



Layout & Print — Burn the Witch

Impaginazione completa del manuale (per il gioco Dungeons & Dragons), creazione dei file di stampa e sviluppo di tutti i contenuti: storia, game design e materiali grafici.

Ho curato anche la versione interattiva, i PDF finali e una piccola campagna social di supporto.

Strumenti: InDesign, Illustrator, Photoshop

Output: PDF interattivo, PDF classico, file pronti stampa, contenuti social



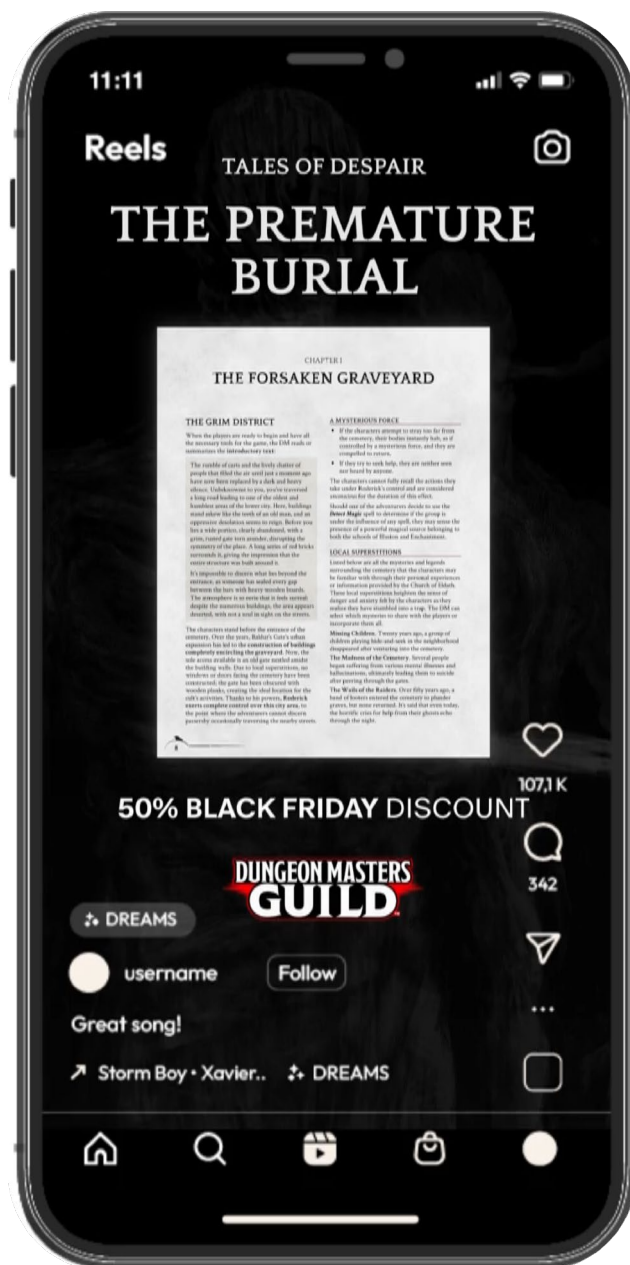
Website — Cruor Games

Progettazione completa dell'interfaccia e delle funzionalità del sito dedicato ai contenuti del creator Cruor Games. Ho definito l'identità visiva, sviluppato elementi interattivi (come mappe interattive e sezioni dinamiche) e curato aspetti di accessibilità, tra cui tema chiaro/scuro e interlinea regolabile dall'utente.

Il sito è attualmente in sviluppo: al momento (18/11/2025) sono disponibili solo alcuni contenuti, come il Druid e la Tower of Silence. Il progetto è consultabile su www.cruorgames.com

Strumenti: HTML, CSS, JavaScript, Illustrator, Photoshop

Output: Prototipo UI/UX, layout grafico, componenti interattivi, sistema accessibilità



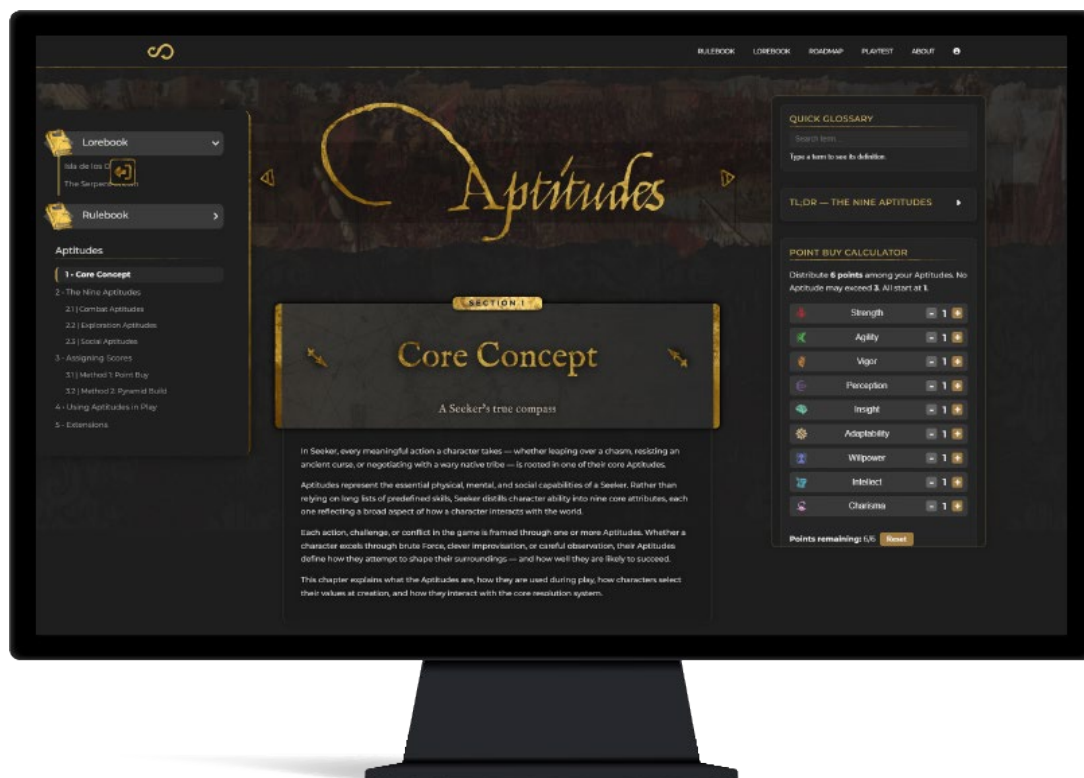
Motion — Cruor Games

Realizzazione di un reel promozionale per Instagram per presentare un manuale di Dungeons & Dragons che ho impaginato. Ho curato l'animazione delle pagine, l'adattamento visivo del contenuto e la struttura informativa orientata alla conversione, mostrando in pochi secondi le caratteristiche principali del prodotto.

Il video è stato interamente sviluppato in After Effects, con un ritmo volutamente più calmo e leggibile, in linea con i reel informativi di questo tipo.

Strumenti: After Effects, Photoshop

Output: Reel Instagram, asset video ottimizzati per social



Website — Seeker

Gioco di ruolo originale che sto sviluppando come Game Designer. Ho definito il sistema di gioco, la direzione artistica e tutta l'identità visiva, oltre a progettare e realizzare il sito che conterrà l'intero materiale di gioco, consultabile su www.seekertrpg.com

L'ambientazione, ispirata all'Età delle scoperte spagnola e inglese, richiede un'estetica evocativa e storica: ho utilizzato oro antico, decorazioni elaborate e palette ricche, mantenendo però un impianto moderno e leggibile per garantire una consultazione chiara delle regole. Il progetto è ancora in sviluppo e i contenuti attuali non rappresentano la versione definitiva.

Strumenti: HTML, CSS, JavaScript, Illustrator, Photoshop

Output: Sistema di gioco, identità visiva, design del sito, componenti interattivi



Instagram Format — Cruor Games

Sviluppo del format grafico per il profilo Instagram di Cruor Games, dove vengono pubblicati tutti i contenuti settimanali del creator. Ho progettato uno stile visivo coerente con il tono macabro del brand, mantenendo però una struttura facilmente riproducibile per supportare una frequenza di pubblicazione di circa tre post a settimana.

Per ottimizzare il flusso produttivo ho realizzato template modulari in Illustrator e After Effects, inclusa un'animazione di un libro che si sfoglia con all'interno il nuovo contenuto settimanale. Il sistema permette di aggiornare rapidamente testi e immagini e generare nuovi post in pochi minuti.

Strumenti: Illustrator, After Effects, Photoshop

Output: Template grafici riutilizzabili, animazioni social, format per pubblicazione ricorrente



Red Potion Studio — Branding & Web Design

Progetto di identità visiva per uno studio grafico dedicato all'industria TTRPG. Ho sviluppato il branding completo: palette, loghi, direzione artistica e stile comunicativo, oltre al design dei servizi e alla loro presentazione.

Ho realizzato personalmente il sito, consultabile su <https://dani-lo-aversa.github.io/red-potion-site/>, con particolare attenzione al mobile-first design. È stato un lavoro utile per rafforzare la progettazione multidevice, garantendo leggibilità e coerenza visiva su schermi differenti.

Strumenti: HTML, CSS, JavaScript, Illustrator, Photoshop

Output: Identità visiva, loghi, palette, sito web responsive, materiali di branding



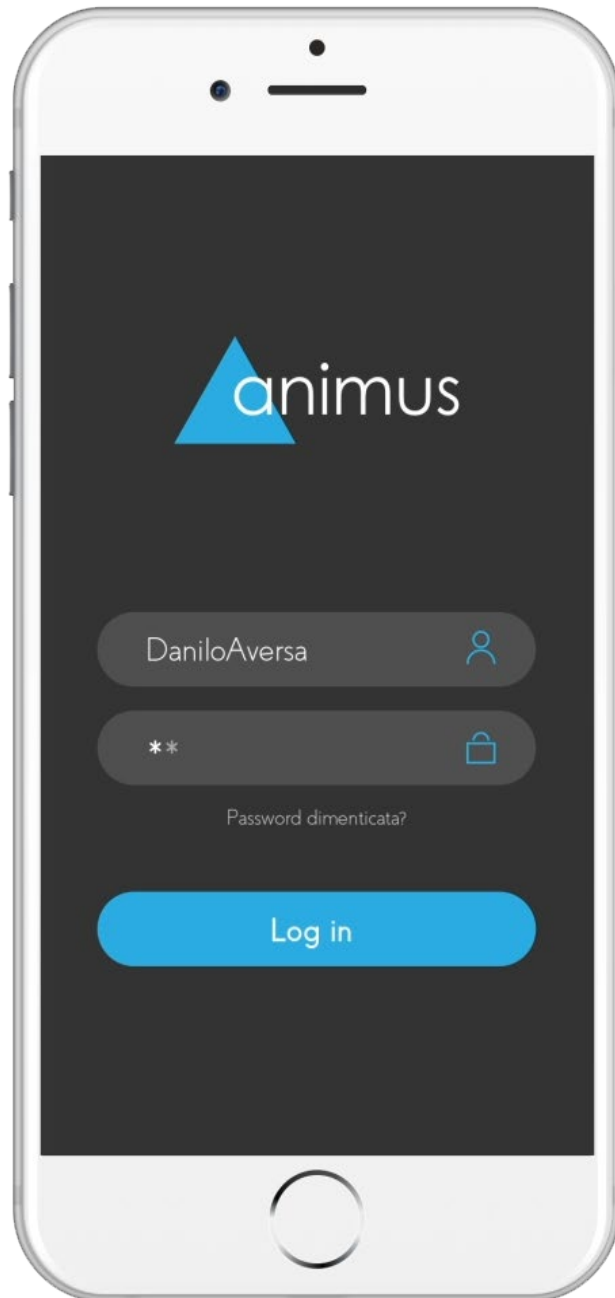
Materiale Pubblicitario — Cruor Games

Progettazione del materiale promozionale per Cruor Games in occasione del Modena PLAY 2025. Ho curato layout, grafica e file stampa, lavorando con una palette complessa che richiedeva attenzione per ottenere una resa cromatica efficace su carta.

L'obiettivo era creare un supporto visivamente immediato e riconoscibile: in un contesto dove i visitatori ricevono moltissimi flyer, il design doveva comunicare rapidamente l'identità di Cruor Games ed essere facilmente fruibile tramite QR code

Strumenti: Illustrator, InDesign, Photoshop

Output: File stampa, materiale pubblicitario, asset per evento



App Prototype — Animus

Prototipo animato di un'app ideata nel 2016, dedicata al settore discografico. Ho realizzato un video dimostrativo per spiegare il funzionamento dell'interfaccia e del flusso utente, affrontando un lavoro complesso che richiedeva animazioni dettagliate.

È stato uno dei miei primi progetti di motion design e ha rappresentato un passaggio importante per sviluppare capacità di apprendimento rapido e problem solving: ho studiato strumenti e metodi nuovi per portare a termine un prototipo credibile e comunicativo.

Strumenti: After Effects, Illustrator

Output: Video prototipale, animazione UI/UX