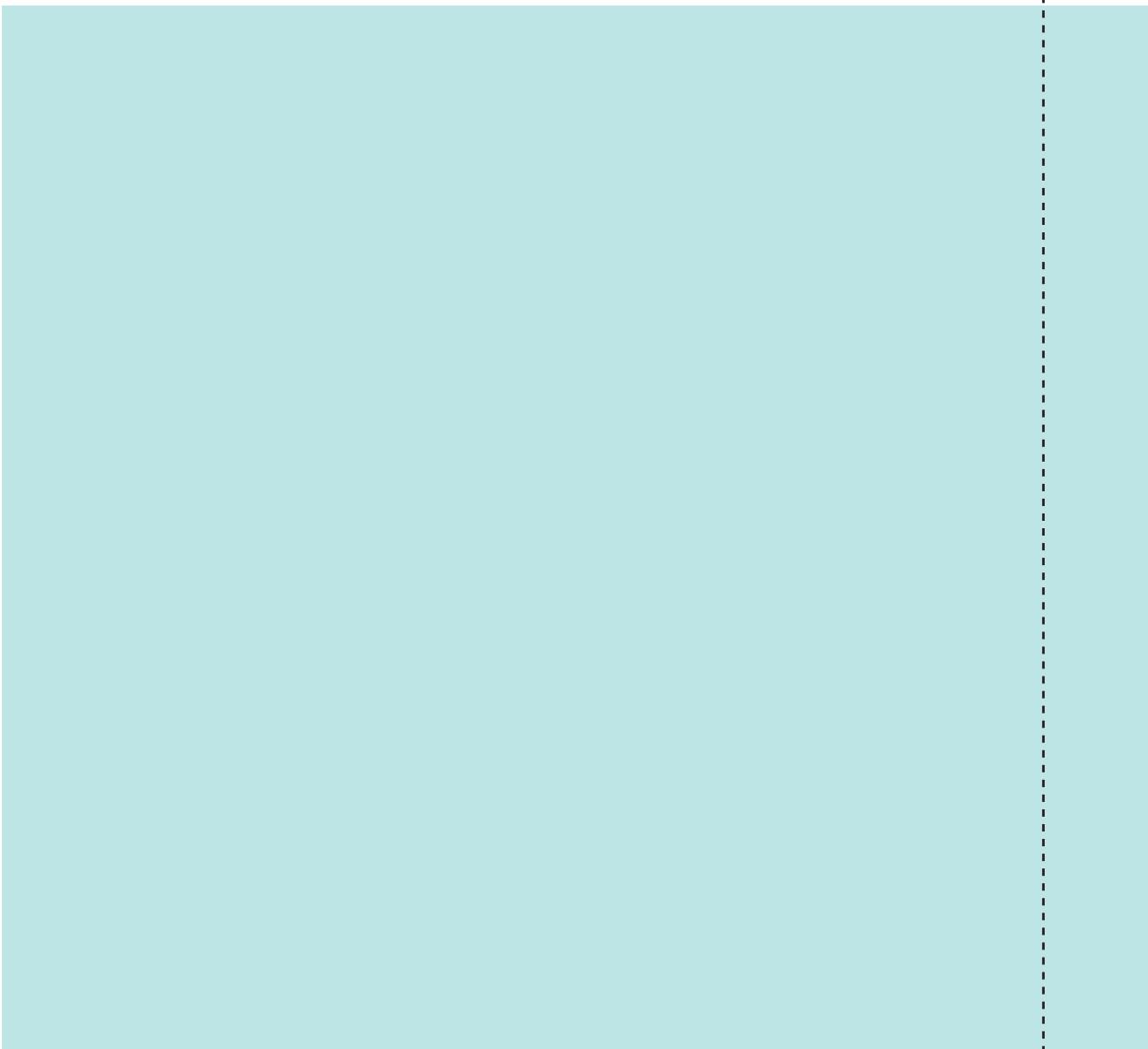


PORT- FOLIO

20
19



Chi sono

Mi chiamo Valerio Andrini e vengo da un paese di campagna in provincia di Pavia. Fin da piccolo sono stato appassionato da tutto quello che riguardava i computer. Alle superiori (Liceo Scientifico) sono entrato in contatto con il mondo della grafica e ne sono rimasto affascinato. In particolare mi piace il Logo Design e la realizzazione di interfacce per applicazioni sia web che mobile.

INDICE CONTENUTI

**A.A.
2017 / 2018**

Jack
il signore dei fagioli 6

Remikks 12

Copertine 18

Agriturismi Oltrepò 24

**A.A.
2018 / 2019**

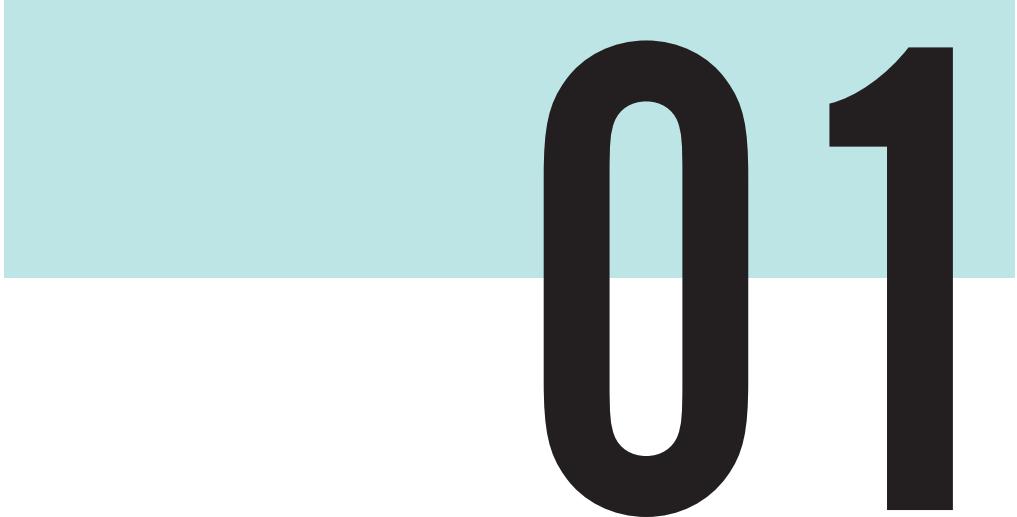
Progetti personalì

Ogni persona
è una risorsa 30

Cube Uprising 50

Heartbeat 38

Pro e contro 44

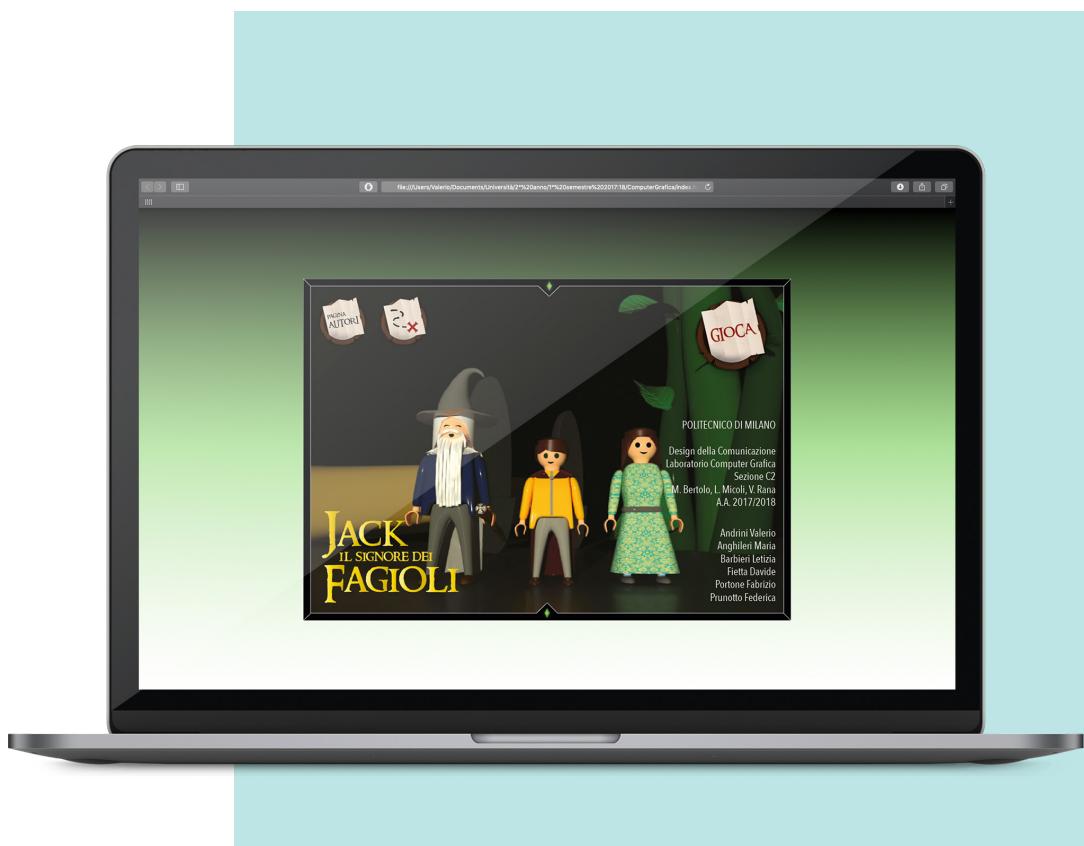


01

JACK IL SIGNORE DEI FAGIOLI

OBIETTIVO

Scelta una favola come base per la storia, realizzare una storia interattiva sia con il finale originale sia con finali alternativi.



CONCEPT

Il progetto consiste nel dare un pizzico di modernità a una favola di altri tempi come quella di *Jack e il fagiolo magico*, inserendo la storia all'interno del mondo del *Signore degli anelli* e utilizzando quest'ultimo come stile grafico per i personaggi e per l'ambientazione. Dopo aver scelto favola e stile le varie ambientazioni sono state modellate tramite 3Ds Max con lo stile *Low poly* che permette file e rendering più leggeri mantenendo comunque un risultato ottimale per l'obiettivo scelto. A questi si sono aggiunti minigiochi programmati attraverso la piattaforma Phaser e il tutto è stato inserito all'interno di un sito web.

RUOLO

Programmazione in linguaggio Javascript in particolare sulla piattaforma Phaser e illustrazione di uno dei due minigiochi all'interno del progetto.

CORSO

Laboratorio di computer grafica A.A 2017/2018
sezione C2

DOCENTI

M.Bertolo, L. Micoli, V. Rana

PROGETTO DI GRUPPO

Anghileri Maria, Barbieri Letizia, Fietta Davide, Portone Fabrizio, Prunotto Federica

MINIGIoco: SALI SULLA PIANTA



In alto: schermata iniziale del primo mini-gioco "Sali sulla pianta", un breve platform sviluppato in verticale.



L'obiettivo del minigioco è quello di scalare la pianta e recuperare la chiave per aprire la porta del castello del gigante.

Durante il percorso sono stati inseriti diversi accorgimenti e trabocchetti che rendono le foglie non sempre stabili e le api pungenti se Jack si avvicina troppo.

MINIGIODO: CERCA L'ASCIA





A sinistra: schermata iniziale del secondo minigioco del quale ho realizzato le illustrazioni. Lo stile scelto è stato preso da Super Mario sia per la grafica che per il gameplay. L'obiettivo è quello di recuperare l'ascia per riuscire a sconfiggere il gigante dall'altra parte del livello.



02

REMIKKS

OBIETTIVO

Meta-progettare un servizio partendo da un'analisi e da una definizione di obiettivi.



CONCEPT

Il progetto è partito con una analisi di cosa era e di cosa è al giorno d'oggi la crittografia in tutte le sue declinazioni, da quella più tecnica a quella più astratta. Compiute ricerche sul territorio per capire se vi erano necessità di mantenere l'anonimato utilizzando metodi di crittografia, sono stati individuati numerosi gruppi in incognito che organizzano "rave" e concerti musicali. Così è stata realizzata una piattaforma per facilitare la comunicazione tra organizzatori e partecipanti, mantenendo l'anonimato di entrambi.

RUOLO

Ricerca e analisi, studio di UI/UX per il prototipo di applicazione; realizzazione prototipo interattivo con Invision.

CORSO

Laboratorio di Metaprogetto A.A 2017/2018
sezione C2

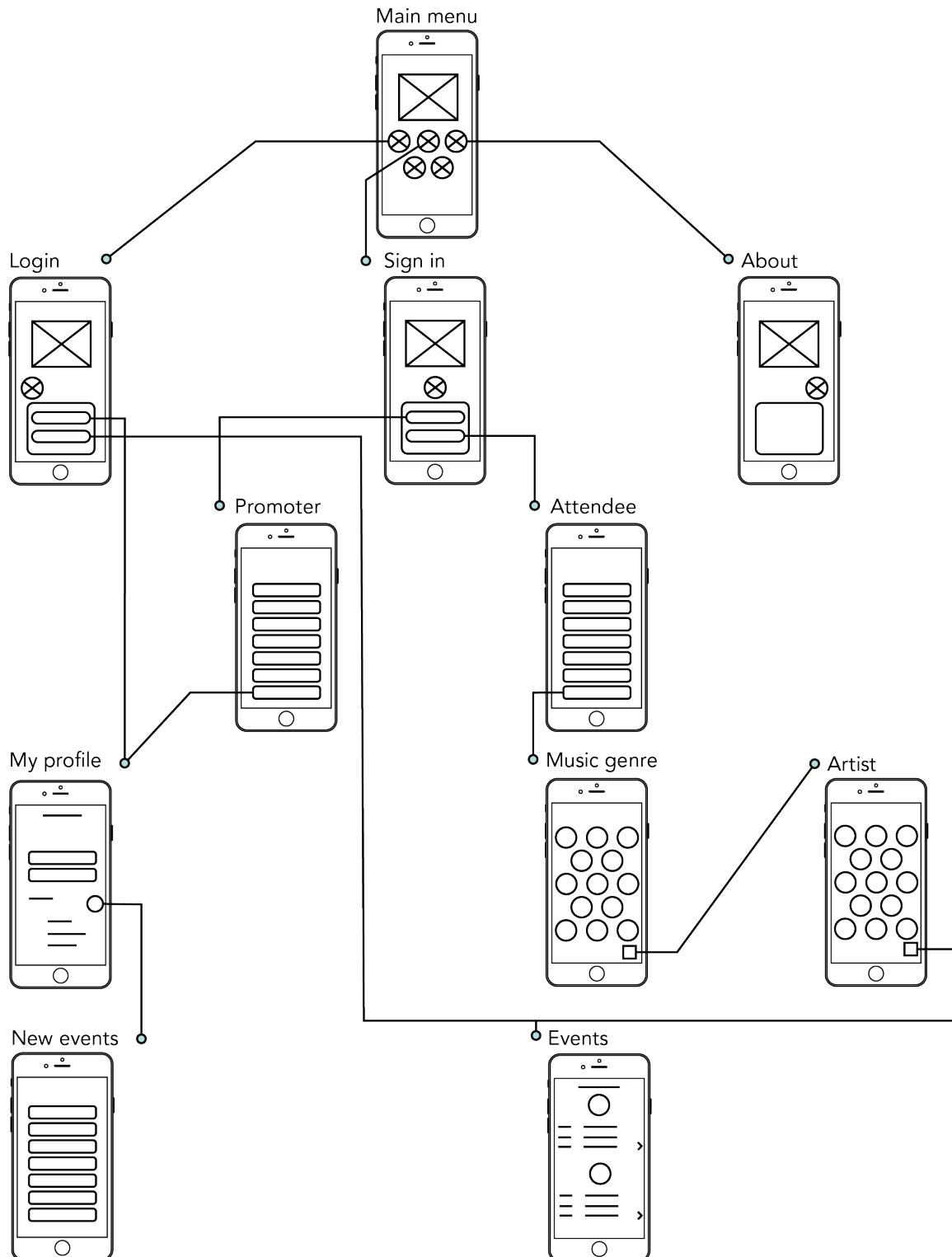
DOCENTI

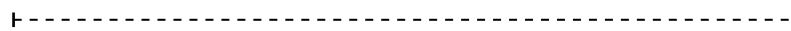
Buttafava Luca Maria, Del Ciello Daris Diego

PROGETTO DI GRUPPO

Anghileri Maria, Barbieri Letizia, Portone Fabrizio, Prunotto Federica

WIREFRAME E FUNZIONI





A sinistra wireframe delle funzioni fondamentali dell'applicazione dal sign in all'inserimento di un nuovo evento.



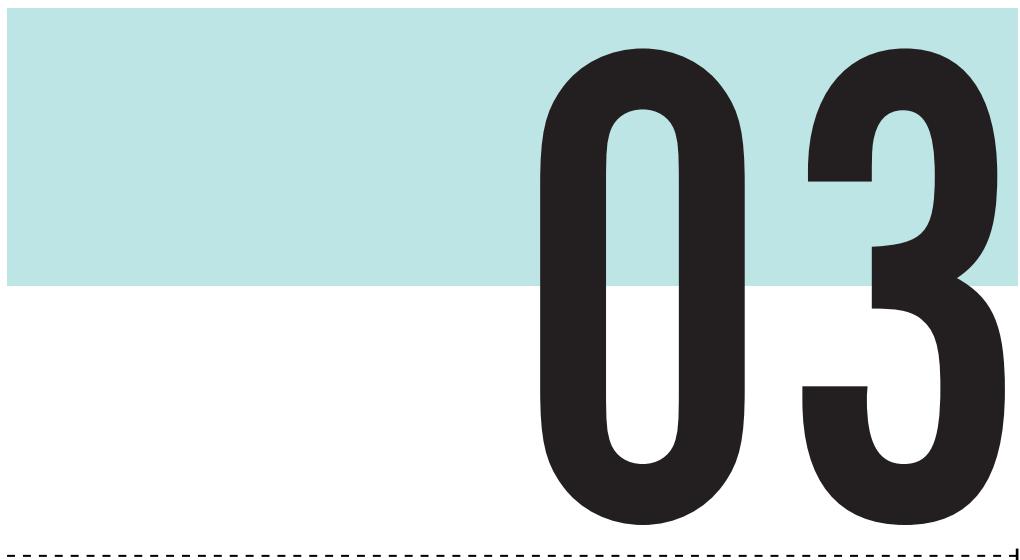
REMIKKS CONCEPT FINALE

In basso: immagini che mostrano la fase di login, sign in e di informazioni generali.
A destra: schermata che illustra la navigazione di eventi da parte del partecipante.



UI /

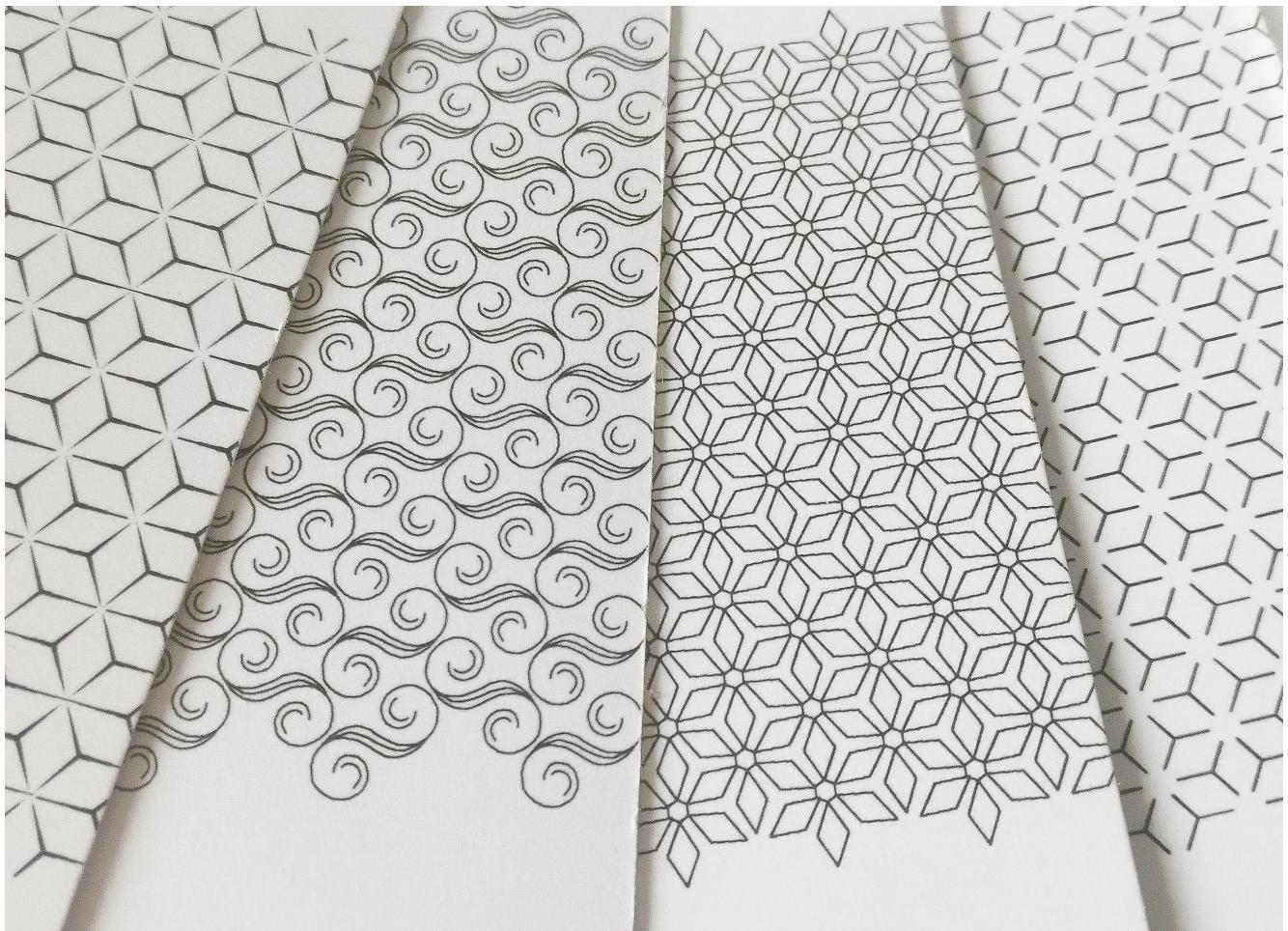




COPERTINE

OBIETTIVO

Realizzare le copertine di quattro libri che dovevano costituire una collana.



CONCEPT

Il progetto per il corso di Typographic design era quello di: dati 4 libri con titoli, autore, casa editrice e tutte le infomazioni necessarie, realizzare 4 copertine che facessero parte di una collana. Il concept libero; si poteva sviluppare qualsiasi tipo illustrazione a patto che fossero tutte in bianco e nero. L'ispirazione proviene da alcuni libri che sui quali era presente un pattern sulla copertina. Il progetto consiste nella realizzazione di 4 pattern diversi ispirati al tema trattato dal libro. Il tutto è stato accompagnato da un layout molto semplice e pulito in modo da dare risalto e importanza al titolo e al pattern correlato.

RUOLO

Realizzazione 4 copertine di una collana.

CORSO

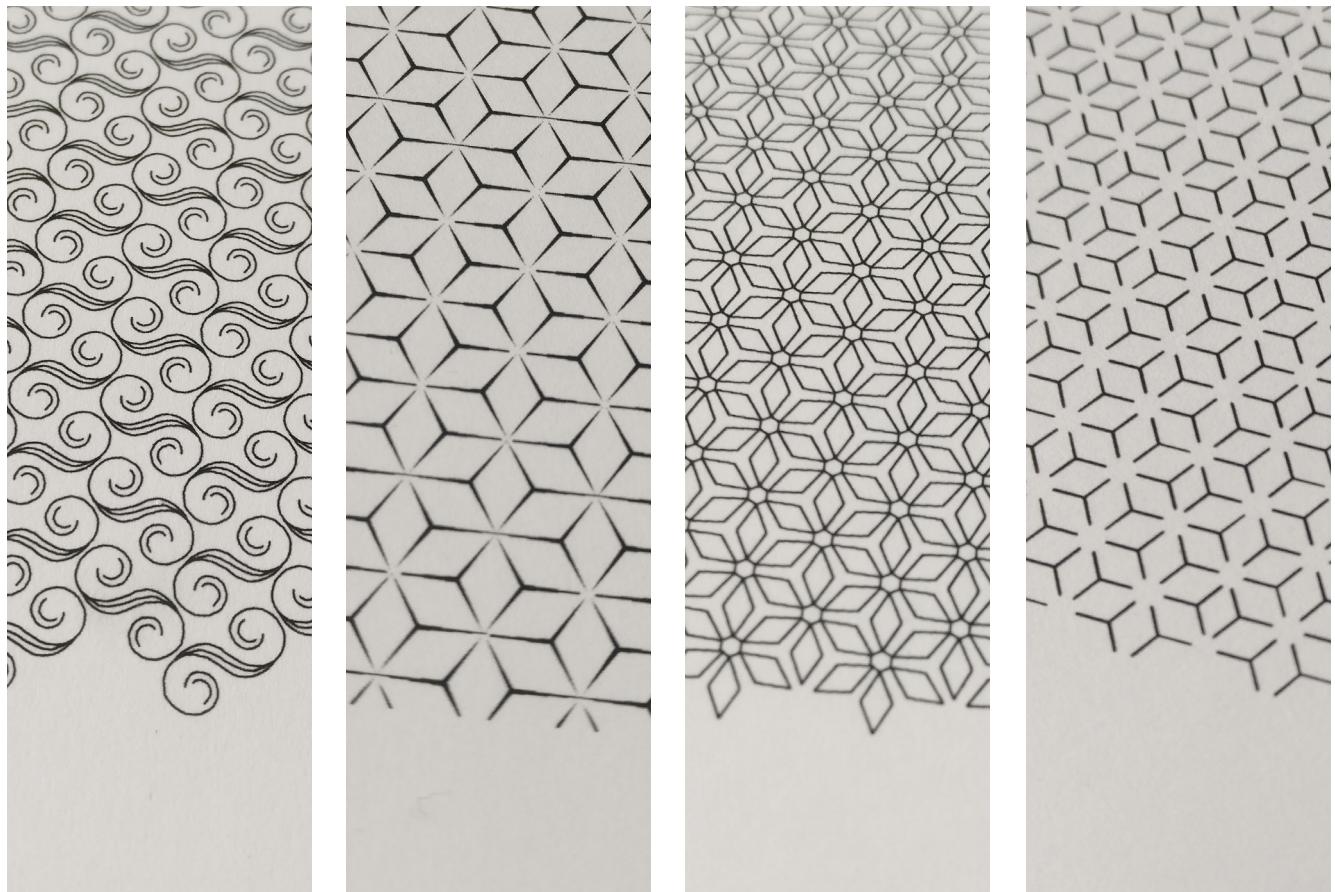
Typographic design A.A. 2017/2018
sezione C2

DOCENTI

Fuga Giangiorgio

PROGETTO INDIVIDUALE

CONCEPT E PATTERN

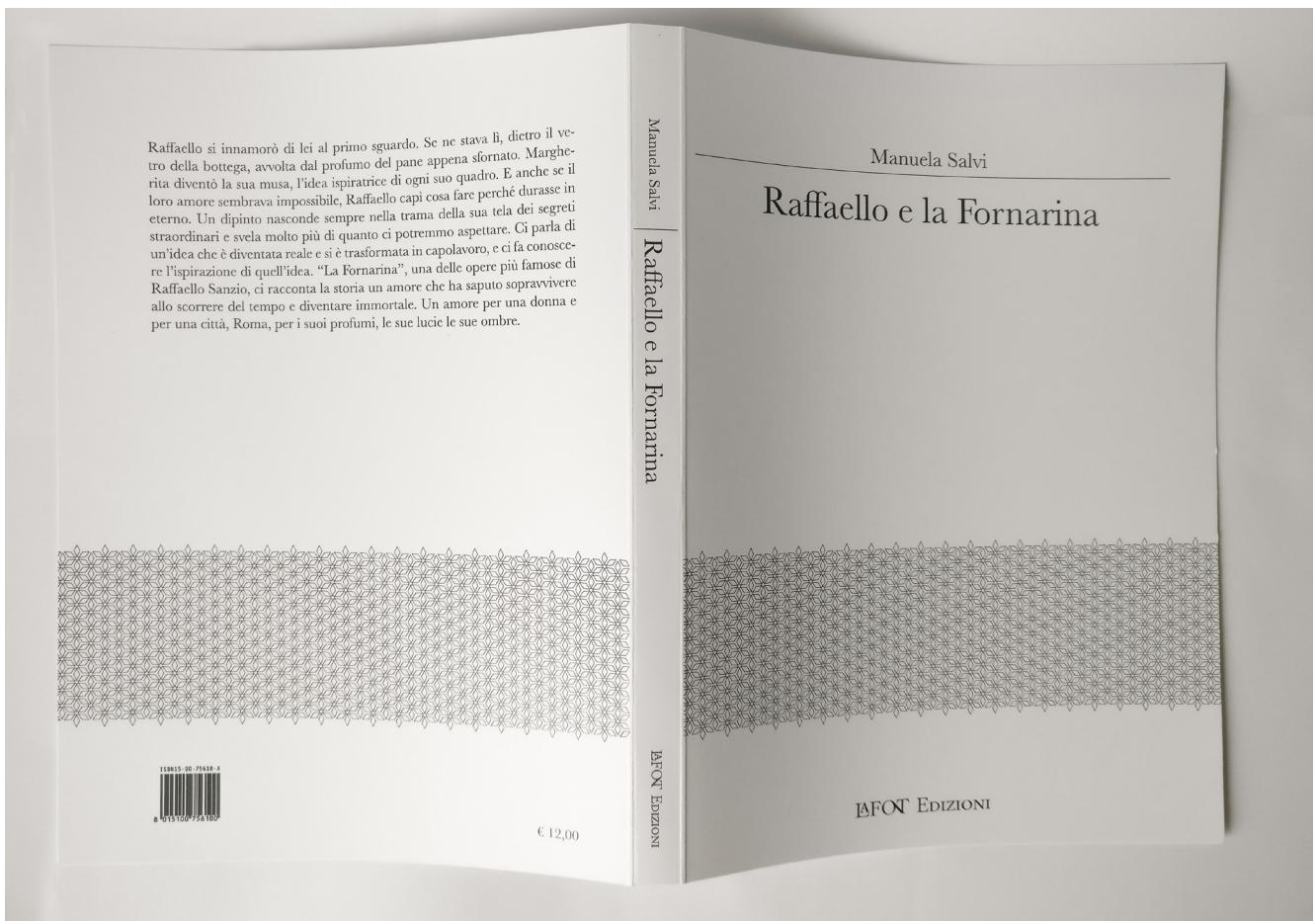
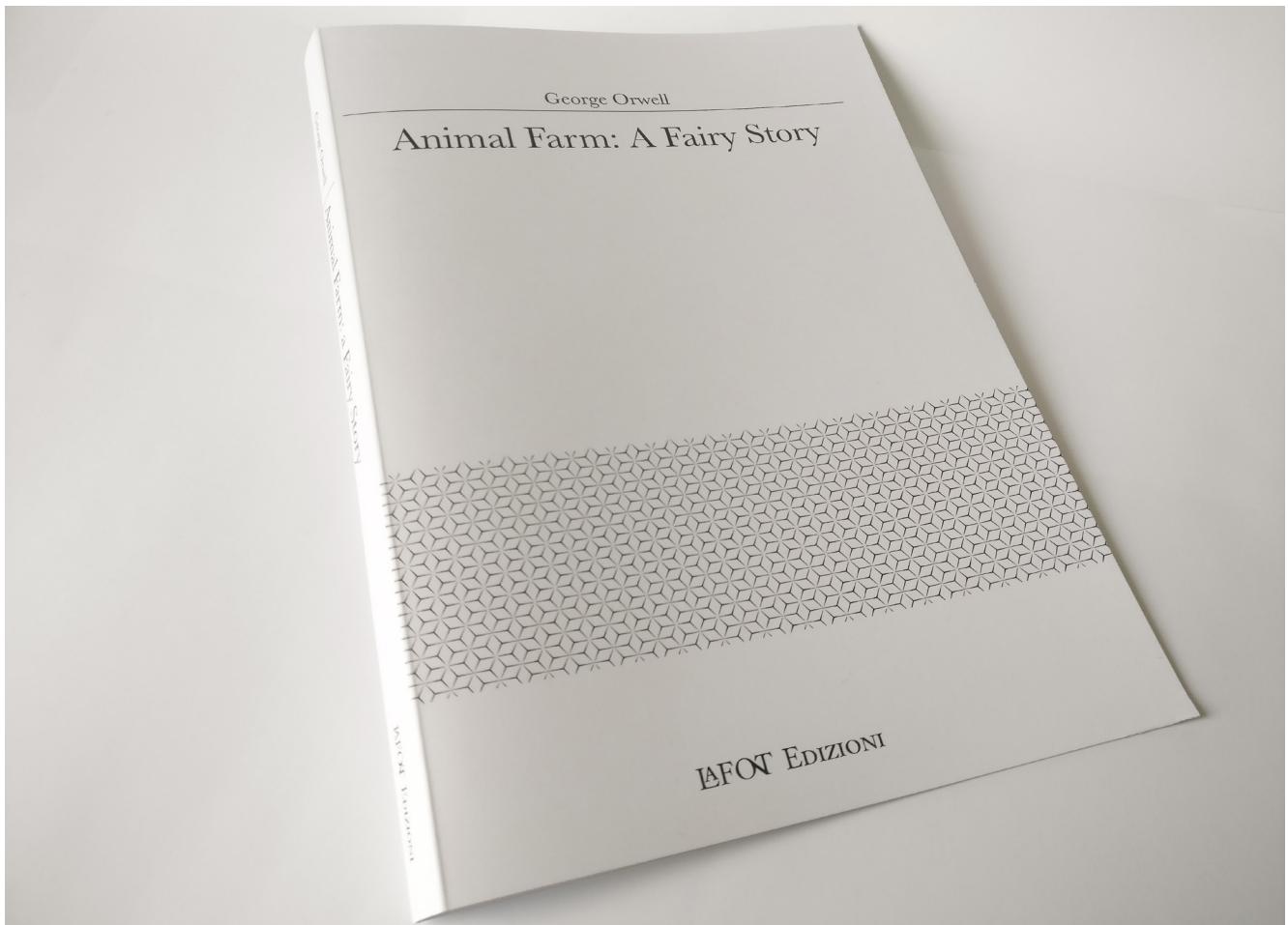


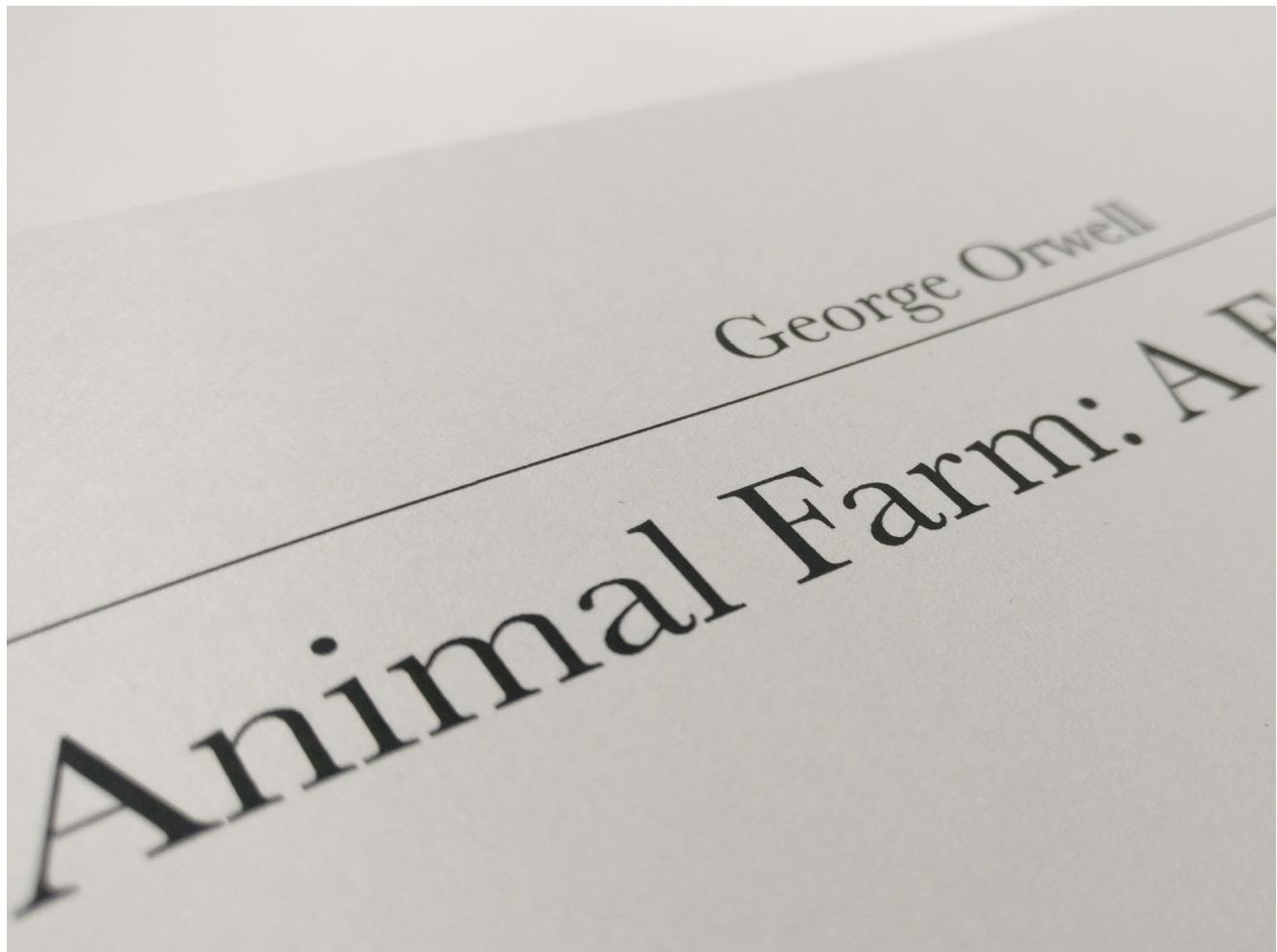
In alto: focus sui 4 tipi di pattern utilizzati

nelle altrettante copertine.

A destra in alto: 1° di copertina.

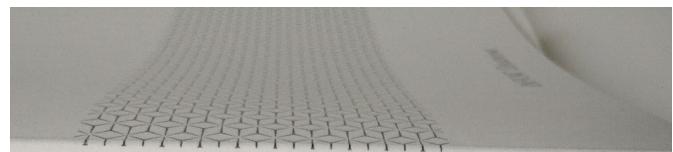
In basso: doppia pagina (1° e 4° di copertina)
per evidenziare come il pattern si interrompe
sulla costa.





In alto: particolare della font usata per le titolazioni in Baskerville regular 32 pt.

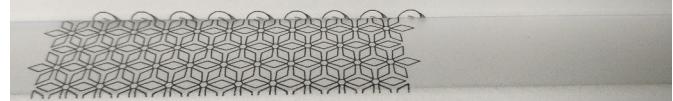
In basso a destra: close up delle coste e dei pattern con il logo dell'editore.



LAFOOT EDIZIONI



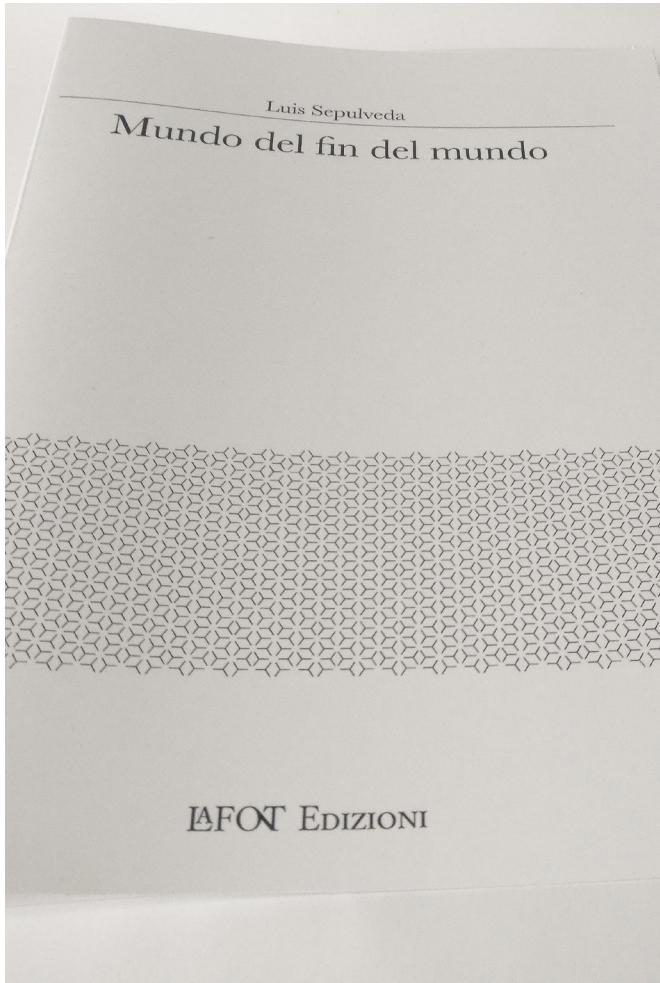
LAFOOT EDIZIONI



LAFOOT EDIZIONI



LAFOOT EDIZIONI



A sinistra: copertina "Mundo del fin del mundo" di Luis Sepulveda.

In basso: le 4 coste complete con titolazioni.



04

AGRITURISMI OLTREPÒ

OBIETTIVO

Creare un modello di business e una relativa applicazione che vada a soddisfare un bisogno o una mancanza nel mercato.



CONCEPT

Il progetto è partito da una analisi di mercato che ha individuato una poca valorizzazione dei prodotti dell'Oltrepò; da questo si è individuato quindi il bisogno di dare maggiore visibilità a queste realtà e di facilitare la loro possibilità di farsi nuovi clienti. A ciò si aggiunge non solo una piattaforma online per farsi conoscere ma anche un kit completo di foto professionali e testing di tutti i servizi offerti. Da qui è nato Agriturismi Oltrepò.

RUOLO

Realizzazione di una applicazione e di un modello di business che colleghi nel modo più efficiente possibile agriturismi e cantine con i loro clienti.

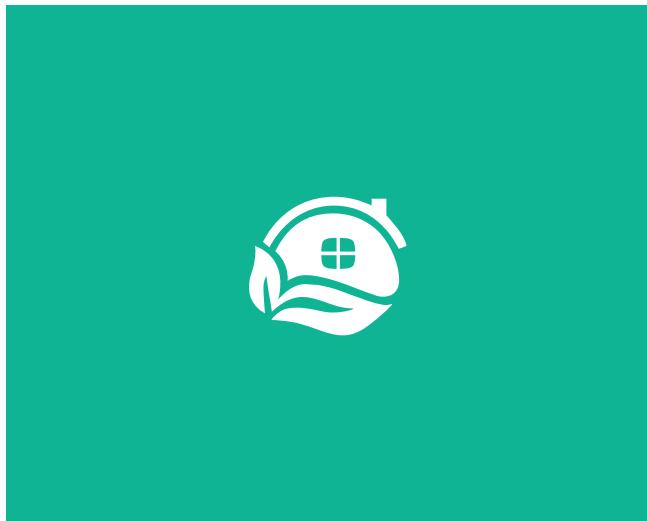
CORSO

Strategia ed economia del progetto
A.A. 2017/2018 sezione C2

DOCENTI

Buganza Tommaso, Cresti Tommaso.

PROGETTO INDIVIDUALE



In alto: versione del logo e variazioni di colore.
A destra: materiali istituzionali utilizzati per
fornire dati e informazioni durante i meeting.





In alto: materiali istituzionali: busta, biglietti da visita, carta intestata e cartellina. A destra: mockup di merchandising del brand che viene fornito alle strutture in collaborazione.



A large, bold, black number '05' is centered on a horizontal bar. The top half of the bar is a light teal color, and the bottom half is white. A thin dashed horizontal line is positioned just below the bottom edge of the bar.

OGNI PERSONA È UNA RISORSA

OBIETTIVO

Dato un servizio del Comune di Milano, ricercare e analizzare quali siano i suoi bisogni per andare poi a soddisfarli. Nel caso in questione realizzazione di una campagna di sensibilizzazione per i cittadini.



CONCEPT

Si è partiti dall'idea di valorizzare il lavoro svolto dal CeLav ma anche le persone stesse che hanno voglia di rimettersi in gioco. Così è stata realizzata una campagna di sensibilizzazione partendo da storie reali di persone che hanno fatto parte di questo servizio. Da queste storie sono stati creati 3 motion graphics romanziati che, all'incirca in un minuto, raccontassero la loro storia e di come, grazie al CeLav, abbiano potuto ritrovare un lavoro e una vita più felice. Segue poi la realizzazione di 3 poster da affiggere in posti strategici e di 3 opuscoli personalizzati che forniscano maggiori informazioni sul CeLav e sulla campagna in generale. Il tutto è stato poi inserito su Facebook e LinkedIn per essere più accessibile.

RUOLO

Realizzazione di poster e opuscoli a partire dalle illustrazioni fino alla tipografia.

CORSO

Laboratorio di Sintesi finale A.A. 2018/2019
sezione C2

DOCENTI

V. Buccchetti, U. Tolino, P. Visconti
F. Casnati e B. Verrotti di Pianella

PROGETTO DI GRUPPO

Adriano Albertella, Simona Camanini



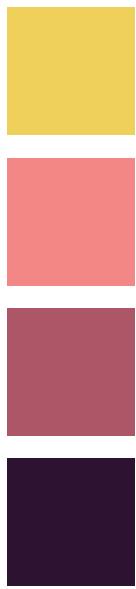
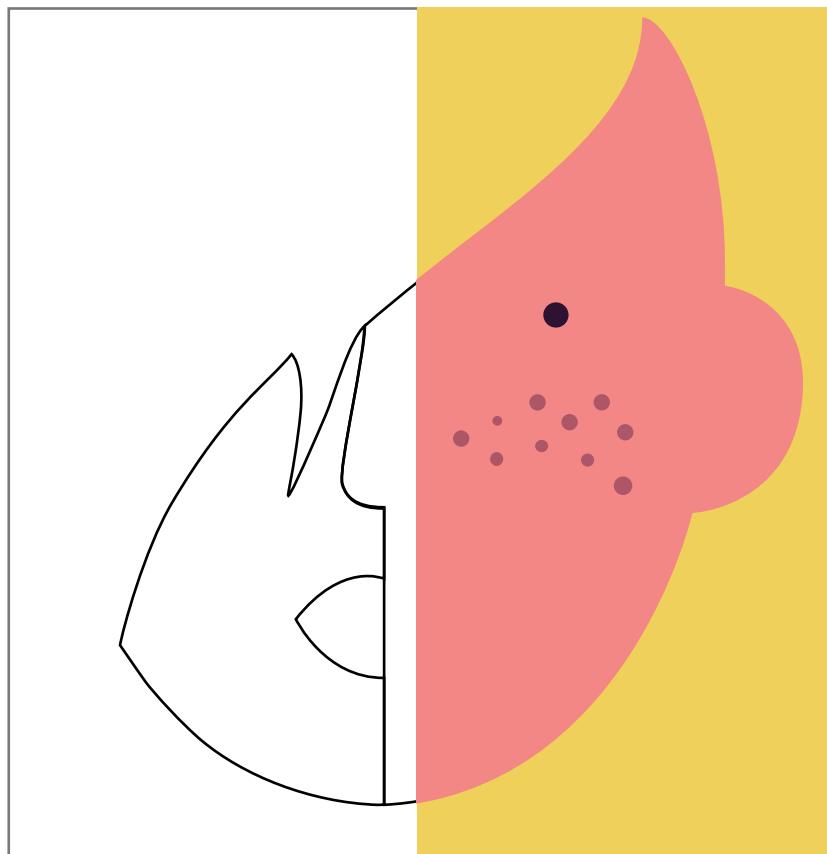
Immagini di uno dei poster finali del quale in particolare ho realizzato l'illustrazione e ne ho curato anche la tipografia. A destra: focus sulla tipografia dove è stata usata la font HK Nova sia in versione standard che narrow per una migliore leggibilità.



HK Nova standard

HK Nova Narrow

ILLUSTRAZIONI





In alto: l'illustrazione è stata realizzata con uno stile geometrico e simmetrico seguendo il profilo della terza storia: una ragazza timida (ciuffo davanti al viso), bionda (background di color giallo) e con le lentiggini.
Questi 3 elementi sono stati ritenuti caratterizzanti per creare un'immagine accurata della sua personalità ma nello stesso tempo senza essere troppo realistica.



In alto: doppio poster di Giulia e Valentina nei quali possiamo notare che l'impostazione è la stessa ma caratterizzata in base al personaggio. In basso a destra: poster di Valentina un'altra protagonista: la sua personalità è evidenziata dalle importati sopracciglia e dal neo sulla guancia.

A destra: poster di Fadi l'uomo di origine irachena la cui immagine è caratterizzata da occhiali da lettura e da una folta barba.



“ Sono un uomo iracheno che ha dovuto scappare dal suo paese d'origine. Grazie al CeLaw ho finalmente trovato un lavoro gratificante che mi ha permesso di ritrovare l'equilibrio. ”



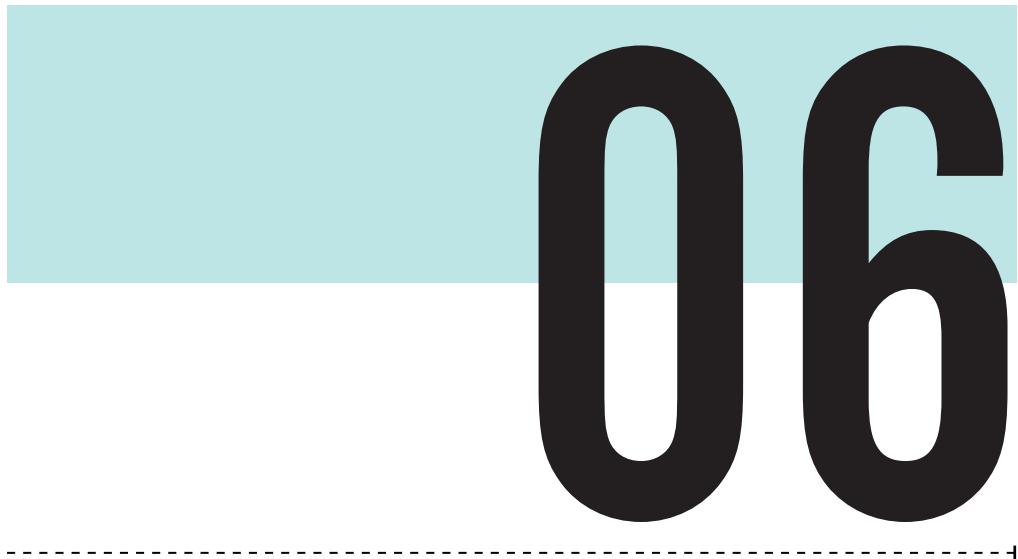
Ogni persona è una risorsa

L'attività lavorativa è un presupposto irrinunciabile per una buona qualità della vita e per l'integrazione sociale.

Comune di Milano

facebook/CeLaw.com





HEARTBEAT

OBIETTIVO

Scelto un *phenomenon*, realizzare un sito web che offre un'esperienza interattiva, utilizzando *p5.js*, una libreria che permette di creare animazioni e grafiche con poche righe di codice.



CONCEPT

Il progetto prevede di realizzare un sito web interattivo che consente di salvare una vita tramite la simulazione di una respirazione cardiopolmonare. L'utente finale dovrà effettuare una serie di azioni con la tastiera, il mouse e il microfono per riuscire a eseguire in modo corretto la procedura e solo se il suo tempismo e ritmo saranno entro un certo valore, sarà in grado di raggiungere il risultato voluto.

RUOLO

Programmazione in Javascript e p5.js di gran parte delle animazioni del progetto, in particolare: animazione tramite codice della respirazione cardiopolmonare con relativi limiti di tempo, ritmo e precisione e della respirazione bocca a bocca.

CORSO

Creative coding A.A. 2018/2019

DOCENTI

Michele Mauri, Tommaso Elli

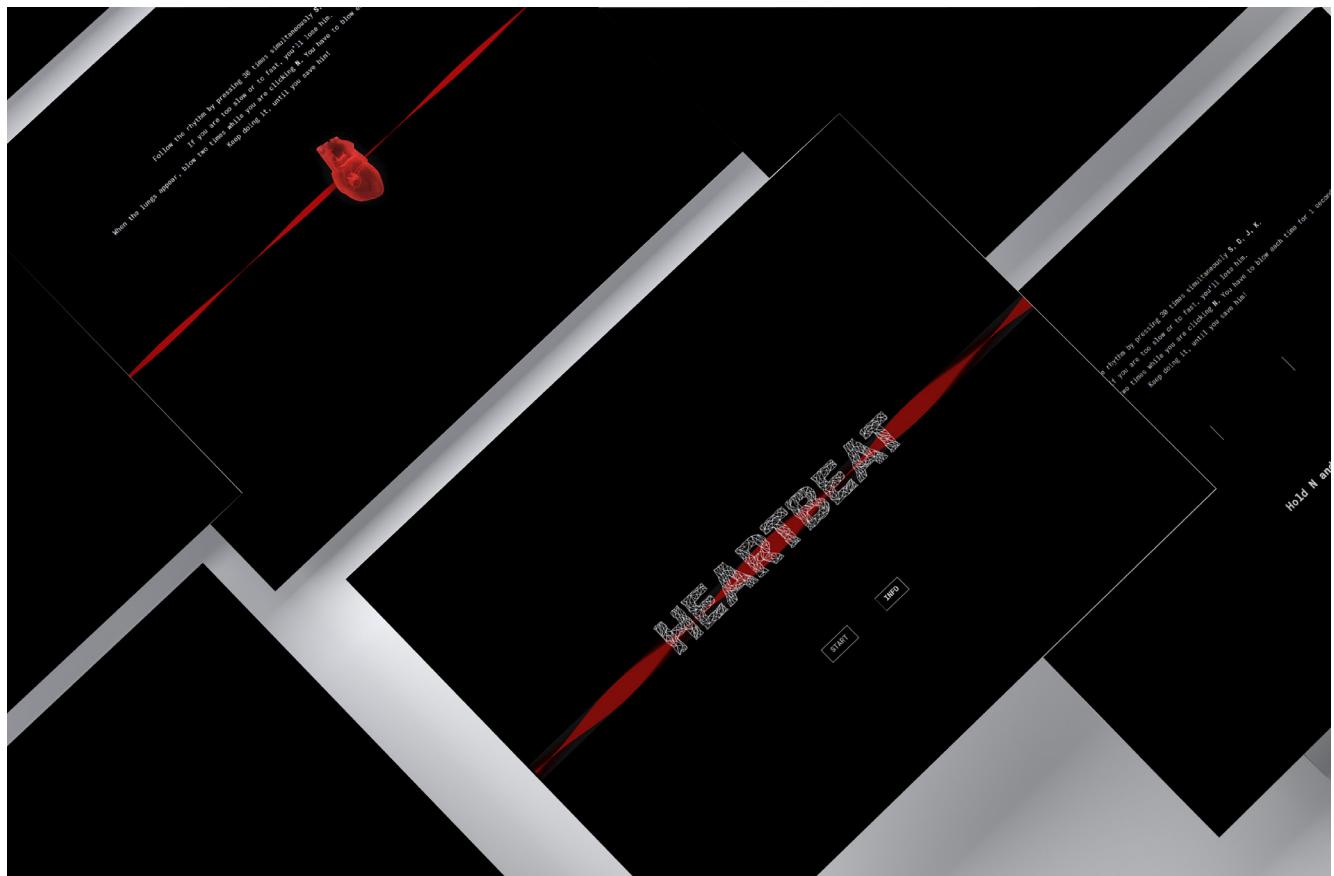
PROGETTO DI GRUPPO

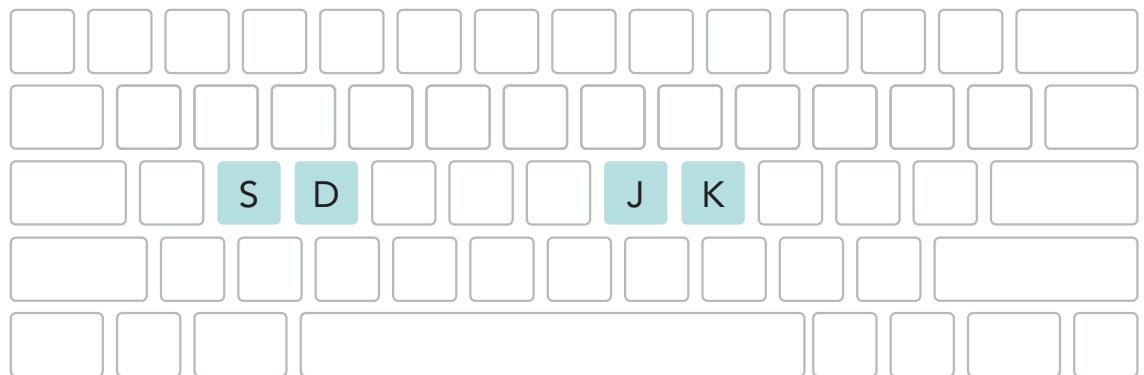
Luca Desogus, Greta Varesano

RESPIRAZIONE CARDIOPOLMONARE

Immagini che rappresentano le varie schermate del sito web interattivo. In particolare di queste ho programmato la struttura che permette di trasformare la pressione dei tasti in un'animazione e tutte le tempistiche ed i ritmi che devono essere rispettati per accedere alle fasi successive.

In basso a destra: immagine che indica i quattro tasti da premere; scelti perché aiutano a simulare la posizione delle mani durante la procedura.





PROGRAMMAZIONE

In basso: schermate che spiegano la struttura e lo "storyboard" dell'esperienza interattiva.



p5.js



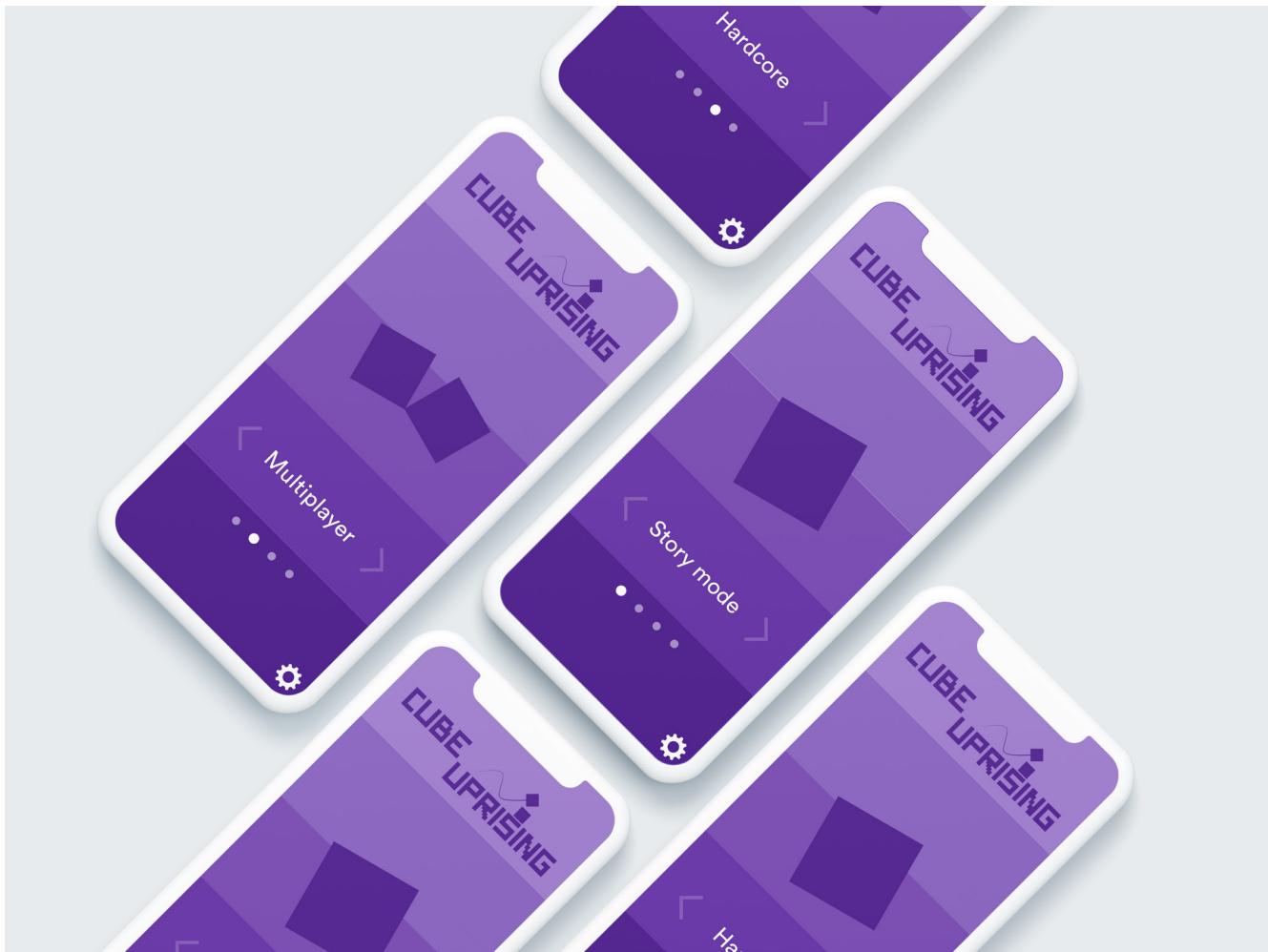


07

CUBE UPRISE

OBIETTIVO

Un videogioco realizzato in stile platform in cui un cubo deve superare vari ostacoli.



CONCEPT

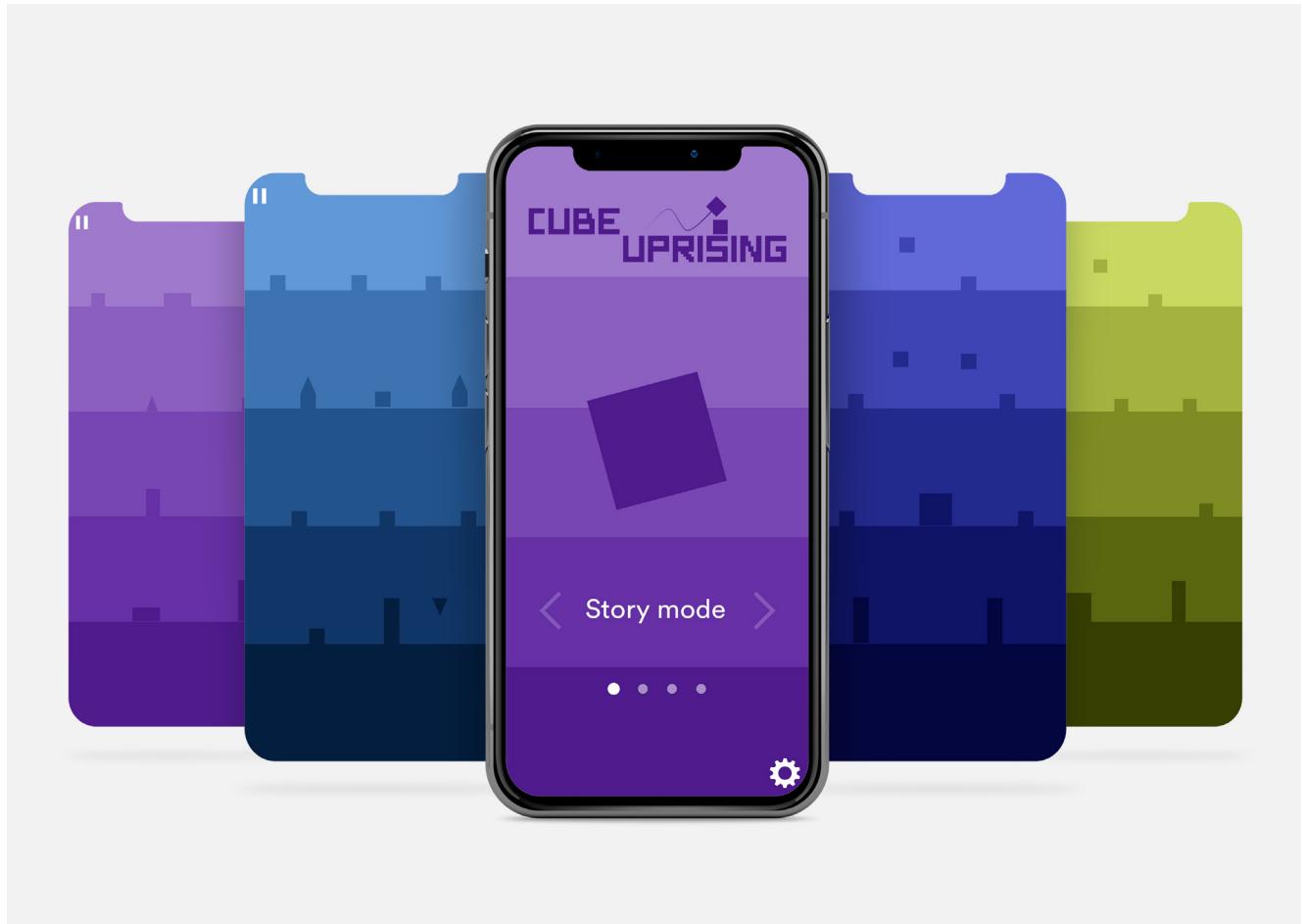
Piccolo platform per iOS (iPhone e iPad), basato su colori e semplici animazioni. Il gioco è molto intuitivo: toccando lo schermo il cubo può saltare e superare una serie di ostacoli. Lo schermo è diviso in 4 sezioni orizzontali dove il cubo si muove da destra a sinistra e da sinistra verso destra.

RUOLO

Progettazione grafica e studio delle cromie per ogni livello, realizzazione animazioni e interazioni dei vari oggetti.

PROGETTO PERSONALE

PROGETTAZIONE CROMATICA



Ogni livello presenta una palette di colori diversa, basata sempre sullo stesso principio: da colore meno saturo a uno più saturo. Anche il menu principale segue lo stesso concetto: ad ogni accensione lo sfondo ha una colorazione diversa e i livelli in sot-fondo cambiano.

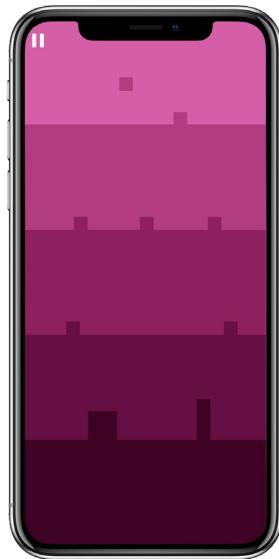
CMYK



USER INTERFACE AND EXPERIENCE



Le immagini mostrano come l'interfaccia del menu principale sia navigabile tramite uno swipe sullo schermo per accedere alle varie modalità. Il tutto è arricchito da un effetto parallase tra lo sfondo e l'interfaccia principale.



Anche durante il gameplay l'interfaccia è ridotta al minimo al fine di evitare distrazioni visto che il tempismo per evitare gli ostacoli è fondamentale per avanzare di livello.

Valerio Andrini



+39 334 8309564



valerio.andrini@gmail.com