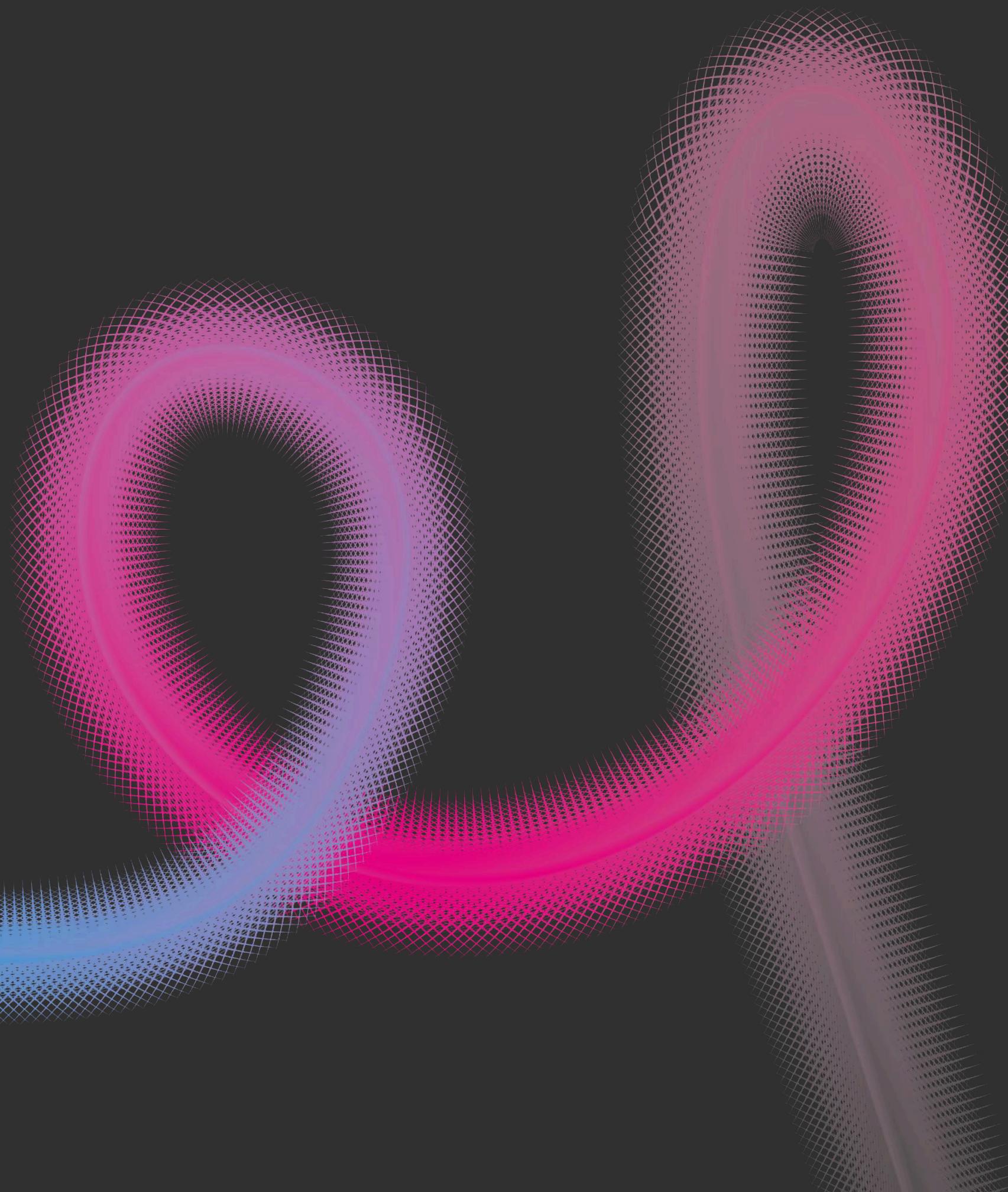
Giacomo Copiello



01

PRESENTAZIONE GRUPPO

Abbiamo realizzato il logo e tutta l'identità grafica con i colori elementari CMYK. Tali colori ci definiscono come gruppo visto che sono l'elemento primario che poi combinato può dare migliaia di combinazioni.



CAPITOLO 02

Brief

02

“Giovani e Lavoro: Confronto tra Aspettative e Realtà” riprende l’originaria missione di C3W: dare risalto alle nuove generazioni e promuovere una sinergia tra istituzioni accademiche, futuri professionisti e imprese, consolidandone la reciproca comprensione.

Stimolare la creatività, l’innovazione e la riflessione critica, offrendo uno spazio per la libera espressione delle visioni individuali, affinché gli studenti possano presentare progetti che incarnino la complessità e la diversità del tema “giovani e lavoro”, creando ponti significativi tra il mondo accademico e quello imprenditoriale.

Welcome

Per noi ha un doppio significato: indica sia l'accoglienza che il "Benvenuto" del progetto.

La prima fase del concorso consiste nell'incontrarsi, conoscersi e scambiarsi idee e proposte.

Diamo quindi il benvenuto a tutti i soggetti fisici e giuridici che abbracciano con entusiasmo ed energia l'iniziativa e la promuovono presso le proprie realtà. La fase di Welcome simboleggia l'inizio del dialogo e dei primi scambi di idee e prospettive.

Work

La seconda fase riguarda l'implementazione del piano. È una fase estremamente concreta e operativa: le giovani menti delle accademie, guidate dai loro docenti, si mettono all'opera per realizzare progetti innovativi che rispecchino il tema proposto in ogni edizione, tenendo conto non solo degli obiettivi del loro percorso formativo, ma anche delle plausibili esigenze di una possibile commissione.

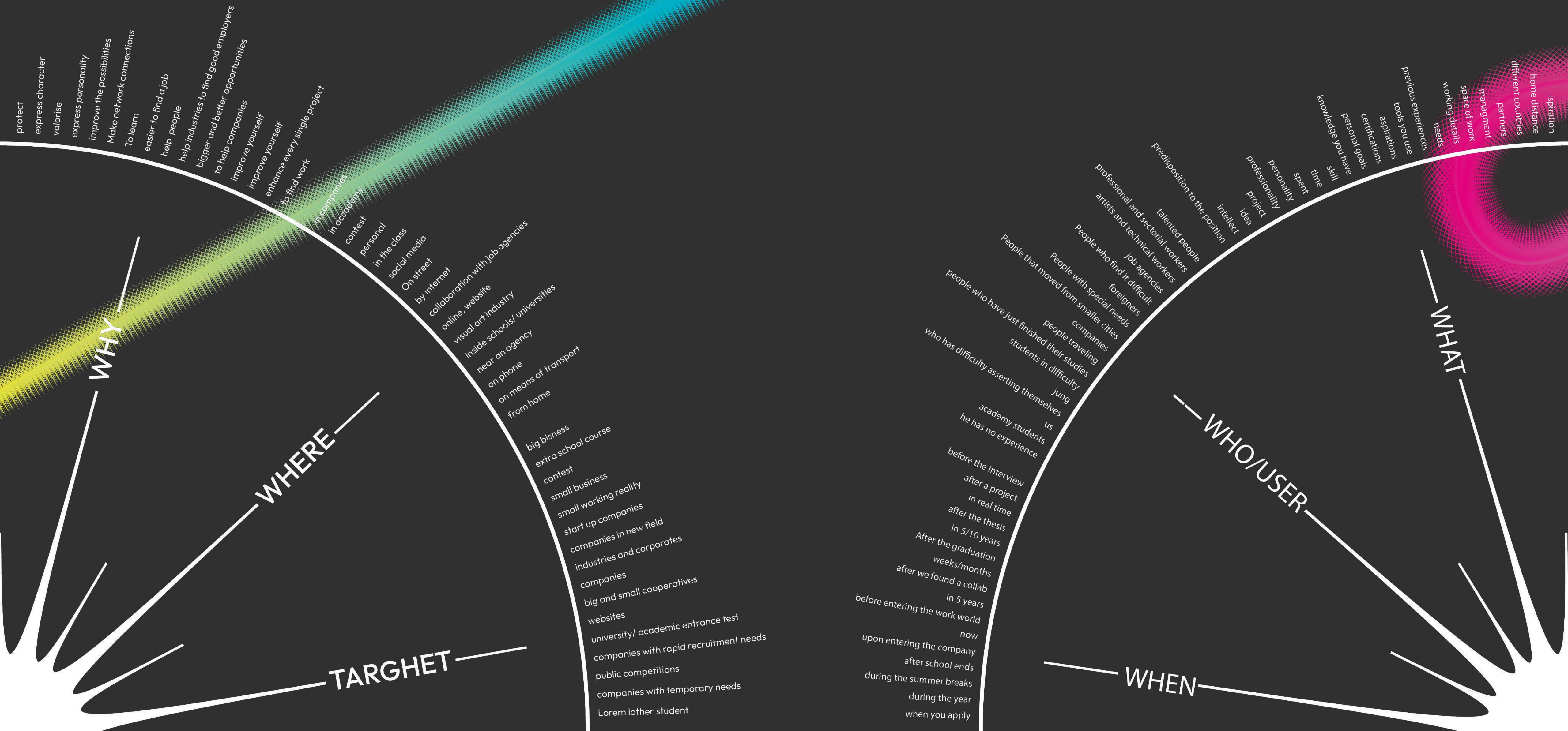
Wonder

Ed eccoci alla terza fase: quella della Meraviglia. Astrazione e concretezza, idee e necessità, creatività e strategia, si sono fuse per dare vita a soluzioni originali che rispondono alle esigenze degli attori coinvolti, dando così vita a qualcosa di meraviglioso.

I progetti sono ultimati e pronti per essere presentati e condivisi con tutti i follower e sostenitori del C3W.

CAPITOLO 03

Visione del progetto



Per andare in contro alla tematica giovani e lavoro abbiamo elaborato, attraverso interviste e autoanalisi, i vari punti di forza e debolezza che caratterizzano il nostro percorso di studi.

Il punto importante che siamo voluti andare a sviluppare è il tema della mancanza di lavori e progetti finalizzati a uno scopo non accademico, e quindi anche alla scarsità di materiale con cui proporsi a una futura azienda.

Il progetto sviluppato, quindi, punta a facilitare lo studente a trovare lavori svolgibili per aziende terze così da sviluppare la propria professionalità e creare un ponte tra esso e l'azienda

CAPITOLO 04

Presentazione progetto

04

Un metodo semplice per crescere assieme

04

SPIEGAZIONE CONSEPT



Abbiam voluto attivarci attraverso una piattaforma già esistente e largamente già fruitta dai giovani studenti per creare un format dove viene proposto e pubblicizzato il lavoro svolto da giovani studenti.

In questa pagina Instagram verranno proposti contest e lavori con aziende reali, che arricchiscono la competenza dei giovani studenti. I progetti più meritevoli riguardanti i contest svolti verranno poi pubblicizzati e messi in risalto.

Così da creare, oltre alla connessione con l'azienda la quale propone il contest, anche una vetrina dove gli studenti si possano mettere in mostra le loro skills e la loro personalità come professionisti.

Tale pagina verrà poi pubblicizzata attraverso uno stand fisico il quale verrà posizionato all'interno delle accademie e università di design.

04

Il progetto si divide in due parti principali

04

STAND FISICO

04

STAND FISICO

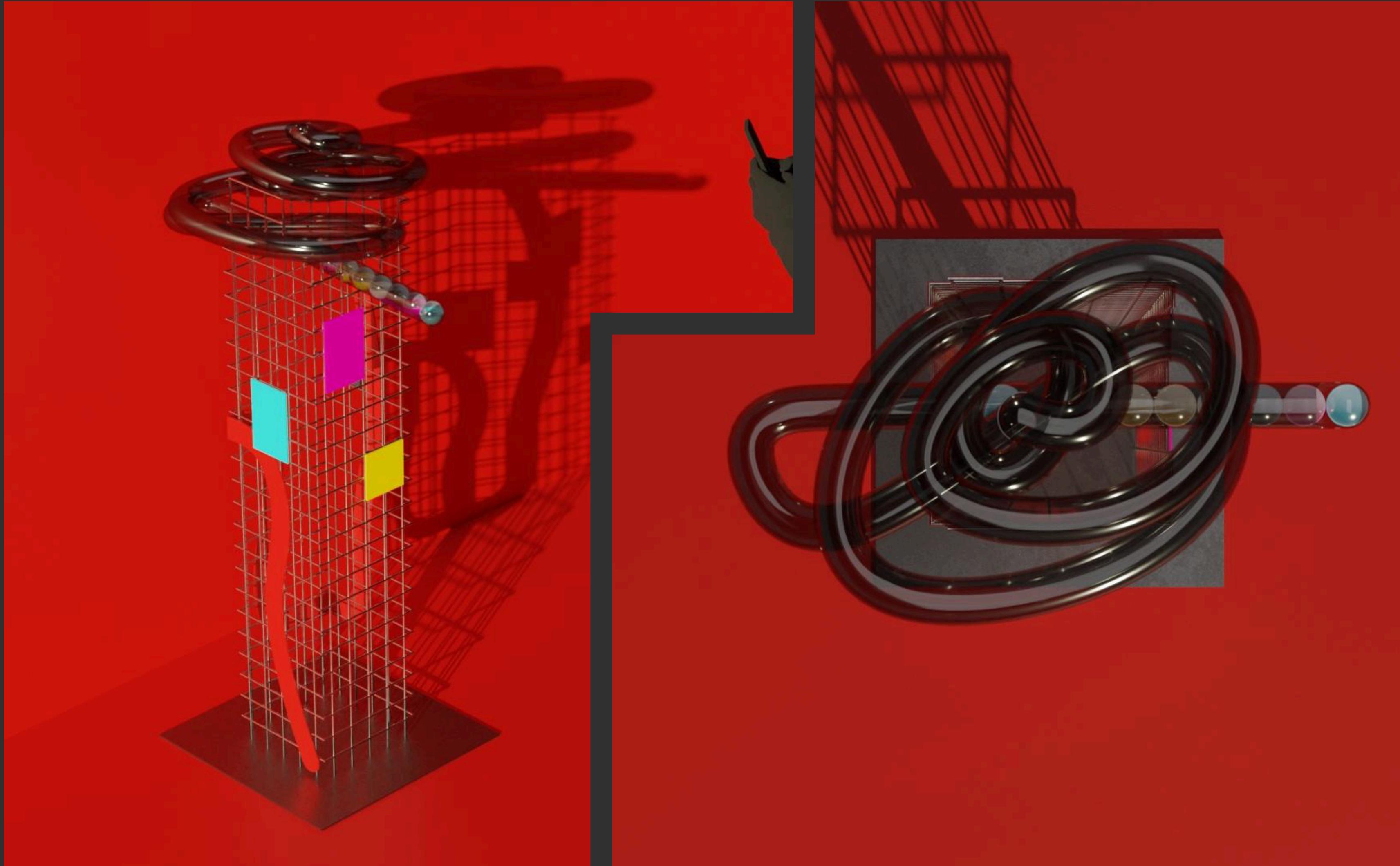


Per l'esposizione e la pubblicizzazione nelle accademie abbiamo pensato ad un espositore fisico.

Ci siamo ispirati ai distributori di sorprese semplificandoli e inserendo, nel contenuto, un portachiavi che rimandi alla pagina Instagram.

04

ESPOSITORE



Per la parte formale dell'espositore ci siamo lasciati ispirare dal logo di Kilometro rosso rappresentandolo da una vista dall'alto. E sospendendolo all'altezza consona con una struttura che permettesse: sia una minor visibilità così da rendere l'espositore come sospeso nel vuoto, sia essere utilizzata per l'affissione di piccoli depliant che possano mettere in risalto il progetto stesso.

Le palline di forma standard da 45mm che contengono il portachiavi verranno inserite nella parte superiore ed estratte dalla parte inferiore

04

ESPOSITORE



Abbiamo optato per due misure di grandezza, così da essere più versatili possibile.

Una che raggiunga nella parte in cui si estrae la pallina i 106cm e una invece che si adatti a posizione da tavolo.

04

PORTACHIAVI



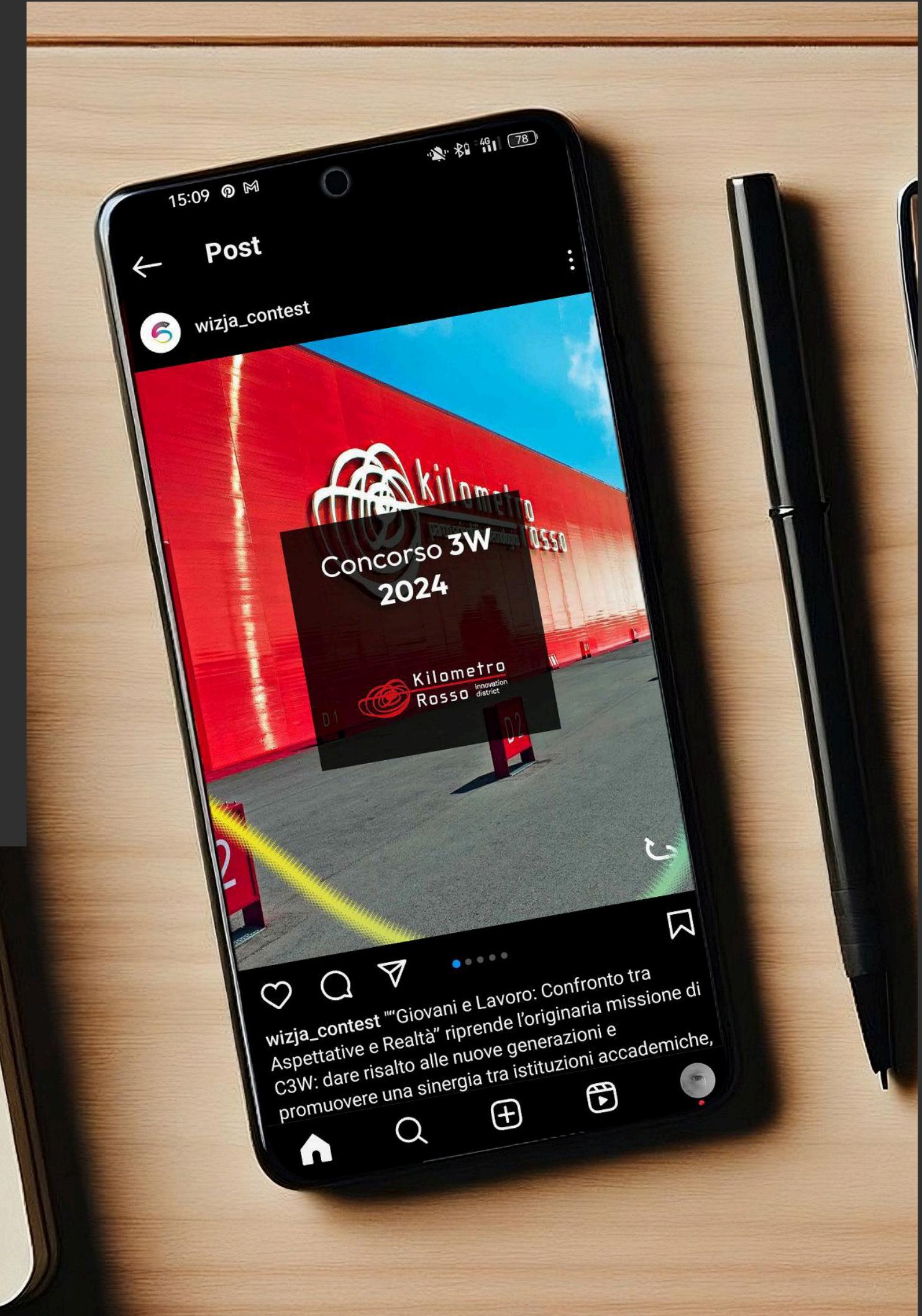
I portachiavi si presentano in 4 diverse versioni. Ognuna rimanda alla pagina Instagram di Wizja Contest, mediante QR Code, e inoltre riprendono il logo in diverse colorazioni. In aggiunta vi è anche quello con logo di Kilometro Rosso.

04

DIGITAL MIDEA

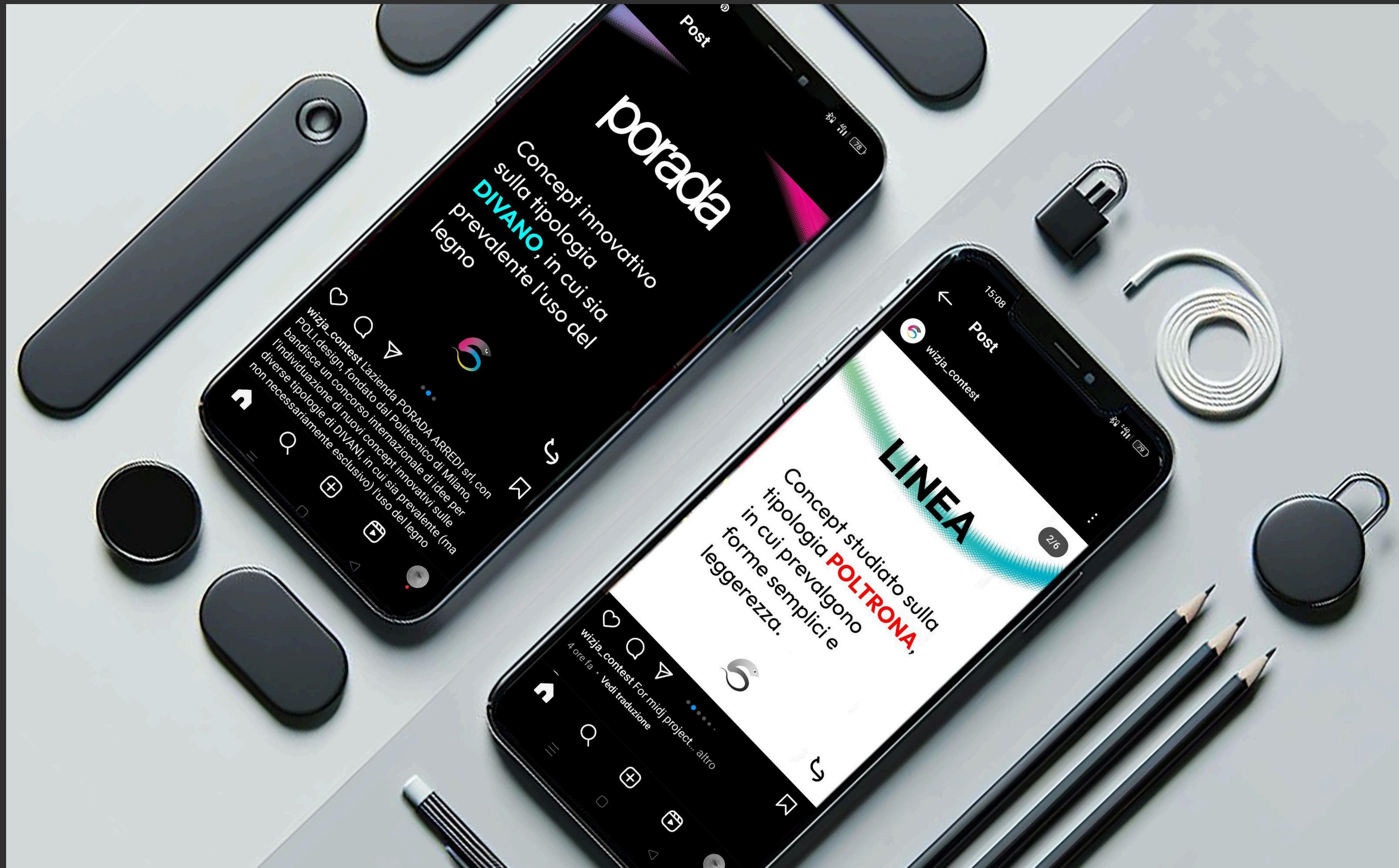
04

DIGITAL MEDIA



Abbiamo optato per una piattaforma già esistente per il nostro progetto così da essere più funzionale nello scopo e di maggiore impatto comunicativo, soprattutto nel rivolgerci a studenti accademici.

04



La nostra pagina si suddividerà in due parti distinte: la pubblicazione di contest, con sfondo nero, e la pubblicazione dei progetti, con sfondo bianco

04



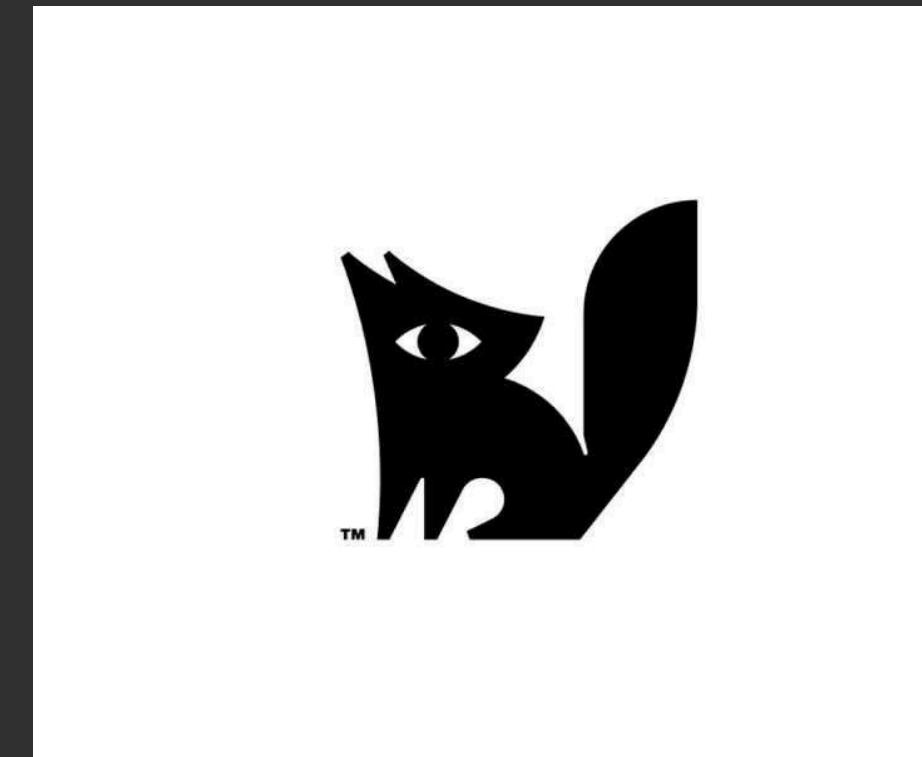
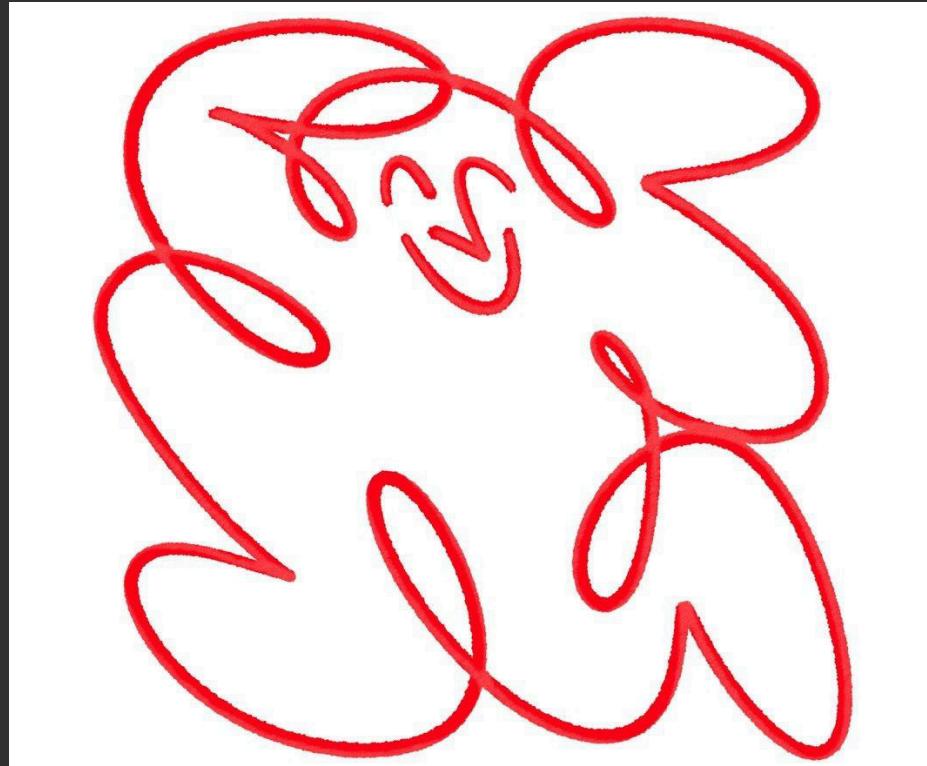
LINK

CAPITOLO 05

Visual identity

05

MOODBOARD LOGO

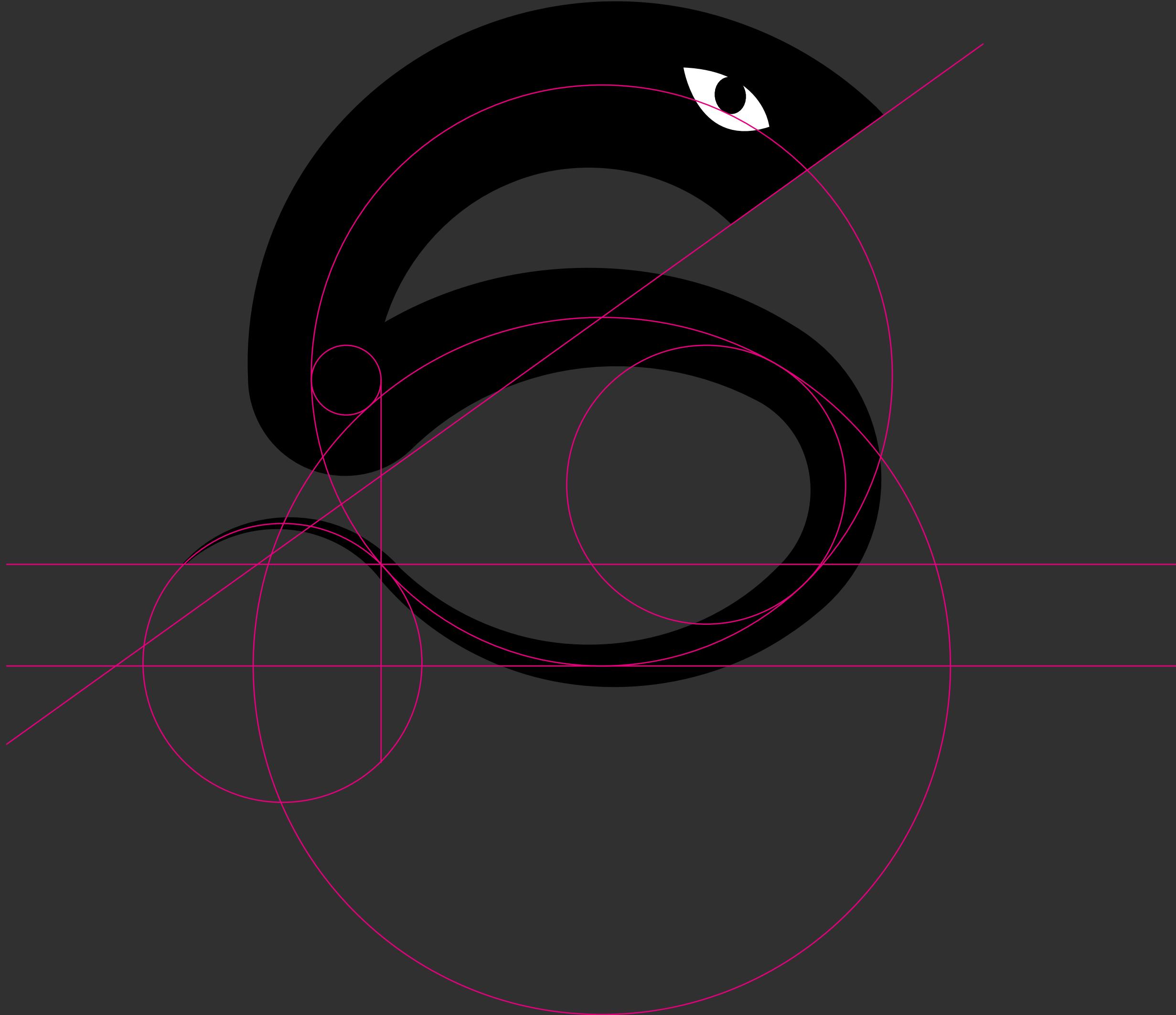


Per realizzare il logo, abbiamo cercato di creare una mascotte che funge da icona. A livello formale, ci siamo ispirati al logo lineare di Kilometro Rosso, mantenendo un equilibrio tra un aspetto giocoso e uno più serio. Il risultato è un animale dal design lineare, caratterizzato da curve morbide e proporzioni armoniose.

05

COSTRUZIONE LOGO

Utilizzi logo:



wizja_contest

05

LOGO COLORATO

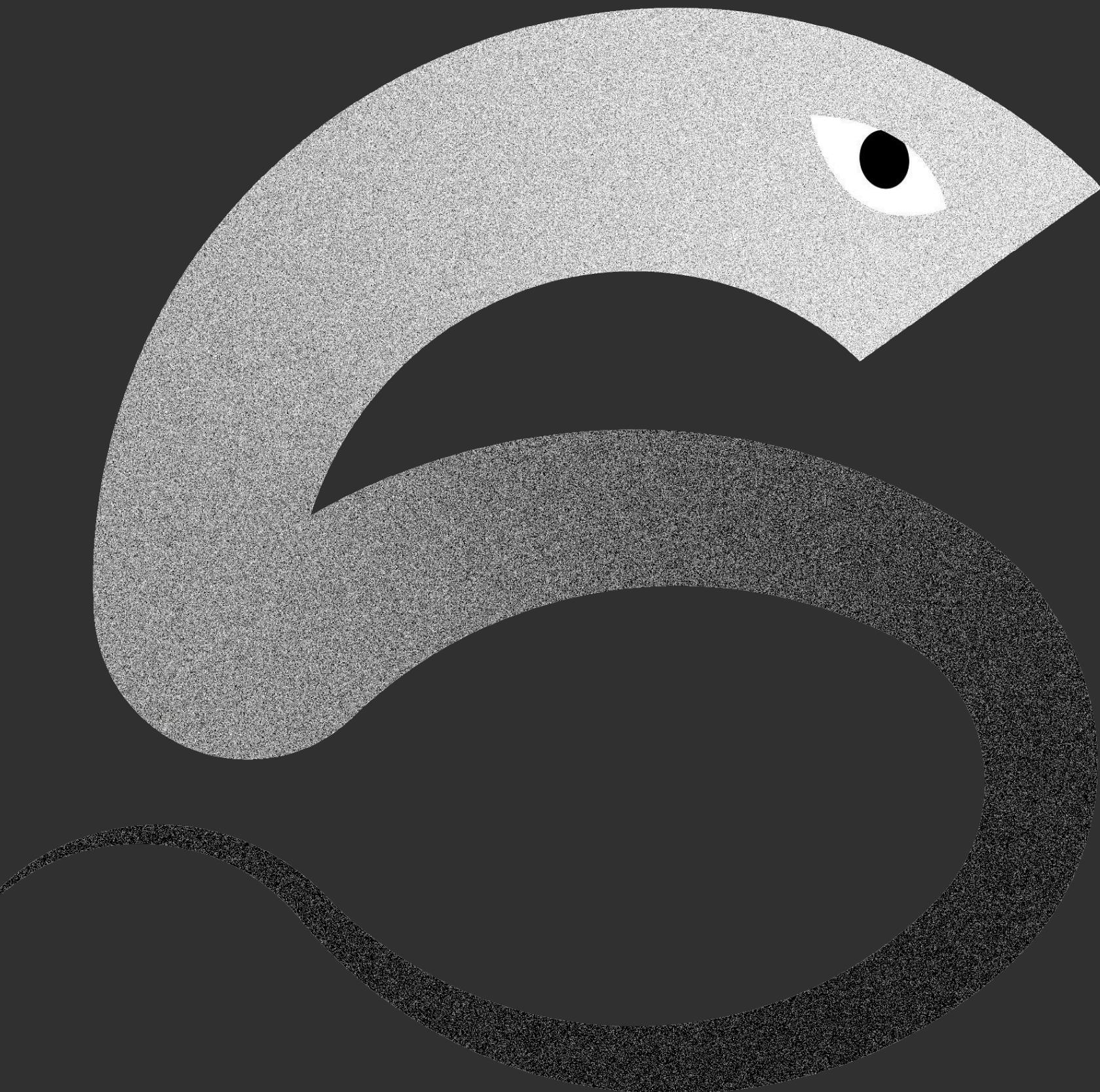


RGB: 233 211 20
HEX: E9D314

RGB: 0 151 197
HEX: 0097C5

RGB: 208 48 122
HEX: D0317A

RGB: 70 70 70
HEX: 464646

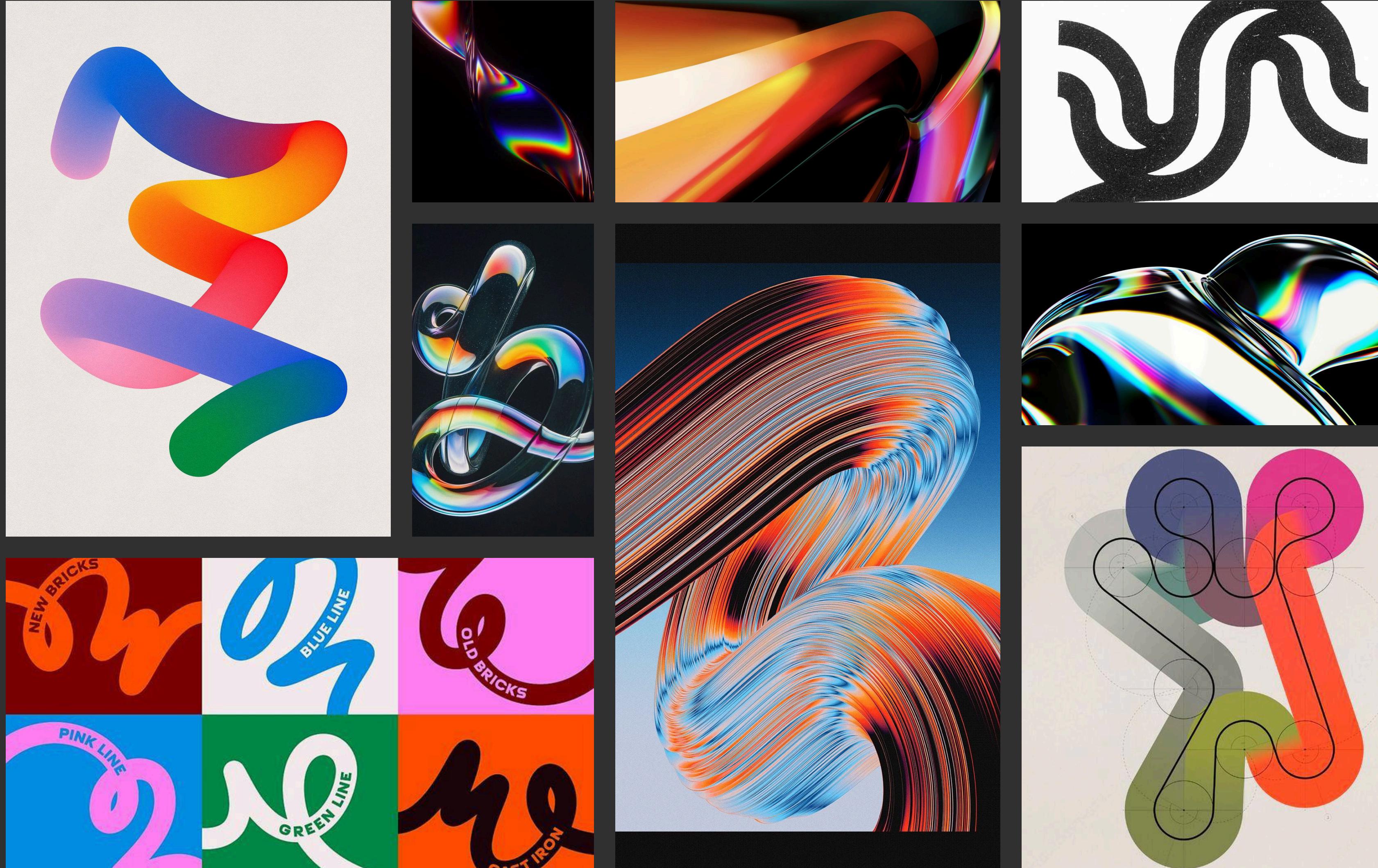


RGB: 228 227 227
HEX: E4E3E3

RGB: 16 16 16
HEX: 101010

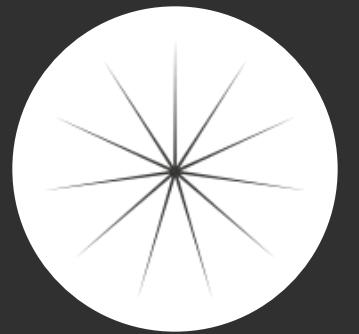
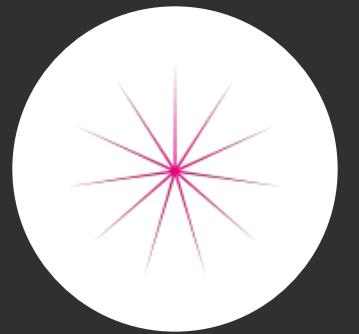
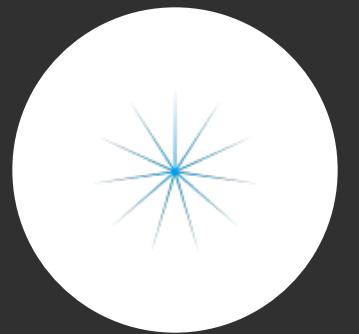
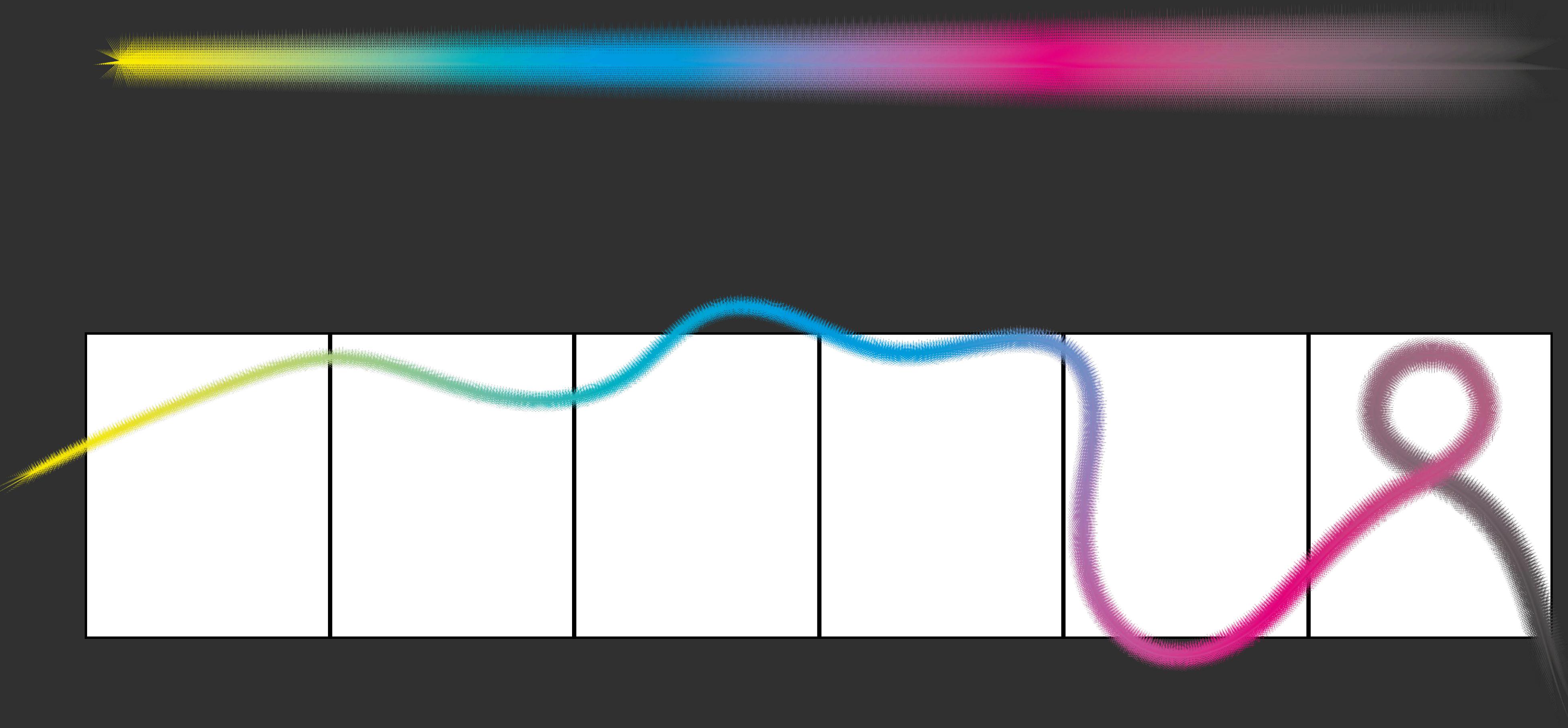
05

MOODBOARD ASPETTO GRAFICO



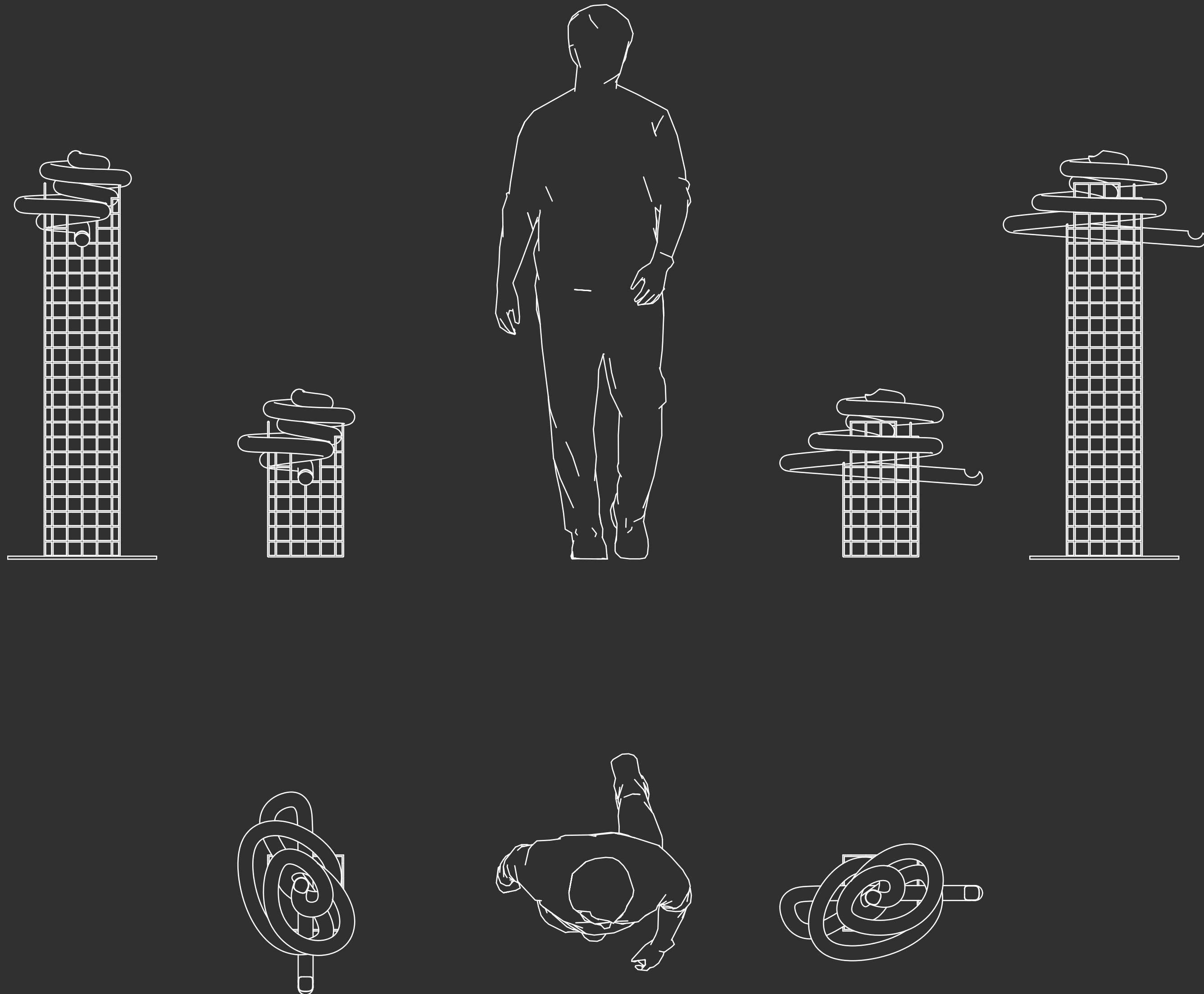
05

ASPETTO GRAFICO



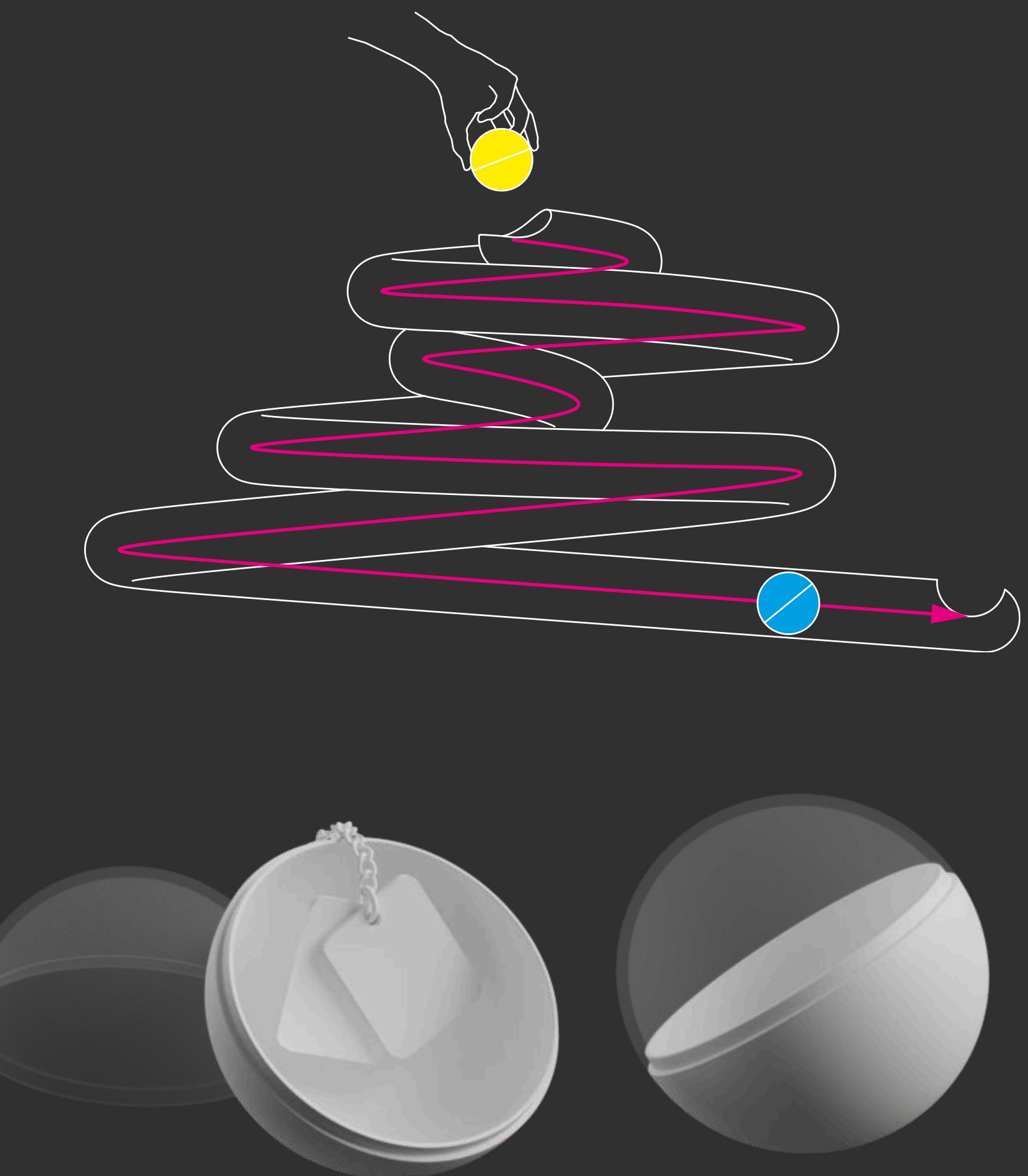
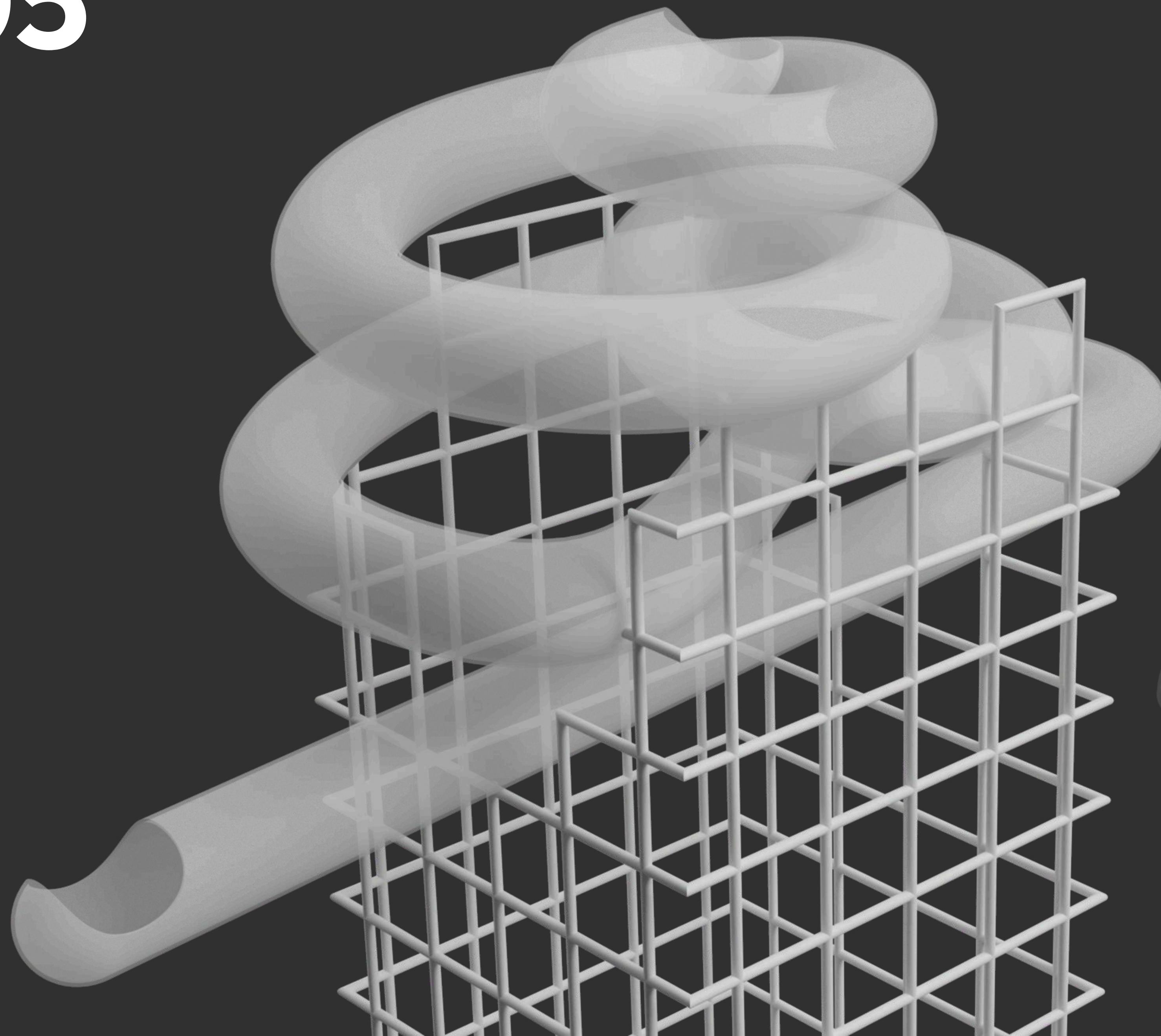
05

ASPETTO TECNICO



05

ASPETTO TECNICO



ABAVR A.A. 2024/25 - Corso di Design 3
Professore Papadopoulos Sotirios

Studenti: Filippo Bridi - Davide Vivaldi - Aleksander Poslowski - Giacomo Copiello

