

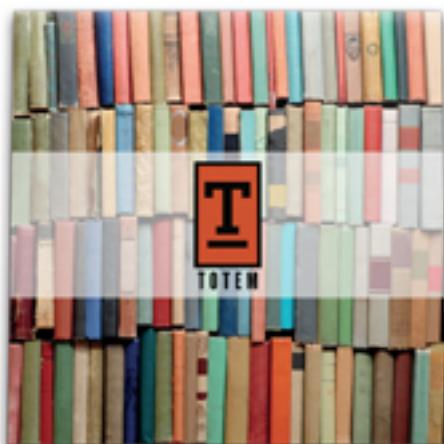
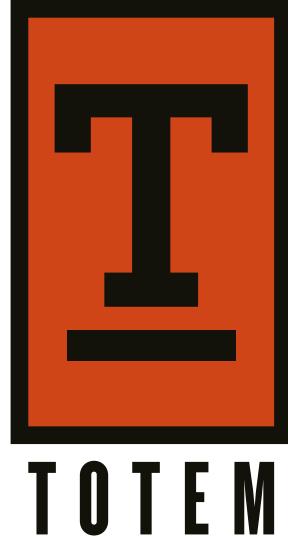
BRANDING

Totem Libri

Realizzazione dell'identità visiva di un ufficio stampa editoriale indipendente, la cui particolarità è di fornire servizi direttamente all'autore, senza passare dall'editore. I valori da trasmettere erano: innovazione, cultura, professionalità, creatività. Il concept è stato di mettere in evidenza l'agenzia in quanto guida/totem per l'autore; questo è stato fatto componendo il marchio in modo da rievocare le forme di un volto stilizzato che ricorda i **totem** dell'isola di pasqua.

[2012]

Progetto di: Ernesto Voltaggio



BRANDING

Tesla magazine

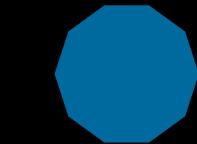
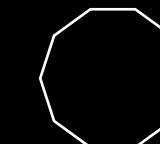
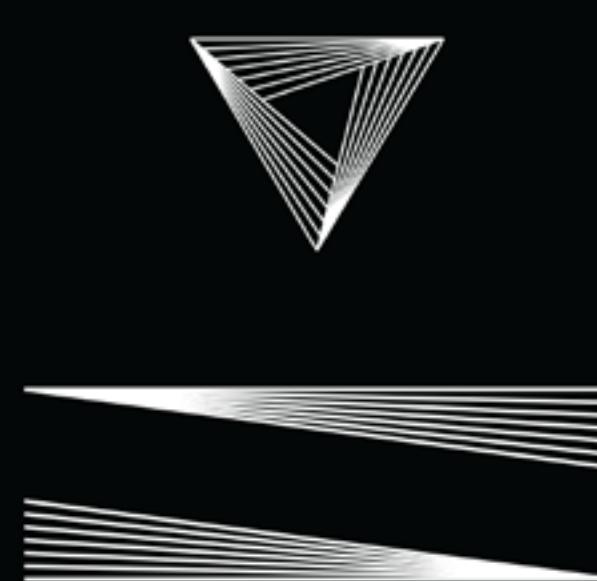
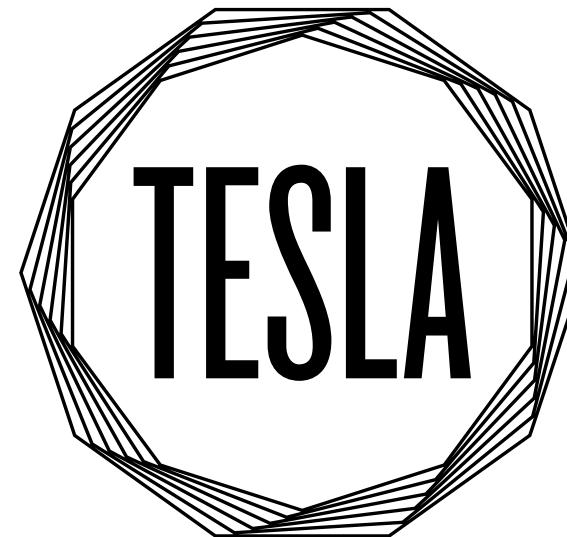
Identità visiva e immagine coordinata di un magazine di approfondimento scientifico e tecnologico svolto durante un laboratorio del Politecnico di Milano.

Il progetto è partito dalla ricerca di un personaggio che incarnasse i valori del brand: progresso, conoscenza, fascino, ambientalismo, visione del futuro.

La scelta è ricaduta su Tesla, uno scienziato e inventore degli inizi del Ventesimo secolo; un visionario che credeva che il progresso dell'uomo possa avvenire grazie alla tecnologia.

[2012]

Progetto di: **Ernesto Voltaggio**





BRANDING

Case del quartiere di Torino

Proposta di logo e bozza di identità visiva presentata per il bando indetto dall'associazione delle case del quartiere di torino, una rete di spazi comuni che si dedica ad attività culturali e valorizzazione dei quartieri.

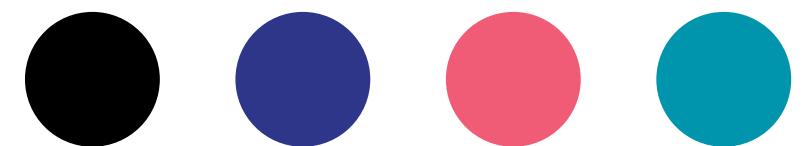
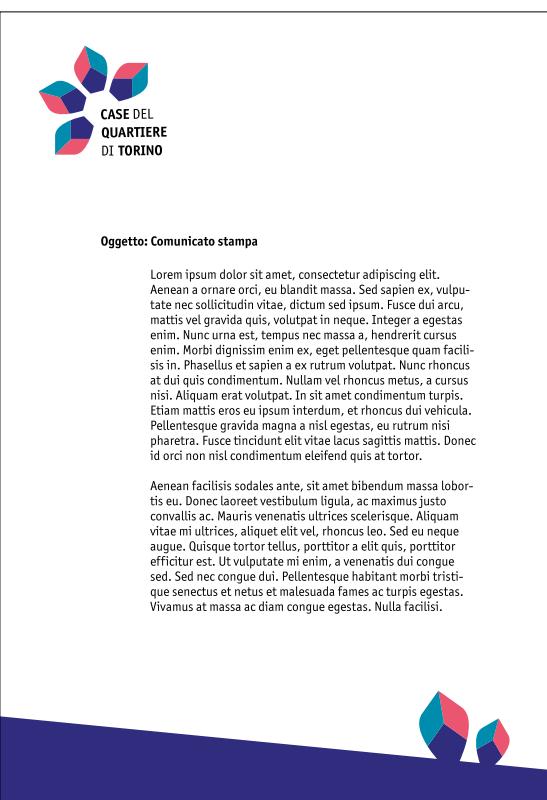
L'idea è stata quella di creare una metafora visiva tra le case di un quartiere e i petali di un fiore.

Tra 122 progetti del concorso la proposta è stata selezionata tra le prime 10.

[2014]

Progetto di:

Tommaso Ferraro
Ernesto Voltaggio



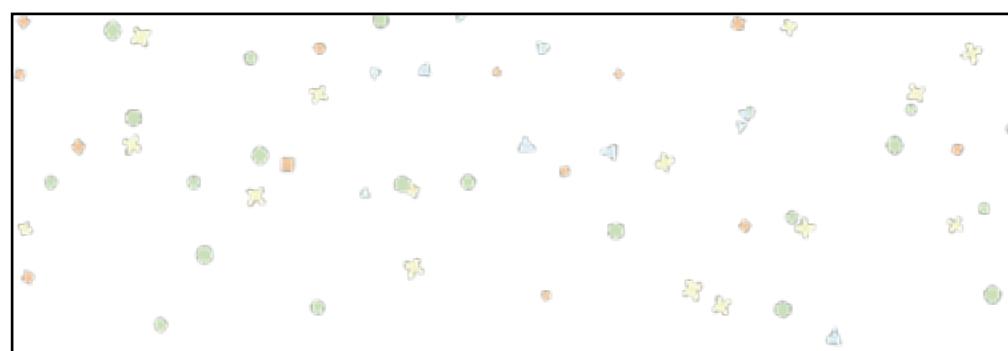
BRANDING

Game Oriented Institute

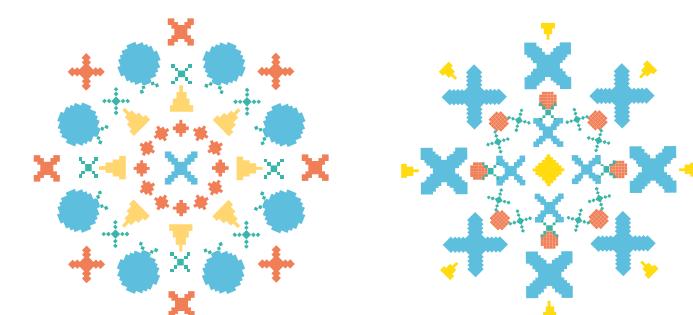
Identità visiva e immagine coordinata progettata durante il corso di sintesi finale del Politecnico di Milano. Partendo da un brief che prevedeva la creazione di un brand nell'ambito dei sistemi formativi abbiamo immaginato una scuola primaria che utilizza un metodo di apprendimento ludico, ovvero dove si impara giocando. Lo stile visivo è stato costruito sulla base del concept del mandala (simbolo della crescita) e la pixel art (che richiama al mondo dei videogiochi).

[2014]

Progetto di:
Lorenzo Tempesti
Ernesto Voltaggio
Vittorio Bonfatti
Leonardo Grassi



DinPro
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
.;;!?=



Stationary design



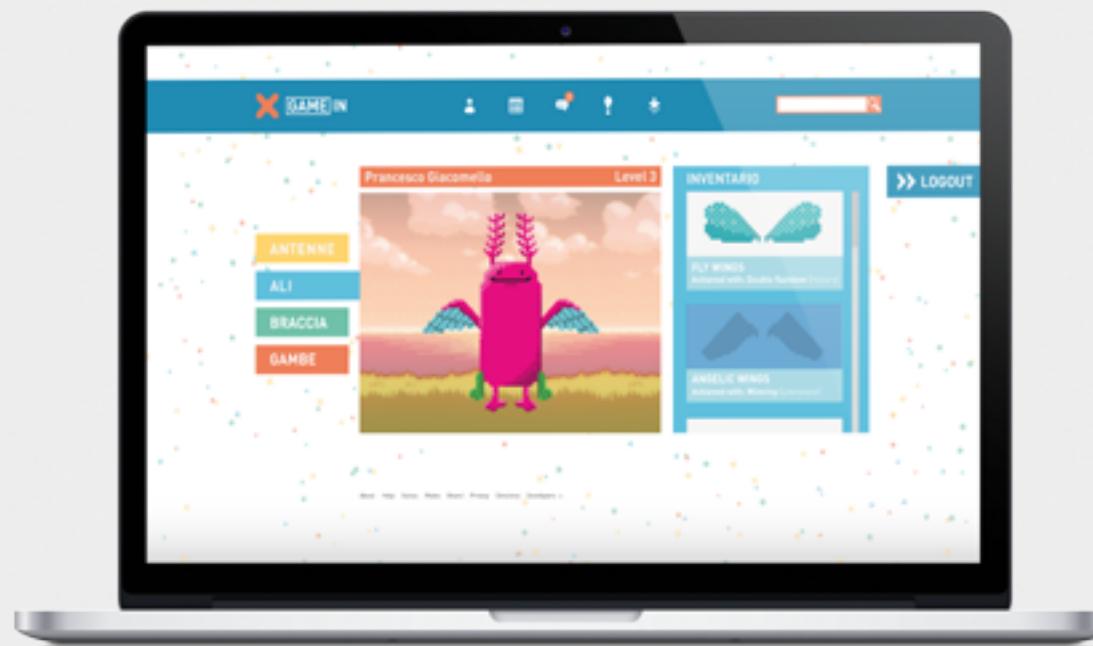
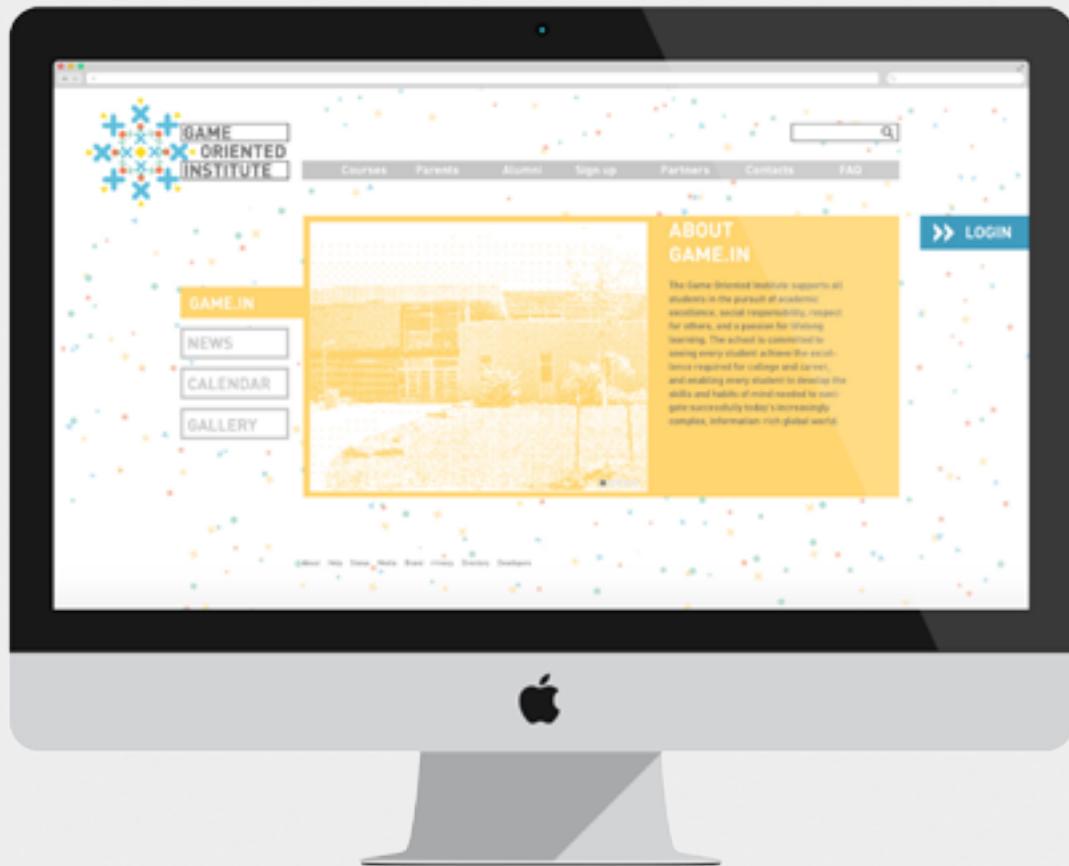
Brochure



Wayfinding



Sito web e diploma



Merchandising

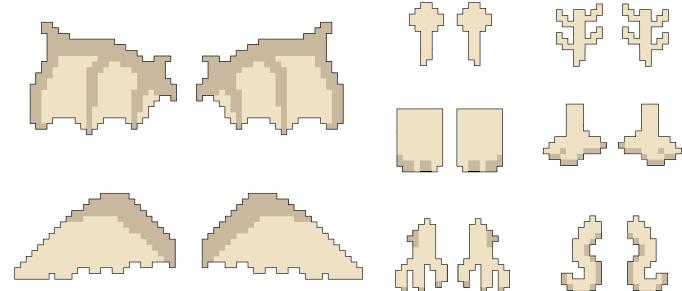


Generatore ligneo di avatar

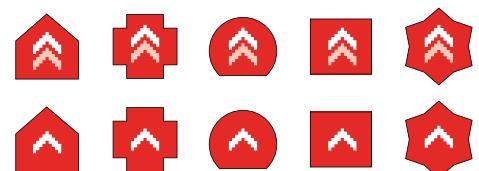
Come sviluppo del progetto del Game Oriented Institute abbiamo creato una board interattiva per bambini che permette di creare degli avatar virtuali. Inserendo dei blocchi in legno vengono scelte le forme, i colori e le dimensioni delle parti che compongono il proprio personaggio che viene visualizzato su uno schermo.

[2015]

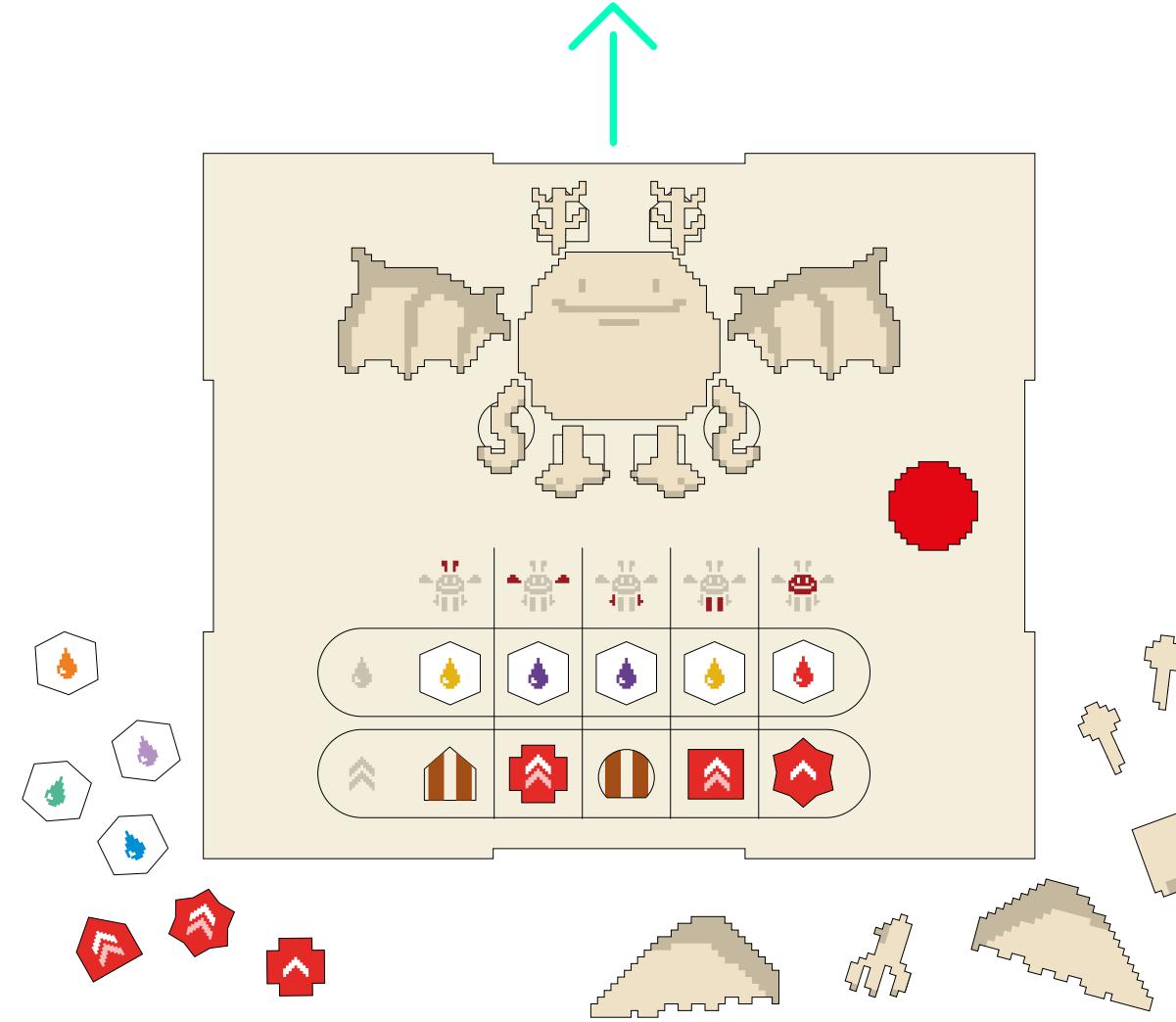
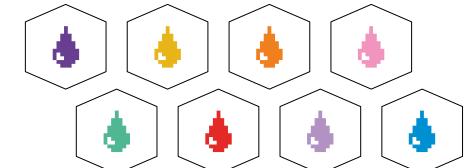
Forme



Evoluzioni



Colori



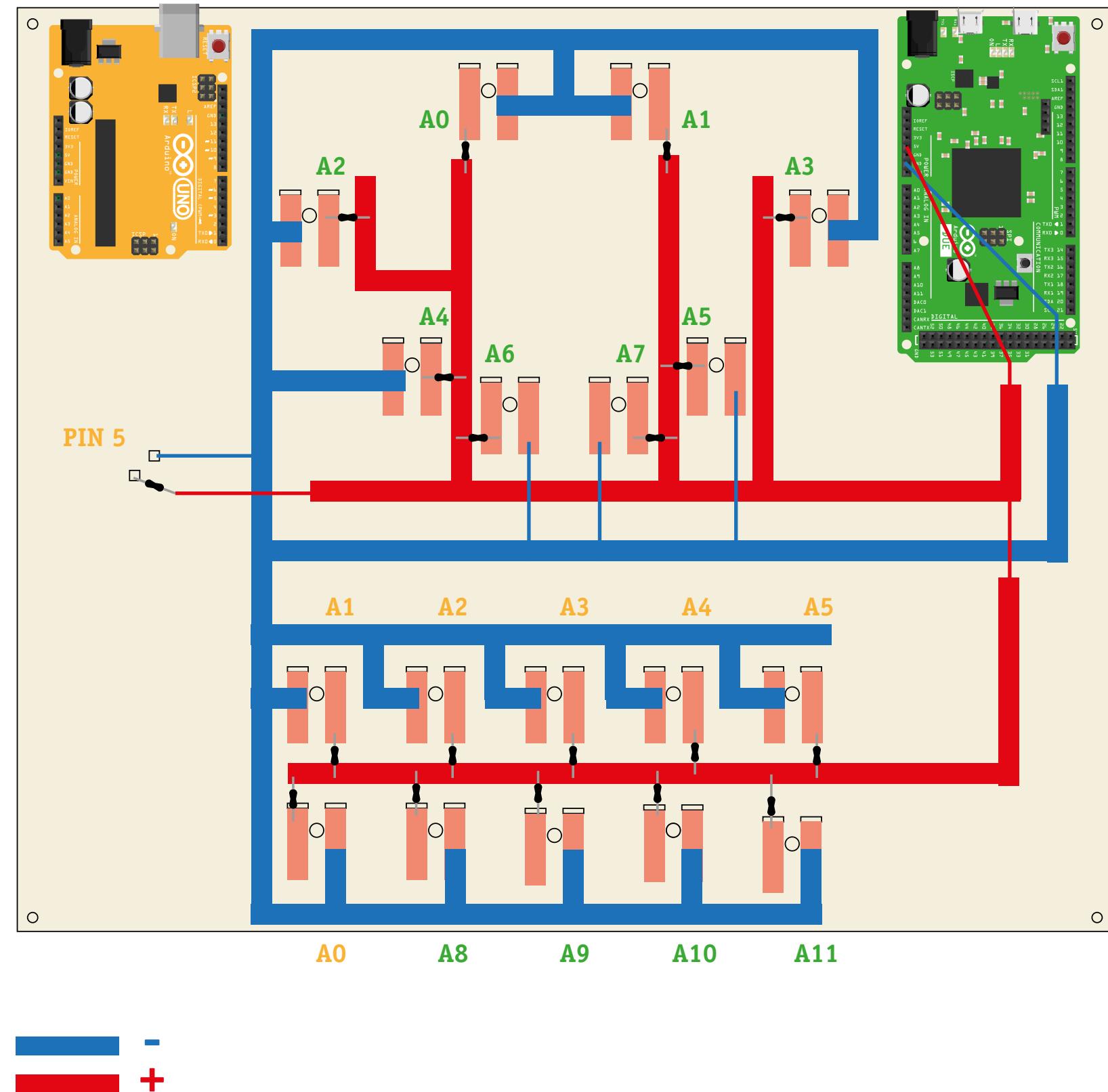
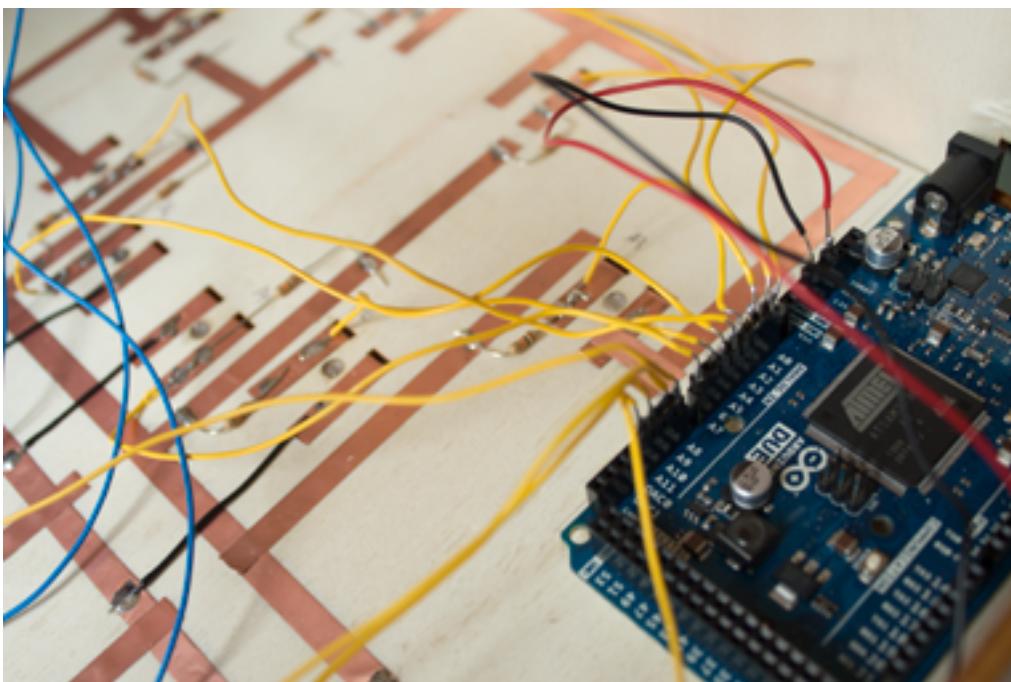




Il circuito

Il meccanismo di riconoscimento dei blocchi fisici da parte del software avviene grazie ad un circuito collegato a due Arduino che trasmettono i dati al computer.

Il principio su cui ci siamo basati è quello di un semplice partitore di tensione: nei blocchi da inserire sulla tavola sono presenti dei resistori che una volta inseriti negli alloggi chiudono il circuito e fanno passare una quantità di tensione elettrica che dipende dal tipo di resistore inserito al loro interno. Lato software, ognuno di questi valori di tensione è stato associato ad un'immagine da visualizzare sullo schermo.



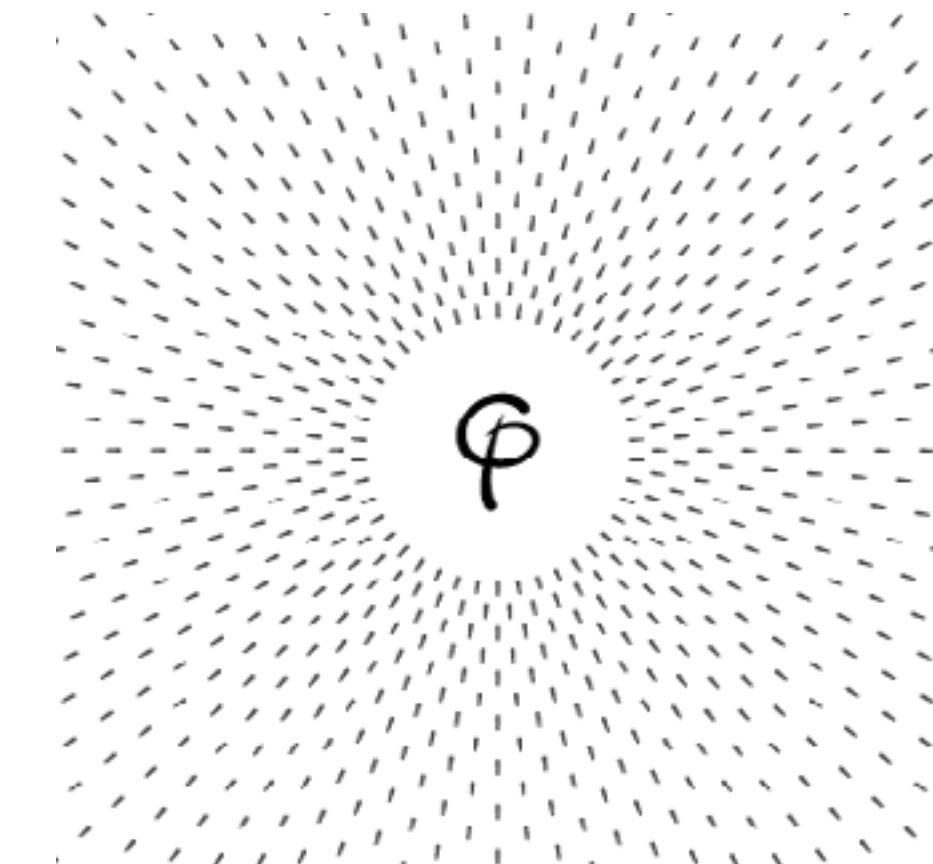
PACKAGING

Grafica per packaging dolciario

Proposta di stile grafico da applicare al packaging di prodotti dolcifici della pasticceria Giovanni Pina. Lo stile visivo caratterizzato da un pattern elegante, declinato su tre tipi di packaging, è stato scelto per posizionare il brand in una fascia di mercato di prodotti di lusso.

[2014]

Progetto di: Ernesto Voltaggio



ILLUSTRAZIONE

Scene illustrate per il Future Food District

Lo studio dotdotdot ci ha chiesto di realizzare delle scene illustrate da inserire in un'animazione che si trova all'ingresso del Future Food District della Coop in Expo. Il brief era di creare delle illustrazioni isometriche che rappresentassero i punti chiave di evoluzione dei luoghi di scambio di merci: dal baratto del periodo neolitico, il banchetto d'acquisto medievale, per arrivare al progetto del FFD presentato dalla Coop.

[2015]

Progetto realizzato da:
Ernesto Voltaggio
Lorenzo Tempesti

In collaborazione con:
Cecilia Negri



