

Relazione di progetto

Introduzione

Lo sketch viene utilizzato per pubblicizzare un "Albero da compagnia", la scelta è ricaduta su questo oggetto in quanto si vuole richiamare l'importanza degli alberi per la vita e in particolare per l'uomo.

La pubblicità è suddivisa in quattro scene:

- nella scena iniziale si presenta il prodotto, viene fatto capire all'utente il suo scopo: migliorare la vita; c'è la contrapposizione tra grigio e colorato, tra tristezza e felicità.
- la seconda e la terza scena sono entrambe divise in due parti: la prima in cui vengono spiegati all'utente i comandi da eseguire e la seconda di interazione.
- nell'ultima scena vengono riuniti tutti gli elementi: l'immagine dell'utente col prodotto e il logo; anche qui si ha interazione con questi due elementi.

Prima di procedere alla scrittura del codice è stato creato uno storyboard come linea guida alla realizzazione.

Per i colori viene utilizzato lo spazio colore HSB in quanto ritenuto il più adatto.

Analisi del prodotto

L'albero è stato creato interamente in processing, ed è caratterizzato da due parti interattive: la chioma e gli occhi.

La chioma è composta da cerchi di diversa forma e dimensione; per la loro colorazione è stato scelto di variare solamente la saturazione e non la brillantezza, fissa a 100, in quanto la modifica di quest'ultima avrebbe aggiunto delle componenti scure al colore che sarebbero state in contrasto con l'idea di portatore di luce, di colore, e quindi di felicità che si vuole attribuire all'albero. La tinta viene fatta variare dall'utente, così da permettere la personalizzazione dell'albero.

L'aggiunta degli occhi è stata fatta per umanizzarlo e quindi diminuire la distanza tra il prodotto e l'utente, per dargli un carattere più amichevole. Questo viene accentuato grazie al fatto che gli occhi seguono la posizione del mouse.

Immagini

Nella prima scena l'immagine di sfondo è un'icona astratta che rappresenta un luogo familiare, il salotto, che permette all'utente di immedesimarsi. All'inizio l'immagine viene presentata in bianco

e nero in modo da trasmettere tristezza; poi l'immagine si colora e sulla scena appare l'albero, il tutto a trasmettere un senso di allegria e felicità.

Nelle scene successive lo sfondo viene ripreso da una porzione della finestra posta nella scena iniziale per dare continuazione, si ha però un grado maggiore di astrazione, i colori scelti sono colori freddi per dare una sensazione prospettica.

Nell'ultima scena, in cui è presente il logo, lo sfondo è monocromatico: il verde è lo stesso delle scene precedenti per non creare uno stacco, inoltre è un'ulteriore allusione al concetto di albero.

Guardando nel complesso le immagini di sfondo utilizzate nello sketch, si può notare un grado di astrazione sempre maggiore: all'inizio l'utente si deve immergere nella scena, in quelle di interazione questa immedesimazione non è più necessaria ma rimane l'allusione ad un paesaggio naturale, nell'ultima si ha l'astrazione massima del logo.

Tipografia

Il tipo di font utilizzato, Arcon Rounded, è senza grazie in linea col carattere informale dello sketch.

Le parole e i caratteri sono molto spaziati per facilitare la leggibilità; inoltre vengono utilizzate frasi brevi e quando si presentano le istruzioni all'utente queste vengono visualizzate sotto forma di lista utilizzando anche caratteri speciali per migliorare la scansionabilità e la comprensibilità.

Il nome Arbo è stato scelto come logo perché è la traduzione in esperanto di albero. Nel logo è stata applicata la crenatura per avvicinare la "b" e la "o" in questo modo si sono formati due cerchi in cui sono stati inseriti gli occhi: questo è un altro elemento che collega il logo al prodotto.

Il logo viene presentato velocemente all'inizio nella prima scena, in piccolo nel vaso dell'albero, e poi alla fine nell'ultima scena dietro l'immagine dell'utente, qui viene invece messo evidenza a chiusura dello sketch.

Suoni

Nello sketch sono presenti due suoni di sottofondo in sequenza, uno in contrapposizione all'altro, e dei suoni che marciano l'interazione dell'utente. Si tratta di suoni non diegetici, non fanno parte del mondo rappresentato.

Il primo suono è di breve durata, con basse frequenze, un ritmo lento, un timbro triste, verso la fine il volume si abbassa a segnare la fine della tristezza. Questo suono accompagna l'immagine in bianco e nero della prima scena e aumenta il coinvolgimento emotivo dell'utente: accentua le sensazioni di tristezza, malinconia, infelicità.

Il secondo suono dura tutto il resto della pubblicità (ricomincia da capo quando termina), ha frequenze più alte rispetto al primo suono, un ritmo veloce, un timbro allegro ed eccitante;

affiancato alle immagini colorate enfatizza sensazioni positive quali felicità, divertimento, allegria. Il volume viene diminuito in certi momenti per non coprire i suoni generati dalle interazioni dell'utente quindi per non creare mascheramento tonale.

Sono presenti quattro suoni in corrispondenza di altrettante azioni dell'utente: quando viene scattata la foto viene riprodotto il suono dello scatto della macchina fotografica (metonimia sonora); al cambiamento del colore della chioma corrisponde il suono "boing" simile al rimbalzo di una palla che richiama i cerchi che la compongono; quando viene posizionato l'albero il suono ha frequenze molto alte e rappresenta la "magia" attuata dal prodotto: permette di rendere colorato (felice) un luogo che altrimenti sarebbe grigio (triste), quindi quando la magia scompare e l'utente toglie l'albero dall'immagine si ha un "blop", un suono a frequenze più basse.

Al suono del posizionamento dell'albero è stato applicato un inviluppo nella parte finale così da creare un effetto dissolvenza, in tal modo il suono viene percepito come di durata maggiore.

Interazioni

Le interazioni vengono utilizzate per diminuire la distanza prodotto-utente e sono presenti in ogni scena per mantenere alta l'attenzione.

La prima interazione permette all'utente di scattare una foto di se stesso e dell'ambiente che lo circonda. Nella scena successiva questa immagine viene visualizzata in bianco e nero ed è l'utente che deve colorarla posizionando a piacimento l'albero nella scena; quest'ultimo può essere inoltre personalizzato a piacimento col click destro e con la posizione del mouse, che permettono di decidere il colore della chioma e la direzione dello sguardo.

Nella scena finale l'immagine personalizzata dall'utente viene visualizzata e grazie allo spostamento del mouse si può scoprire sotto di essa il logo, creando un effetto di stupore.

Nella prima e nell'ultima scena inoltre è possibile interagire con gli occhi dell'albero e in quelli presenti nel logo.

Risorse utilizzate

L'immagine vettoriale color.png è stata scaricata gratuitamente dal sito www.freepik.com, mentre sfondo.png è stata estrapolata da quest'ultima e modificata con l'utilizzo di Adobe Illustrator.

LogoArbo.png e LogoArbo_small.png sono state create con Adobe Illustrator.

Il font Arcon Rounded Regular è stato scaricato gratuitamente dal sito www.fontsquirrel.com.

I suoni song1.mp3 e song2.mp3 sono stati scaricati dal sito www.freemusicarchive.org con licenza creative commons.

Il suono camera_click.mp3 è stato scaricato gratuitamente dal sito www.soundjay.com, mentre Magic.mp3, Boing.mp3 e Blob.mp3 dal sito www.soundbible.com.

I suoni sono stati tagliati e modificati utilizzando Audacity.